

AEGIS DEFENCE LINE



4



Une Aegis Defence Line est une unité comprenant 4 figurines de sections longues et 4 figurines de sections courtes. Après avoir été placée, cette unité est traitée comme un Obstacle, et n'est plus considérée comme une unité en termes de règles.

RÉSEAU DE DÉFENSE STATIQUE

Quand cette unité est placée, chacune de ses figurines doit être placée de sorte que son extrémité soit en contact avec celle d'au moins une autre figurine de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : NEUTRE

MOTS-CLÉS : LOURD, AEGIS DEFENCE LINE

AEGIS DEFENCE LINE GUN EMPLACEMENT



2



Un Aegis Defence Line Gun Emplacement est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Laser Icarus.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Aegis Defence Line Gun Emplacement	-	-	5+	-	1	8	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Laser Icarus	Lourde	96"	1	10+	5+	Anti-aérien
Quadritube	Lourde	48"	2	8+	8+	Anti-aérien

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu d'un Canon Laser Icarus, cette unité peut être équipée de 1 Quadritube.

APTITUDES

Ligne de Défense Aegis : Cette unité peut seulement être incluse dans un Détachement qui contient au moins 1 unité d'Aegis Defence Line, et n'occupe pas de case de Détachement. Quand cette unité est placée, elle doit l'être à 6" ou moins d'une Aegis Defence Line de ce Détachement ; si ce n'est pas possible cette unité est traitée comme ayant été détruite.

Emplacements d'Arme : À moins qu'une unité d'**INFANTERIE** amie soit à 1" ou moins de cette unité, quand cette unité effectue une action de Tir elle doit cibler soit l'unité ennemie la plus proche, soit l'unité ennemie la plus proche ayant le mot-clé **VOL** : en cas d'unités équidistantes les plus proches, choisissez-en 1 parmi elles comme cible.

MOTS-CLÉS DE FACTION : NEUTRE

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, GUN EMPLACEMENT

IMPERIAL BASTION



8



Un Imperial Bastion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 4 Bolters Lourds.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Imperial Bastion	-	-	5+	-	4	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser Icarus	Lourde	96"	1	10+	5+	Anti-aérien
Quadritube	Lourde	48"	2	8+	8+	Anti-aérien

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Canon Laser Icarus ; 1 Quadritube.

APTITUDES

Découvert

Postes de Tir : 1 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.

Armes Automatisées : À moins qu'une unité d'**INFANTERIE** amie soit embarquée dans cette unité, quand cette unité effectue une action de Tir, elle doit cibler l'unité ennemie la plus proche. Les armes ayant l'aptitude Anti-aérien dont cette figurine est équipée peuvent à la place cibler l'unité ennemie la plus proche ayant le mot-clé **VOL**. En cas d'unités équidistantes étant les plus proches, choisissez-en 1 parmi elles comme cible.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 20 figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : NEUTRE

MOTS-CLÉS : LOURD, BÂTIMENT, TRANSPORT, VÉHICULE, IMPERIAL BASTION

IMPERIAL DEFENCE LINE



4



Une Imperial Defence Line est une unité comprenant soit 2 figurines de sections de tranchées et jusqu'à 4 figurines de sections finales, soit 3 figurines de sections d'emplacements d'armes et jusqu'à 2 figurines de sections finales. Après avoir été placée, cette unité est traitée comme un Obstacle, et n'est plus considérée comme une unité en termes de règles.

WALL OF MARTYRS

Quand cette unité est placée, chacune de ses figurines doit être placée de sorte que son extrémité soit en contact avec celle d'au moins une autre figurine **WALL OF MARTYRS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: NEUTRE

MOTS-CLÉS: LOURD, WALL OF MARTYRS, IMPERIAL DEFENCE LINE

IMPERIAL BUNKER



5



Un Imperial Bunker est une unité comprenant 1 figurine.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Imperial Bunker	-	-	5+	-	2	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon Laser Icarus	Lourde	96"	1	10+	5+	Anti-aérien
Quadritube	Lourde	48"	2	8+	8+	Anti-aérien

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Canon Laser Icarus ; 1 Quadritube.

APTITUDES

Découvert

Postes de Tir Restreints : 1 unité maximum peut utiliser l'aptitude Découvert de cette unité à chaque tour – l'unité en question ne doit pas comprendre plus de 5 figurines.

Armes Automatisées : À moins qu'une unité d'**INFANTERIE** amie soit embarquée dans cette unité, quand cette unité effectue une action de Tir elle doit cibler soit l'unité ennemie la plus proche, soit l'unité ennemie la plus proche ayant le mot-clé **VOL** : en cas d'unités équidistantes les plus proches, choisissez-en 1 parmi elles comme cible.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : NEUTRE

MOTS-CLÉS : LOURD, BÂTIMENT, TRANSPORT, VÉHICULE, WALL OF MARTYRS, IMPERIAL BUNKER

VENGEANCE WEAPON BATTERY



4



Une Vengeance Weapon Battery est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Obusier.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vengeance Weapon Battery	-	-	5+	-	2	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Obusier	Lourde	72"	1	6+	6+	-
Canon Gatling Punisher	Lourde	24"	6	7+	10+	-
Canon Laser Icarus Quadritube	Lourde	96"	4	10+	5+	Anti-aérien

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Obusier, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +2** par Canon Laser Icarus Quadritube): 1 Canon Gatling Punisher; 1 Canon Laser Icarus Quadritube.

APTITUDES

Armes Entièrement Automatisées: Quand cette unité effectue une action de Tir, elle doit cibler l'unité ennemie la plus proche. Les armes ayant l'aptitude Anti-aérien dont cette unité est équipée peuvent à la place cibler l'unité ennemie la plus proche ayant le mot-clé **VOL**. En cas d'unités équidistantes étant les plus proches, choisissez-en 1 parmi elles comme cible.

MOTS-CLÉS DE FACTION: NEUTRE

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, BÂTIMENT, WALL OF MARTYRS, VENGEANCE WEAPON BATTERY

FIRESTORM REDOUBT



9



Une Firestorm Redoubt est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: 2 Obusiers.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Firestorm Redoubt	-	-	5+	-	4	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Obusier	Lourde	72"	1	6+	6+	-
Canon Gatling Punisher	Lourde	24"	6	7+	10+	-
Canon Laser Icarus Quadritube	Lourde	96"	4	10+	5+	Anti-aérien

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Obusier, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +2** par Canon Laser Icarus Quadritube): 1 Canon Gatling Punisher; 1 Canon Laser Icarus Quadritube.
- Au lieu de 2 Obusiers, cette unité peut être équipée de deux des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +2** par Canon Laser Icarus Quadritube): 1 Canon Gatling Punisher; 1 Canon Laser Icarus Quadritube.

APTITUDES

Découvert

Postes de Tir: 1 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.

Armes Automatisées: À moins qu'une unité d'**INFANTERIE** amie soit embarquée dans cette unité, quand cette unité effectue une action de Tir, elle doit cibler l'unité ennemie la plus proche. Les armes ayant l'aptitude Anti-aérien dont cette figurine est équipée peuvent à la place cibler l'unité ennemie la plus proche ayant le mot-clé **VOL**. En cas d'unités équidistantes étant les plus proches, choisissez-en 1 parmi elles comme cible.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 20 figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: NEUTRE

MOTS-CLÉS: LOURD, BÂTIMENT, VÉHICULE, TRANSPORT, WALL OF MARTYRS, FIRESTORM REDOUBT

PLASMA OBLITERATOR



8



Un Plasma Obliterator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Oblitérateur à Plasma.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Oblitérateur à Plasma	-	-	5+	-	4	10	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Oblitérateur à Plasma	Lourde	72"	2	6+	6+	-

APTITUDES

Découvert

Postes de Tir: 1 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.

Armes Automatisées: À moins qu'une unité d'**INFANTERIE** amie soit embarquée dans cette unité, quand cette unité effectue une action de Tir, elle doit cibler l'unité ennemie la plus proche. En cas d'unités équidistantes étant les plus proches, choisissez-en 1 parmi elles comme cible.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 20 figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: NEUTRE

MOTS-CLÉS: LOURD, BÂTIMENT, VÉHICULE, TRANSPORT, PLASMA OBLITERATOR

MACRO-CANNON AQUILA STRONGPOINT



15



Un Macro-cannon Aquila Strongpoint est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :
Macro-canon Aquila.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Macro-cannon Aquila Strongpoint	-	-	5+	-	6	10	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Macro-canon Aquila	Lourde	180"	4	4+	4+	Destructeur

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 Bolters Lourds.

APTITUDES

Découvert

Postes de Tir Étendus : Deux unités maximum peuvent utiliser l'aptitude Découvert de cette unité à chaque tour ; ces unités combinées ne peuvent pas comprendre plus de 15 figurines au total.

Armes Automatisées : À moins qu'une unité d'**INFANTERIE** amie soit embarquée dans cette unité, quand cette unité effectue une action de Tir, elle doit cibler l'unité ennemie la plus proche. En cas d'unités équidistantes étant les plus proches, choisissez-en 1 parmi elles comme cible.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 30 figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : NEUTRE

MOTS-CLÉS : SUPER-LOURD, BÂTIMENT, VÉHICULE, TRANSPORT, WALL OF MARTYRS, AQUILA STRONGPOINT, MACRO-CANNON

VORTEX MISSILE AQUILA STRONGPOINT



17



Un Vortex Missile Aquila Strongpoint est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Batterie de Missiles Vortex.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vortex Missile Aquila Strongpoint	-	-	5+	-	6	10	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Batterie de Missiles Vortex	Lourde	180"	6	3+	3+	Barrage, Destructeur

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 Bolters Lourds (**Rang de Puissance +1** par arme).

APTITUDES

Découvert

Postes de Tir Étendus: Deux unités maximum peuvent utiliser l'aptitude Découvert de cette unité à chaque tour; ces unités combinées ne peuvent pas comprendre plus de 15 figurines.

Armes Automatisées: À moins qu'une unité d'**INFANTERIE** amie soit embarquée dans cette unité, quand cette unité effectue une action de Tir, elle doit cibler l'unité ennemie la plus proche. En cas d'unités équidistantes étant les plus proches, choisissez-en 1 parmi elles comme cible.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 30 figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: NEUTRE

MOTS-CLÉS: SUPER-LOURD, BÂTIMENT, VÉHICULE, TRANSPORT, WALL OF MARTYRS, AQUILA STRONGPOINT, VORTEX MISSILE

VOID SHIELD GENERATOR



Un Void Shield Generator est une unité comprenant 1 figurine.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Void Shield Generator	-	-	-	-	3	10	8+

APTITUDES

Projection de Boucliers Void : Améliorez de 1 (jusqu'à un maximum de 3+) la caractéristique de Sauvegarde des unités amies tant qu'elles sont entièrement à 12" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : NEUTRE

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, BÂTIMENT, VOID SHIELD GENERATOR

SKYSHIELD LANDING PAD



Une Skyshield Landing Pad est une unité comprenant 1 figurine.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Skyshield Landing Pad	-	-	-	-	4	8	8+

APTITUDES

Plateforme d'Atterrissage Skyshield : Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez retirer 1 pion Explosion à côté de 1 unité **AÉRODYNE** amie se trouvant sur cette unité. Les petits pions Explosion doivent être retirés avant les grands pions Explosion.

MOTS-CLÉS DE FACTION : NEUTRE

MOTS-CLÉS : LOURD, BÂTIMENT, VÉHICULE, SKYSHIELD LANDING PAD

FORTRESS OF REDEMPTION



17



Une Fortress of Redemption est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Silo à Missiles Redemption ; Canon Laser Icarus Jumelé.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Fortress of Redemption	-	-	5+	-	6	10	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Silo à Missiles Redemption	Lourde	96"	4	5+	6+	Barrage
Canon Laser Icarus Jumelé	Lourde	96"	2	10+	5+	Anti-aérien

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 Bolters Lourds (**Rang de Puissance +1** par arme).

APTITUDES

Découvert

Postes de Tir Étendus : Deux unités maximum peuvent utiliser l'aptitude Découvert de cette unité à chaque tour ; ces unités combinées ne peuvent pas comprendre plus de 15 figurines.

Armes Automatisées : À moins qu'une unité d'**INFANTERIE** amie soit embarquée à bord de cette unité, quand cette unité effectue une action de Tir, elle doit cibler l'unité ennemie la plus proche. Les armes avec l'aptitude Anti-aérien dont cette unité est équipée peuvent à la place cibler l'unité ennemie la plus proche ayant le mot-clé **VOL**. En cas d'unités équidistantes, choisissez l'une d'elles.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 30 figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : NEUTRE

MOTS-CLÉS : SUPER-LOURD, BÂTIMENT, VÉHICULE, TRANSPORT, FORTRESS OF REDEMPTION

SPINDLE DRONES



4



Les Spindle Drones sont une unité comprenant 4 figurines. Elle est équipée de : Impulsions de Drone ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Spindle Drones (4 figurines)	6"	3+	3+	2	2	8	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Impulsions de Drone	Armes Légères	18"	Util.	8+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Élévation du Niveau de Menace : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques de cette unité si elle a un ou plusieurs pions Explosion à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CONSTRUCT DE SOMBREROCHE, NEUTRE

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, SPINDLE DRONES

AMBULL



5



Un Ambull est une unité contenant 1 figurine. Elle est équipée de : Griffes Énormes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ambull	6"	3+	6+	1	2	4	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Griffes Énormes	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION : NEUTRE

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, AMBULL