

LORD KALDOR DRAIGO



Lord Kaldor Draigo est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : L'Épée de Titan.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lord Kaldor Draigo	5"	2+	2+	1	1	7	3+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
L'Épée de Titan	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	Destructeur

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Maître de Chapitre : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités **GREY KNIGHTS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Fléau du Mal : Tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité, vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques des unités **GREY KNIGHTS** amies qui ciblent des unités **DAEMON**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, GRAND MASTER, TERMINATOR, LORD KALDOR DRAIGO

GRAND MASTER VOLDUS



Grand Master Voldus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Malleus Argryrum.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Grand Master Voldus	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Malleus Argryrum	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Maître Psyker : Une fois par bataille, à la fin de la phase d'Ordres, vous pouvez regarder dans votre pile d'Atouts de Commandement et tirer soit 1 Atout de Commandement Adeptus Astartes de votre choix qui est un pouvoir psychique, soit la carte Abjurer le Sorcier ou Volonté d'Adamantium. Ajoutez la carte tirée à votre main, puis mélangez la pile d'Atouts de Commandement et posez-la face cachée.

Rites de Bataille : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **GREY KNIGHTS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, GRAND MASTER, TERMINATOR, VOLDUS

GRAND MASTER



Un Grand Master est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Arme de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Grand Master	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Incinerator	Lourde	8"	1	5+	8+	Brasier
Expurgateur	Lourde	24"	2	7+	10+	-
Psycanon	Lourde	24"	1	5+	7+	-
Arme de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme):
1 Incinerator; 1 Expurgateur; 1 Psycanon.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Rites de Bataille: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **GREY KNIGHTS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, TERMINATOR, GRAND MASTER

GRAND MASTER EN NEMESIS DREADKNIGHT



Un Grand Master en Nemesis Dreadknight est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Poings de Dreadknight.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Grand Master in Nemesis Dreadknight	8"	2+	2+	2	2	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Expurgateur Gatling	Lourde	24"	4	7+	10+	-
Incinerator Gatling	Lourde	12"	2	5+	8+	Brasier
Psycanon Lourd	Lourde	24"	1	4+	5+	-
Poing de Dreadknight	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	5+	-
Nemesis Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +2** par arme) : 1 Expurgateur Gatling ; 1 Incinerator Gatling ; 1 Psycanon Lourd.
- Au lieu de 1 Poing de Dreadknight, cette unité peut être équipée de 1 Arme de Force Nemesis.
- Cette unité peut avoir un Téléporteur Dreadknight (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Téléporteur Dreadknight, elle gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.

APTITUDES

Rites de Bataille : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **GREY KNIGHTS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, PSYKER, PERSONNAGE, NEMESIS DREADKNIGHT, GRAND MASTER

CASTELLAN CROWE



Castellan Crowe est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: L'Épée Noire d'Antwyr.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Castellan Crowe	6"	2+	2+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
L'Épée Noire d'Antwyr	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Sacrifice Héroïque: Si cette unité est détruite en étant au contact socle à socle avec une ou plusieurs unités ennemies, placez 1 pion Explosion à côté de 1 unité ennemie en contact socle à socle avec cette unité avant de la retirer du champ de bataille.

Maître d'Armes: Vous pouvez relancer les jets de touche et les jets de blessure pour les attaques d'armes de Mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, BROTHERHOOD CHAMPION, CASTELLAN CROWE

BROTHER-CAPTAIN STERN



8



Le Brother-Captain Stern est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Arme de Corps à Corps. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Brother-Captain Stern	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Arme de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

L'Écheveau du Destin: Une fois par tour, après avoir effectué un jet de sauvegarde pour cette unité, vous pouvez relancer ce jet de sauvegarde.

Ancre Psychique: Quand une unité **GREY KNIGHTS** amie est choisie pour manifester un pouvoir psychique en étant à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude, jetez 1 D12 après la résolution du pouvoir; sur 7+ remplacez cet Atout de Commandement dans votre main au lieu de le défausser. Cet Atout de Commandement ne peut pas être de nouveau joué à ce tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, BROTHER-CAPTAIN, TERMINATOR, STERN

BROTHER-CAPTAIN



6



Un Brother-Captain est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Brother-Captain	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Incinerator	Lourde	8"	1	5+	8+	Brasier
Expurgateur	Lourde	24"	2	7+	10+	-
Psy canon	Lourde	24"	1	5+	7+	-
Arme de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) :
1 Incinerator ; 1 Expurgateur ; 1 Psy canon.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Ancrage Psychique : Quand une unité **GREY KNIGHTS** amie est choisie pour manifester un pouvoir psychique en étant à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude, jetez 1 D12 après la résolution du pouvoir ; sur 7+ remplacez cet Atout de Commandement dans votre main au lieu de le défausser. Cet Atout de Commandement ne peut pas être de nouveau joué à ce tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, TERMINATOR, BROTHER-CAPTAIN

LIBRARIAN



6



Un Librarian est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Librarian	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Arme de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, TERMINATOR, LIBRARIAN

TECHMARINE



Un Techmarine est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Servobras & Arme Énergétique.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Techmarine	6"	3+	2+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lance-flammes & Découpeur à Plasma	Lourde	12"	1	8+	9+	Brasier
Servobras & Arme Énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Servo-harnais (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Servo-harnais, elle :
 - A une caractéristique d'Attaques de 2.
 - Est également équipée de 1 Lance-flammes & Découpeur à Plasma.

APTITUDES

Bénédiction de l'Omnimessie : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité **VÉHICULE** **GREY KNIGHTS** 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, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

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

CHAPLAIN



Un Chaplain est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crozius Arcanum.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaplain	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Crozius Arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Litanies de Haine : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **GREY KNIGHTS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chef Spirituel : Les unités **GREY KNIGHTS** 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, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, TERMINATOR, CHAPLAIN

BROTHERHOOD CHAMPION



Un Brotherhood Champion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Brotherhood Champion	6"	2+	2+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Arme de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Sacrifice Héroïque : Si cette unité est détruite en étant au contact socle à socle avec une ou plusieurs unités ennemies, placez 1 pion Explosion à côté de 1 unité ennemie en contact socle à socle avec cette unité avant de la retirer du champ de bataille.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, BROTHERHOOD CHAMPION

TERMINATOR SQUAD



Une Terminator Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 21**). Elle est équipée de: Bolters Storm; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Terminator Squad (5 figurines)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminator Squad (10 figurines)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Incinerator	Lourde	8"	1	5+	8+	Brasier
Expurgateur	Lourde	24"	2	7+	10+	-
Psycanon	Lourde	24"	1	5+	7+	-
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	5+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Incinerator; 1 Expurgateur; 1 Psycanon.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, TERMINATOR, TERMINATOR SQUAD

STRIKE SQUAD



8



Une Strike Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de: Bolters Storm; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Strike Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Strike Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Incinerator	Lourde	8"	1	5+	8+	Brasier
Expurgateur	Lourde	24"	2	7+	10+	-
Psycanon	Lourde	24"	1	5+	7+	-
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Incinerator; 1 Expurgateur; 1 Psycanon.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, STRIKE SQUAD

APOTHECARY



5



Un Apothecary est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Apothecary	5"	2+	3+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Arme de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Narthecium : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE GREY KNIGHTS** 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 **LÉGÈRE**. On ne peut tenter de soigner chaque unité qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, TERMINATOR, APOTHECARY

BROTHERHOOD ANCIENT

**6**

Un Brotherhood Ancient est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Brotherhood Ancient	5"	3+	3+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Arme de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Bannière Sacrée : les Tests de Moral pour les unités **GREY KNIGHTS** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, ANCIENT, TERMINATOR, BROTHERHOOD ANCIENT

PALADIN SQUAD



12



Une Paladin Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 24**). Elle est équipée de: Bolters Storm; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Paladin Squad (5 figurines)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Paladin Squad (10 figurines)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Incinerator	Lourde	8"	1	5+	8+	Brasier
Expurgateur	Lourde	24"	2	7+	10+	-
Psycanon	Lourde	24"	1	5+	7+	-
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x3	5+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme):
1 Incinerator; 1 Expurgateur; 1 Psycanon.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PALADIN, TERMINATOR, PALADIN SQUAD

PALADIN ANCIENT



6



Un Paladin Ancien est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Arme de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Paladin Ancien	5"	2+	3+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Incinerator	Lourde	8"	1	5+	8+	Brasier
Expurgateur	Lourde	24"	2	7+	10+	-
Psycanon	Lourde	24"	1	5+	7+	-
Arme de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**):
1 Incinerator; 1 Expurgateur; 1 Psycanon.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Bannière Sacrée: les Tests de Moral pour les unités **GREY KNIGHTS** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, PALADIN, TERMINATOR, ANCIEN

PURIFIER SQUAD



6



Une Purifier Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Bolters Storm; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Purifier Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Purifier Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Incinerator	Lourde	8"	1	5+	8+	Brasier
Expurgateur	Lourde	24"	2	7+	10+	-
Psycanon	Lourde	24"	1	5+	7+	-
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme):
1 Incinerator; 1 Expurgateur; 1 Psycanon.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PURIFIER SQUAD

DREADNOUGHT



Un Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon d'Assaut; Bolter Storm; Arme de Mêlée de Dreadnought.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon à Plasma Lourd	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Autocanon Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-
Arme de Mêlée de Dreadnought	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon à Plasma Lourd; 1 Multi-fuseur; 1 Autocanon Jumelé; 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Lance-flammes Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Arme de Mêlée de Dreadnought et 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Pieds Blindés et 1 des choix suivants: 1 Lance-missiles; 1 Autocanon Jumelé.
- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, PSYKER, DREADNOUGHT

VENERABLE DREADNOUGHT



8



Un Venerable Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon d'Assaut; Bolter Storm; Arme de Mêlée de Dreadnought.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Venerable Dreadnought	6"	2+	2+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon à Plasma Lourd	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Autocanon Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-
Arme de Mêlée de Dreadnought	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon à Plasma Lourd; 1 Multi-fuseur; 1 Autocanon Jumelé; 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Lance-flammes Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Arme de Mêlée de Dreadnought et 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Pieds Blindés et 1 des choix suivants: 1 Lance-missiles; 1 Autocanon Jumelé.
- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, PSYKER, DREADNOUGHT, VENERABLE DREADNOUGHT

SERVITORS



2



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

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	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 selon n'importe quelle combinaison (**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 un **TECHMARINE GREY KNIGHTS** ami.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, SERVITORS

INTERCEPTOR SQUAD



10



Une Interceptor Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 20**). Elle est équipée de: Bolters Storm; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Interceptor Squad (5 figurines)	12"	3+	3+	1	1	6	6+
Interceptor Squad (10 figurines)	12"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Incinerator	Lourde	8"	1	5+	8+	Brasier
Expurgateur	Lourde	24"	2	7+	10+	-
Psycanon	Lourde	24"	1	5+	7+	-
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Incinerator; 1 Expurgateur; 1 Psycanon.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Téléporteurs Personnels: Cette unité peut se déplacer à travers les figurines et le terrain comme s'ils n'étaient pas là. Quand cette unité effectue une action de Mouvement, elle peut se téléporter au lieu de se déplacer. Dans ce cas, elle est retirée du champ de bataille et placée en Réserves Tactiques. Quand cette unité arrive en renfort, placez-la n'importe où à plus de 9" de toute unité ennemie. Une unité ne peut pas se téléporter si elle a été placée sur le champ de bataille à ce tour, s'il y a la moindre unité ennemie en contact socle à socle avec elle, ou s'il y a le moindre pion Explosion à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, INTERCEPTOR SQUAD

PURGATION SQUAD



Une Purgation Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 14**). Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Purgation Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Purgation Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Incinerator	Lourde	8"	1	5+	8+	Brasier
Expurgateur	Lourde	24"	2	7+	10+	-
Psycanon	Lourde	24"	1	5+	7+	-
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Incinerator; 1 Expurgateur; 1 Psycanon.
- Si cette unité comprend 10 figurines ou qu'elle n'est pas équipée d'armes Lourdes, elle est également équipée de Bolters Storm.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PURGATION SQUAD

NEMESIS DREADKNIGHT



Un Nemesis Dreadknight est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: 2 Poings de Dreadknight.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Nemesis Dreadknight	8"	3+	3+	2	2	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Expurgateur Gatling	Lourde	24"	4	7+	10+	-
Incinerator Gatling	Lourde	12"	2	5+	8+	Brasier
Psycanon Lourd	Lourde	24"	1	4+	5+	-
Poing de Dreadknight	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	5+	-
Arme de Force Nemesis	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +2** par arme): 1 Expurgateur Gatling; 1 Incinerator Gatling; 1 Psycanon Lourd.
- Au lieu de 1 Poing de Dreadknight, cette unité peut être équipée de 1 Arme de Force Nemesis.
- Cette unité peut avoir un Téléporteur Dreadknight (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Téléporteur Dreadknight, elle gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, PSYKER, NEMESIS DREADKNIGHT

LAND RAIDER



13



Un Land Raider est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bolter Lourd Jumelé; 2 Canons Laser Jumelés; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de Puissance +1**).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE GREY KNIGHTS** amies. Chaque figurine **TERMINATOR** figurine occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LAND RAIDER

LAND RAIDER CRUSADER



19



Un Land Raider Crusader est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Bolters Hurricane; Canon d'Assaut Jumelé; Lanceurs d'Assaut Frag.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider Crusader	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Hurricane	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Lanceurs d'Assaut Frag	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de Puissance +1**).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 16 figurines d'**INFANTERIE GREY KNIGHTS** amies. Chaque figurine **TERMINATOR** figurine occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LAND RAIDER, LAND RAIDER CRUSADER

LAND RAIDER REDEEMER



Un Land Raider Redeemer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Flamestorm ; Canon d'Assaut Jumelé ; Lanceurs d'Assaut Frag.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider Redeemer	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon Flamestorm	Lourde	8"	2	5+	8+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Lanceurs d'Assaut Frag	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (Rang de Puissance +1).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'INFANTERIE GREY KNIGHTS amies. Chaque figurine TERMINATOR figurine occupe la place de 2 autres figurines d'INFANTERIE.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LAND RAIDER, LAND RAIDER REDEEMER

RAZORBACK

**6**

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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Razorback	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon d'Assaut Jumelé (**Rang de Puissance +1**); 1 Canon Laser Jumelé.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE GREY KNIGHTS** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **TERMINATOR**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RAZORBACK

RHINO



Un Rhino est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Storm ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE GREY KNIGHTS** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **TERMINATOR**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RHINO

STORMHAWK INTERCEPTOR



16



Un Stormhawk Interceptor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons d'Assaut ; 2 Bolters Lourds ; Canon Storm Icarus ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormhawk Interceptor	20-60"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Storm Icarus	Lourde	48"	1	8+	8+	Anti-aérien
Serre Laser	Lourde	24"	2	10+	5+	-
Lance-missiles Skyhammer	Lourde	60"	1	8+	6+	Anti-aérien
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Bolters Lourds, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Lance-missiles Skyhammer ; 1 Lance-missiles Typhoon.
- Au lieu de 1 Canon Storm Icarus, cette unité peut être équipée de 1 Serre Laser.

APTITUDES

Supersonique

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, STORMHAWK INTERCEPTOR

STORMRAVEN GUNSHIP



20



Un Stormraven Gunship est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Lance-Missiles Stormstrike ; Canon d'Assaut Jumelé ; Bolter Lourd Jumelé ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormraven Gunship	20-45"	6+	3+	1	3	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Bolter Hurricane	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide
Lance-missiles Stormstrike	Lourde	72"	1	10+	6+	-
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon à Plasma Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	7+	Surcharge
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Multi-fuseur Jumelé	Lourde	24"	2	10+	4+	-
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Coque Blindée	Mélée	Mélée	Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Canon à Plasma Lourd Jumelé ; 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Bolter Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Multi-fuseur Jumelé ; 1 Lance-missiles Typhoon.
- Cette unité peut également être équipée de 2 Bolters Hurricane (**Rang de Puissance +4**).

APTITUDES

Supersonique

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.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'INFANTRIE GREY KNIGHTS amies et 1 DREADNOUGHT GREY KNIGHTS. Chaque figurine TERMINATOR occupe la place de 2 autres figurines d'INFANTRIE.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, AÉRODYNE, STORMRAVEN GUNSHIP

STORMTALON GUNSHIP



9



Un Stormtalon Gunship est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon d'Assaut Jumelé; 2 Bolters Lourds; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormtalon Gunship	20-50"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles Skyhammer	Lourde	60"	1	8+	6+	Anti-aérien
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Bolters Lourds, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 2 Canons Laser; 1 Lance-missiles Skyhammer; 1 Lance-missiles Typhoon.

APTITUDES

Supersonique

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.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, STORMTALON GUNSHIP