



## OST DE KNIGHTS

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Imperial Knights. 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 font souvent référence à plusieurs mots-clés entre chevrons, plus particulièrement : **<ALLÉGEANCE QUESTOR>** et **<MAISONNÉE>**. Il s'agit de renvois aux mots-clés de votre choix, comme décrit ci-dessous.

#### **<ALLÉGEANCE QUESTOR>**

Tous les Imperial Knights doivent allégeance à l'Imperium de l'Humanité ou au Culte de la Machine de l'Adeptus Mechanicus. Même les Freeblades, qui n'appartiennent plus à une maison noble, respectent le serment d'allégeance qu'ils ont prêté jadis.

Les fiches techniques d'Imperial Knights ont le mot-clé **<ALLÉGEANCE QUESTOR>**. Lorsque vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser si elle doit allégeance à l'Imperium ou à l'Adeptus Mechanicus. Dans le premier cas, remplacez chaque occurrence du mot-clé **<ALLÉGEANCE QUESTOR>** de la fiche technique de l'unité par **QUESTOR IMPERIALIS**; dans le second cas, remplacez chaque occurrence du mot-clé **<ALLÉGEANCE QUESTOR>** sur la fiche technique de l'unité par **QUESTOR MECHANICUS**.

Par exemple, si vous intégrez un Knight Preceptor dans votre armée, et que vous souhaitez qu'il doive allégeance à l'Adeptus Mechanicus, son Mot-clé **<ALLÉGEANCE QUESTOR>** est remplacé par **QUESTOR MECHANICUS**.

#### **<MAISONNÉE>**

À l'exception des Freeblades, tous les Imperial Knights appartiennent à une maisonnée noble. Les fiches techniques d'Imperial Knights ont le mot-clé **<MAISONNÉE>**. Quand vous incluez une telle unité à votre armée, vous devez préciser à quelle maisonnée elle appartient (à moins qu'il ne s'agisse d'un Freeblade, comme décrit ci-dessous). Remplacez simplement toutes les occurrences du mot-clé **<MAISONNÉE>** de la fiche technique de cette unité par le nom de la maisonnée que vous avez choisie. Si l'unité a le mot-clé **QUESTOR IMPERIALIS** elle doit provenir d'une maisonnée qui doit allégeance à l'Imperium; si l'unité a le mot-clé **QUESTOR MECHANICUS** elle doit être issue d'une maisonnée qui doit allégeance à l'Adeptus Mechanicus. Vous pouvez utiliser n'importe quelles maisonnées rencontrées dans vos lectures, ou créer la vôtre.

Par exemple, si vous voulez inclure à votre armée un Knight Preceptor qui a le mot-clé **QUESTOR MECHANICUS** vous pouvez décider qu'il provient de la Maison Raven. Son Mot-clé **<MAISONNÉE>** est alors remplacé par **MAISON RAVEN**, et son aptitude Mentor dirait : "Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **CLASSE ARMIGER MAISON RAVEN** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."

À la place, vous pouvez faire de n'importe quel Imperial Knight un Freeblade, qu'il doive allégeance à l'Imperium ou à l'Adeptus Mechanicus. Dans ce cas, remplacez chaque occurrence du mot-clé **<MAISONNÉE>** par **FREEBLADE**.

# KNIGHT PALADIN



# 24



Un Knight Paladin est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Obusier à Tir Rapide ; 2 Mitrailleuses ; Tronçonneuse Reaper.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Knight Paladin</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Nacelle Lance-missiles Ironstorm	Lourde	72"	2	6+	9+	Barrage
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Obusier à Tir Rapide	Lourde	72"	4	6+	6+	-
Nacelle Lance-roquettes Stormspear	Lourde	48"	1	6+	5+	-
Autocanon Icarus Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	Anti-aérien
Tronçonneuse Reaper	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	Destructeur
Gantelet Thunderstrike	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	Destructeur

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Tronçonneuse Reaper, cette unité peut être équipée de 1 Gantelet Thunderstrike.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Nacelle Lance-missiles Ironstorm ; 1 Nacelle Lance-roquettes Stormspear ; 1 Autocanon Icarus Jumelé.
- Au lieu de 1 Mitrailleuse, cette unité peut être équipée de 1 Fuseur.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <ALLÉGEANCE QUESTOR>, <MAISONNÉE>

**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, CLASSE QUESTORIS, KNIGHT PALADIN

# KNIGHT PRECEPTOR



25



Un Knight Preceptor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Impulseur Laser ; Mitrailleur ; Tronçonneuse Reaper.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Knight Preceptor</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Nacelle Lance-missiles Ironstorm	Lourde	72"	2	6+	9+	Barrage
Impulseur Laser	Lourde	36"	4	5+	5+	-
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Multi-laser	Lourde	36"	1	6+	10+	-
Nacelle Lance-roquettes Stormspear	Lourde	48"	1	6+	5+	-
Autocanon Icarus Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	Anti-aérien
Tronçonneuse Reaper	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	Destructeur
Gantelet Thunderstrike	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	Destructeur

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Tronçonneuse Reaper, cette unité peut être équipée de 1 Gantelet Thunderstrike.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Nacelle Lance-missiles Ironstorm ; 1 Nacelle Lance-roquettes Stormspear ; 1 Autocanon Icarus Jumelé.
- Au lieu de 1 Mitrailleuse, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Fuseur ; 1 Multi-laser.

## APTITUDES

**Mentor** : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités <MAISONNÉE> CLASSE ARMIGER amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION** : IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <ALLÉGEANCE QUESTOR>, <MAISONNÉE>

**MOTS-CLÉS** : SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, CLASSE QUESTORIS, KNIGHT PRECEPTOR

# KNIGHT ERRANT



24



Un Knight Errant est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Thermique; Mitrailleuse; Tronçonneuse Reaper.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Knight Errant</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Nacelle Lance-missiles Ironstorm	Lourde	72"	2	6+	9+	Barrage
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Nacelle Lance-roquettes Stormspear	Lourde	48"	1	6+	5+	-
Canon Thermique	Lourde	36"	2	6+	4+	Destructeur
Autocanon Icarus Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	Anti-aérien
Tronçonneuse Reaper	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	Destructeur
Gantelet Thunderstrike	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	Destructeur

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Tronçonneuse Reaper, cette unité peut être équipée de 1 Gantelet Thunderstrike.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**): 1 Nacelle Lance-missiles Ironstorm; 1 Nacelle Lance-roquettes Stormspear; 1 Autocanon Icarus Jumelé.
- Au lieu de 1 Mitrailleuse, cette unité peut être équipée de 1 Fuseur.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <ALLÉGEANCE QUESTOR>, <MAISONNÉE>

**MOTS-CLÉS:** SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, CLASSE QUESTORIS, KNIGHT ERRANT



# KNIGHT GALLANT



24



Un Knight Gallant est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Mitrailleur ; Gantelet Thunderstrike ; Tronçonneuse Reaper.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Knight Gallant</b>	<b>12"</b>	<b>2+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Mitrailleur	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Nacelle Lance-missiles Ironstorm	Lourde	72"	2	6+	9+	Barrage
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Nacelle Lance-roquettes Stormspear	Lourde	48"	1	6+	5+	-
Autocanon Icarus Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	Anti-aérien
Tronçonneuse Reaper	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	Destructeur
Gantelet Thunderstrike	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	Destructeur

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Nacelle Lance-missiles Ironstorm ; 1 Nacelle Lance-roquettes Stormspear ; 1 Autocanon Icarus Jumelé.
- Au lieu de 1 Mitrailleur, cette unité peut être équipée de 1 Fuseur.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <ALLÉGEANCE QUESTOR>, <MAISONNÉE>

**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, TITANESQUE, VÉHICULE, CLASSE QUESTORIS, KNIGHT GALLANT

# KNIGHT WARDEN



24



Un Knight Warden est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Gatling Avenger ; Lance-flammes Lourde ; Mitrailleuse ; Tronçonneuse Reaper.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Knight Warden</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Canon Gatling Avenger	Lourde	36"	4	4+	8+	-
Lance-flammes Lourde	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Nacelle Lance-missiles Ironstorm	Lourde	72"	2	6+	9+	Barrage
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Nacelle Lance-roquettes Stormspear	Lourde	48"	1	6+	5+	-
Autocanon Icarus Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	Anti-aérien
Tronçonneuse Reaper	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	Destructeur
Gantelet Thunderstrike	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	Destructeur

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Tronçonneuse Reaper, cette unité peut être équipée de 1 Gantelet Thunderstrike.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Nacelle Lance-missiles Ironstorm ; 1 Nacelle Lance-roquettes Stormspear ; 1 Autocanon Icarus Jumelé.
- Au lieu de 1 Mitrailleuse, cette unité peut être équipée de 1 Fuseur.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <ALLÉGEANCE QUESTOR>, <MAISONNÉE>

**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, TITANESQUE, VÉHICULE, CLASSE QUESTORIS, KNIGHT WARDEN

# KNIGHT CRUSADER



28



Un Knight Crusader est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Gatling Avenger; Lance-flammes Lourd; Mitrailleur; Canon Thermique; Pieds Titanesques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Knight Crusader</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Gatling Avenger	Lourde	36"	4	4+	8+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleur	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Nacelle Lance-missiles Ironstorm	Lourde	72"	2	6+	9+	Barrage
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Obusier à Tir Rapide	Lourde	72"	4	6+	6+	-
Nacelle Lance-roquettes Stormspear	Lourde	48"	1	6+	5+	-
Canon Thermique	Lourde	36"	2	6+	4+	Destructeur
Autocanon Icarus Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	Anti-aérien
Pieds Titanesques	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Thermique, cette unité peut être équipée de 1 Mitrailleur et 1 Obusier à Tir Rapide.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**): 1 Nacelle Lance-missiles Ironstorm; 1 Nacelle Lance-roquettes Stormspear; 1 Autocanon Icarus Jumelé.
- Au lieu de 1 Mitrailleur, cette unité peut être équipée de 1 Fuseur.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <ALLÉGEANCE QUESTOR>, <MAISONNÉE>

**MOTS-CLÉS:** SUPER-LOURD, TITANESQUE, VÉHICULE, CLASSE QUESTORIS, KNIGHT CRUSADER

# CANIS REX



30



Canis Rex est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Impulseur Laser ; Multi-laser ; Main de la Liberté. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Canis Rex	12"	2+	2+	4	5	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Impulseur Laser	Lourde	36"	4	5+	5+	-
Multi-laser	Lourde	36"	1	6+	10+	-
Main de la Liberté	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	4+	Destructeur

## APTITUDES

**Briseur de Chaînes :** Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités **IMPERIUM** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, QUESTOR IMPERIALIS, FREEBLADE  
**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, PERSONNAGE, VÉHICULE, TITANESQUE, CLASSE QUESTORIS, KNIGHT PRECEPTOR, CANIS REX



# KNIGHT CASTELLAN



30



Un Knight Castellan est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Décimateur à plasma ; 2 Missiles Shieldbreaker ; 2 Fuseurs Jumelés ; 2 Canons Siegebreaker Jumelés ; Lance Volcano ; Pieds Titanesques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Knight Castellan</b>	<b>10"</b>	<b>4+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Décimateur à plasma	Lourde	48"	2	6+	6+	Surcharge
Missile Shieldbreaker	Lourde	48"	1	9+	5+	Usage Unique
Fuseur Jumelé	Lourde	12"	2	11+	4+	-
Canon Siegebreaker Jumelé	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Lance Volcano	Lourde	80"	2	10+	3+	Destructeur
Pieds Titanesques	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Siegebreaker Jumelé, cette unité peut être équipée de 2 Missiles Shieldbreaker.

## APTITUDES

**Explosion de Biréacteur à Plasma :** Lorsque cette figurine est détruite, jetez deux D12 au lieu de 1 D12 pour déterminer si elle explose, ce qui se produit sur le moindre résultat de 10+. Quand cette unité explose, placez 1 pion Explosion à côté de chaque unité (à l'exclusion des unités **SUPER-LOURDES**) se trouvant à 12" ou moins de cette unité au lieu de 6" ou moins d'elle.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <ALLÉGEANCE QUESTOR>, <MAISONNÉE>

**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, CLASSE DOMINUS, KNIGHT CASTELLAN

# KNIGHT VALIANT



30



Un Knight Valiant est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Conflagration ; 4 Missiles Shieldbreaker ; Harpon Thundercoil ; 2 Fuseurs Jumelés ; Canon Siegebreaker Jumelé ; Pieds Titanesques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Knight Valiant</b>	<b>10"</b>	<b>4+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Canon Conflagration	Lourde	18"	6	4+	8+	Brasier
Missile Shieldbreaker	Lourde	48"	1	9+	5+	Usage Unique
Harpon Thundercoil	Lourde	12"	1	8+	2+	Destructeur Apocalyptique
Fuseur Jumelé	Lourde	12"	2	11+	4+	-
Canon Siegebreaker Jumelé	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Pieds Titanesques	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Missiles Shieldbreaker, cette unité peut être équipée de 1 Canon Siegebreaker Jumelé.

## APTITUDES

**Explosion de Biréacteur à Plasma :** Lorsque cette figurine est détruite, jetez deux D12 au lieu de 1 D12 pour déterminer si elle explose, ce qui se produit sur le moindre résultat de 10+. Quand cette unité explose, placez 1 pion Explosion à côté de chaque unité (à l'exclusion des unités **SUPER-LOURDES**) se trouvant à 12" ou moins de cette unité au lieu de 6" ou moins d'elle.

**Destructeur Apocalyptique :** Si un jet de blessure pour une attaque effectuée avec une arme ayant cette aptitude réussit, placez 4 pions Explosion à côté de l'unité ciblée au lieu de 1.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <ALLÉGEANCE QUESTOR>, <MAISONNÉE>

**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, CLASSE DOMINUS, KNIGHT VALIANT

# ARMIGER HELVERIN



9



Un Armiger Helverin est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Autocanons Armiger ; Mitrailleuse ; Pieds Blindés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Armiger Helverin	14"	3+	3+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Autocanon Armiger	Lourde	60"	2	7+	7+	-
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Mitrailleuse, cette unité peut être équipée de 1 Fuseur.

## APTITUDES

**Escadron de Véhicules :** Chaque case Seigneur des Batailles 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 Seigneur des Batailles 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, IMPERIAL KNIGHTS, <ALLÉGEANCE QUESTOR>, <MAISONNÉE>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, CLASSE ARMIGER, ARMIGER HELVERIN

# ARMIGER WARGLAIVE



Un Armiger Warglaive est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Mitrailleuse; Lance Thermique; Pieds Blindés; Bitronçonneur Reaper.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Armiger Warglaive	14"	3+	3+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Lance Thermique	Lourde	30"	1	10+	4+	-
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-
Bitronçonneur Reaper	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Mitrailleuse, cette unité peut être équipée de 1 Fuseur.

## APTITUDES

**Escadron de Véhicules:** Chaque case Seigneur des Batailles 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 Seigneur des Batailles 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, IMPERIAL KNIGHT, <ALLÉGEANCE QUESTOR>, <MAISONNÉE>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, CLASSE ARMIGER, ARMIGER WARGLAIVE



# SACRISTAN FORGESHRINE



4



Un Sacristan Forgeshrine est une unité comprenant 1 figurine. Après avoir été placée, cette unité est traitée comme un Obstacle, et n'est plus considérée comme une unité en termes de règles.

## AUTO-SACRISTAN

Au début de la phase de Dégâts, le joueur qui a placé cet élément de terrain peut choisir 1 unité **IMPERIAL KNIGHTS** de son armée à 1" ou moins de cet élément de terrain et choisir un des effets suivants :

- **Rituel de Réparation :** Retirez 1 pion Dégâts à côté de l'unité choisie.
- **Rituel de Rechargement :** Les armes dont l'unité choisie est équipée, qui ont l'aptitude Usage Unique et ont été utilisées pour effectuer des attaques à cette bataille ne sont pas considérées comme ayant effectué ces attaques pour les besoins de l'aptitude Usage Unique.
- **Rituel de Ravitaillement :** Ajoutez 3" à la caractéristique de Mouvement de l'unité choisie jusqu'à la fin du prochain tour.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS

**MOTS-CLÉS :** SECTOR MECHANICUS, SACRISTAN FORGESHRINE