

Galarar : [Imperial Knights] Cdo 9

DÉTACHEMENT IMPERIAL KNIGHTS - LANCE NOBLE

Mots clés de faction : Chevaliers Impériaux
FNP 6+ pour toute votre armée. FNP 5+ si armée Honorée.

Héros épiques

ASSASSIN EVERSOR

75

M E SV PV CD CO

9 4 6+/4++ 4 6+ 1

	Portée	A	C/T	F	PA	D	Capacités
Pistolet Executioner	12	4	2+	4	0	1	Anti-Infanterie 3+, Pistolet
Épée énergétique et neuro-gantelet	Mêlée	6	2+	5	-2	2	Anti-Infanterie 3+

Équipement : Pistolet Executioner, Épée énergétique et neuro-gantelet

Aptitudes : Frenzon, Matrice Sentinel, Agents Assignés, Agent Solitaire, Destruction Néfaste D3, Eclaireurs 9ps

Mots clés : Assassin Eversor, Grenades, Héros Epique, Imperium, Infanterie, Personnage

Mots clés de faction : Agents de l'Imperium

Frenzon	À votre phase de Commandement, choisissez un effet actif jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement : - Peut tirer et charger à un tour où elle a Avancé. - Gagne Précision sur toutes ses armes. - Gagne Touches Soutenues 3 sur toutes ses armes.
Matrice Sentinel	Une fois par round de bataille, peut être ciblée avec les Stratagèmes Tir en État d'Alerte ou Intervention Héroïque pour OPC, même si déjà utilisés à cette phase.
Agents Assignés	Si toutes les unités de votre armée ont le mot-clé Imperium, vous pouvez y ajouter des unités Agents de l'Imperium. Max 1/2/3 unité(s) Personnage et 1/2/3 unité(s) Suite au format Incursion/Force de Frappe/Offensive. Les assassins ne peuvent pas être Seigneur de Guerre.
Agent Solitaire	Sauf si unité Attachée, ne peut être choisi comme cible d'un Tir à plus de 12ps.
Destruction Néfaste D3	Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6. Sur 6, chaque unité à 6ps subit D3 BM.
Eclaireurs 9ps	L'unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 9ps avant 1er tour (idem si embarquée dans Transport) en finissant à +9ps de l'ennemi.

M	E	SV	PV	CD	CO
7	4	6+/4++	4	6+	1

	Portée	A	C/T	F	PA	D	Capacités
Fusil Exitus	48	1	2+	7	-3	D3+3	Blessures Dévastatrices, Ignore Couvert, Lourd, Précision
Pistolet Exitus	12	3	2+	5	-2	3	Blessures Dévastatrices, Ignore Couvert, Pistolet, Précision
Couteau de combat de Vindicare	Mêlée	4	2+	4	-1	1	

Équipement : Fusil Exitus, Pistolet Exitus, Couteau de combat de Vindicare

Aptitudes : Entre les Deux Yeux, Perce-écran, Agents Assignés, Agent Solitaire, Discrétion, Infiltrateurs

Mots clés : Assassin Vindicare, Fumée, Héros Epique, Imperium, Infanterie, Personnage

Mots clés de faction : Agents de l'Imperium

Entre les Deux Yeux	Gagne +3 Dégâts si Touche Critique au tir. Cible touchée au tir doit faire un test d'Ébranlement.
Perce-écran	Une fois par bataille, peut ignorer les Sauvegardes de la cible avec son fusil Exitus.
Agents Assignés	Si toutes les unités de votre armée ont le mot-clé Imperium, vous pouvez y ajouter des unités Agents de l'Imperium. Max 1/2/3 unité(s) Personnage et 1/2/3 unité(s) Suite au format Incursion/Force de Frappe/Offensive. Les assassins ne peuvent pas être Seigneur de Guerre.
Agent Solitaire	Sauf si unité Attachée, ne peut être choisi comme cible d'un Tir à plus de 12ps.
Discrétion	-1 pour toucher cette unité au Tir si toutes les figs de l'unité ont cette règle.
Infiltrateurs	Peut se déployer n'importe où sur la table à +9ps à 'horizontale de la zone de déploiement adverse et des figurines ennemies.

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+/5++ (tir)	22	5+	10
6"	3	4+	3	5+	1

	Portée	A	C/T	F	PA	D	Capacités
Impulseur laser Brise-Chaines - Haute intensité	24	D6	2+	14	-3	4	Déflagration, Touches Soutenues 1
Impulseur laser Brise-Chaines - Basse intensité	36	2D6	2+	7	-1	2	Déflagration, Touches Soutenues 1
Multi-laser Briseur de Chaînes	36	4	2+	6	0	1	Touches Soutenues 1
Main de la Liberté - Frappe	Mêlée	5	2+	20	-3	9	Touches Soutenues 1
Main de la Liberté - Balayage	Mêlée	10	2+	10	-2	3	Touches Soutenues 1
Pistolet d'Hekhtur	12	1	2+	5	-1	2	Pistolet
Arme de corps à corps	Mêlée	2	2+	3	0	1	

Equipement : Impulseur laser Brise-Chaines, Multi-laser Briseur de Chaînes, Main de la Liberté

Aptitudes : Endommagé 1-7 PV (CO), Le Briseur de Chaînes, Sans-fief Légendaire, Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd, Destruction Néfaste D6

+ Sire Hekhtur

Equipement : Pistolet d'Hekhtur, Arme de corps à corps

Aptitudes : Agent Solitaire

Mots clés : Infanterie, Personnage, Sir Hekhtur

Mots clés : Chevalier Précepteur, Héros Epique, Imperium, Imposant, Marcheur, Personnage, Questoris, Titanesque, Véhicule

Mots clés de faction : Chevaliers Impériaux

Endommagé 1-7 PV (CO)	Contrôle d'Objectif divisé par deux et -1 pour toucher si ne lui reste plus que 1 à 7 PV.
Le Briseur de Chaînes	Touches Critiques sur 5+ non modifié
Sans-fief Légendaire	Une fois par tour, vous pouvez lui appliquer un stratagème pour 0 PC même si ce stratagème a déjà été utilisé à cette phase.
Code Chevaleresque	En début de partie, après avoir choisi la mission, vous devez choisir un Voeu pour votre armée IK pour bénéficier de son bonus. Si vous complétez son haut-fait, Armée Honorée et vous gagnez 3PC. - Abattre les tyrans: chaque unité peut relancer un unique jet de 1 pour toucher et un unique jet de 1 pour blesser. Haut-fait: détruire le SdG ennemi. - Défendre le Royaume : +1 Mvt et jet de Charge et Avance. Haut-fait: Contrôler au moins 1 objectif dans la zone de déploiement adverse.
Marcheur Super-lourd	Quand fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, peut se déplacer par-dessus les figurines (sauf Titanesque) et les éléments de terrain de 4ps ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.
Destruction Néfaste D6	Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6. Sur 6, chaque unité à 6ps subit D6 BM.
Agent Solitaire	Sauf si unité Attachée, ne peut être choisi comme cible d'un Tir à plus de 12ps.

Personnages

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+/5++ (tir)	22	6+	10

	Portée	A	C/T	F	PA	D	Capacités
Canon thermique	24	2D3	3+	12	-4	D6	Déflagration, Fusion 6
Fuseur	12	1	3+	9	-4	D6	Fusion 2
Tronçonneuse reaper - Frappe	Mêlée	4	3+	14	-4	6	
Tronçonneuse reaper - Balayage	Mêlée	12	3+	9	-3	2	
Nacelle lance-roquettes Stormspear	48	3	3+	8	-2	D6	

Équipement : Canon thermique, Fuseur, Nacelle lance-roquettes Stormspear, Tronçonneuse reaper

Aptitudes : Assaut Agressif, Devoir de l'Errant (Lige), Endommagé 1-7 PV (CO), Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd, Destruction Néfaste D6

Optimisations : Héros Mythique

Mots clés : Chevalier Errant, Imperium, Personnage, Questoris, Titanesque, Véhicule

Mots clés de faction : Chevaliers Impériaux

Assaut Agressif	À chaque attaque de tir de cette figurine contre la cible éligible la plus proche, ajoutez 1 au jet de Touche.
Devoir de l'Errant (Lige)	Tant qu'une figurine est affectée par cette aptitude, vous pouvez relancer les jets d'Avance pour la figurine affectée et ses armes de tir ont l'aptitude [ASSAUT].
Endommagé 1-7 PV (CO)	Contrôle d'Objectif divisé par deux et -1 pour toucher si ne lui reste plus que 1 à 7 PV.
Code Chevaleresque	En début de partie, après avoir choisi la mission, vous devez choisir un Voeu pour votre armée IK pour bénéficier de son bonus. Si vous complétez son haut-fait, Armée Honorée et vous gagnez 3PC. - Abattre les tyrans: chaque unité peut relancer un unique jet de 1 pour toucher et un unique jet de 1 pour blesser. Haut-fait: détruire le SdG ennemi. - Défendre le Royaume : +1 Mvt et jet de Charge et Avance. Haut-fait: Contrôler au moins 1 objectif dans la zone de déploiement adverse.
Marcheur Super-lourd	Quand fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, peut se déplacer par-dessus les figurines (sauf Titanesque) et les éléments de terrain de 4ps ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.
Destruction Néfaste D6	Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6. Sur 6, chaque unité à 6ps subit D6 BM.
Héros Mythique	Chaque fois que le porteur utilise son aptitude Lige, vous pouvez choisir 1 figurine Armigère amie supplémentaire à 12ps du porteur qui n'a pas déjà été affectée par une aptitude de Lige. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette figurine supplémentaire est aussi affectée par cette aptitude de Lige.

M	E	SV	PV	CD	CO							
10"	12	3+/5++ (tir)	22	6+	10	Portée	A	C/T	F	PA	D	Capacités
Fuseur			12	1	3+	9	-4	D6				Fusion 2
Mitrailleuse Questoris			36	3	3+	4	-1	1				Tir Rapide 3
Obusier à tir rapide			72	D6+3	3+	10	-1	3				Déflagration, Tir Rapide D6+3
Nacelle lance-roquettes Stormspear			48	3	3+	8	-2	D6				
Gantelet thunderstrike - Frappe			Mêlée	4	3+	20	-3	8				
Gantelet thunderstrike - Balayage			Mêlée	8	3+	10	-2	3				

Equipement : Fuseur, Mitrailleuse Questoris, Obusier à tir rapide, Nacelle lance-roquettes Stormspear, Gantelet thunderstrike
Aptitudes : Devoir du Paladin (Lige), Endommagé 1-7 PV (CO), Noble Chevronné, Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd, Destruction Néfaste D6
Optimisations : Bannière Triomphante de Macharius
Mots clés : Chevalier Paladin, Imperium, Imposant, Marcheur, Personnage, Questoris, Titanesque, Véhicule
Mots clés de faction : Chevaliers Impériaux

Devoir du Paladin (Lige)	Tant qu'une figurine est affectée par cette aptitude, ses armes ont les aptitudes [TOUCHES FATALES] et [LANCE].
Endommagé 1-7 PV (CO)	Contrôle d'Objectif divisé par deux et -1 pour toucher si ne lui reste plus que 1 à 7 PV.
Noble Chevronné	Une fois par phase, vous pouvez relancer 1 jet de Touche, 1 jet de Blessure ou 1 jet de sauvegarde pour cette figurine.
Code Chevaleresque	En début de partie, après avoir choisi la mission, vous devez choisir un Voeu pour votre armée IK pour bénéficier de son bonus. Si vous complétez son haut-fait, Armée Honorée et vous gagnez 3PC. - Abattre les tyrans: chaque unité peut relancer un unique jet de 1 pour toucher et un unique jet de 1 pour blesser. Haut-fait: détruire le SdG ennemi. - Défendre le Royaume : +1 Mvt et jet de Charge et Avance. Haut-fait: Contrôler au moins 1 objectif dans la zone de déploiement adverse.
Marcheur Super-lourd	Quand fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, peut se déplacer par-dessus les figurines (sauf Titanesque) et les éléments de terrain de 4ps ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.
Destruction Néfaste D6	Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6. Sur 6, chaque unité à 6ps subit D6 BM.
Bannière Triomphante de Macharius	Si vous contrôlez un pion d'objectif à la fin de votre phase de Commandement et si le porteur est à portée de ce pion d'objectif, celui-ci reste sous votre contrôle même si vous n'avez pas de figurine à portée de lui, sauf si votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

Ligne

ARMIGÈRE HASTAIRE

150

M	E	SV	PV	CD	CO
12	10	3+/5++ (tir)	12	7+	8

	Portée	A	C/T	F	PA	D	Capacités
Lance thermique	24	2	3+	12	-4	D6	Fusion 4
Fuseur	12	1	3+	9	-4	D6	Fusion 2
Bitronçonneur Reaper - Frappe	Mêlée	4	3+	10	-3	3	
Bitronçonneur Reaper - Balayage	Mêlée	8	3+	8	-2	1	

Équipement : Lance thermique, Fuseur, Bitronçonneur Reaper

Aptitudes : Endommagé 1-4 PV, Gloire Impétueuse, Code Chevaleresque, Destruction Néfaste D3

Mots clés : Armigère, Hastaire, Imperium, Ligne, Marcheur, Véhicule

Mots clés de faction : Chevaliers Impériaux

Endommagé 1-4 PV	-1 pour toucher si ne lui reste plus que 1 à 4 PV
Gloire Impétueuse	Touches Soutenues 1 pour ses armes de mêlée au tour où il a Chargé.
Code Chevaleresque	En début de partie, après avoir choisi la mission, vous devez choisir un Voeu pour votre armée IK pour bénéficier de son bonus. Si vous complétez son haut-fait, Armée Honorée et vous gagnez 3PC. - Abattre les tyrans: chaque unité peut relancer un unique jet de 1 pour toucher et un unique jet de 1 pour blesser. Haut-fait: détruire le SdG ennemi. - Défendre le Royaume : +1 Mvt et jet de Charge et Avance. Haut-fait: Contrôler au moins 1 objectif dans la zone de déploiement adverse.
Destruction Néfaste D3	Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6. Sur 6, chaque unité à 6ps subit D3 BM.

ARMIGÈRE HASTAIRE

150

M	E	SV	PV	CD	CO
12	10	3+/5++ (tir)	12	7+	8

	Portée	A	C/T	F	PA	D	Capacités
Lance thermique	24	2	3+	12	-4	D6	Fusion 4
Fuseur	12	1	3+	9	-4	D6	Fusion 2
Bitronçonneur Reaper - Frappe	Mêlée	4	3+	10	-3	3	
Bitronçonneur Reaper - Balayage	Mêlée	8	3+	8	-2	1	

Équipement : Lance thermique, Fuseur, Bitronçonneur Reaper

Aptitudes : Endommagé 1-4 PV, Gloire Impétueuse, Code Chevaleresque, Destruction Néfaste D3

Mots clés : Armigère, Hastaire, Imperium, Ligne, Marcheur, Véhicule

Mots clés de faction : Chevaliers Impériaux

Endommagé 1-4 PV	-1 pour toucher si ne lui reste plus que 1 à 4 PV
Gloire Impétueuse	Touches Soutenues 1 pour ses armes de mêlée au tour où il a Chargé.
Code Chevaleresque	En début de partie, après avoir choisi la mission, vous devez choisir un Voeu pour votre armée IK pour bénéficier de son bonus. Si vous complétez son haut-fait, Armée Honorée et vous gagnez 3PC. - Abattre les tyrans: chaque unité peut relancer un unique jet de 1 pour toucher et un unique jet de 1 pour blesser. Haut-fait: détruire le SdG ennemi. - Défendre le Royaume : +1 Mvt et jet de Charge et Avance. Haut-fait: Contrôler au moins 1 objectif dans la zone de déploiement adverse.
Destruction Néfaste D3	Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6. Sur 6, chaque unité à 6ps subit D3 BM.

M E SV PV CD CO

12" **10** **3+/5++ (tir)** **12** **7+** **8**

	Portée	A	C/T	F	PA	D	Capacités
Autocanon Armigère	48	4	3+	9	-1	3	
Mitrailleuse Questoris	36	3	3+	4	-1	1	Tir Rapide 3
Pieds blindés	Mêlée	4	3+	6	0	1	

Équipement : Autocanon Armigère (2), Mitrailleuse Questoris, Pieds blindés

Aptitudes : Endommagé 1-4 PV, Protocoles Feu du Ciel, Code Chevaleresque, Destruction Néfaste D3

Mots clés : Armigère, Helvérien, Imperium, Ligne, Marcheur, Véhicule

Mots clés de faction : Chevaliers Impériaux

Endommagé 1-4 PV	-1 pour toucher si ne lui reste plus que 1 à 4 PV
Protocoles Feu du Ciel	Tant que cette figurine est entièrement dans votre zone de déploiement ou à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, ses autocanons d'Armigère ont l'aptitude [ANTI-VOL 2+].
Code Chevaleresque	En début de partie, après avoir choisi la mission, vous devez choisir un Voeu pour votre armée IK pour bénéficier de son bonus. Si vous complétez son haut-fait, Armée Honorée et vous gagnez 3PC. - Abattre les tyrans: chaque unité peut relancer un unique jet de 1 pour toucher et un unique jet de 1 pour blesser. Haut-fait: détruire le SdG ennemi. - Défendre le Royaume : +1 Mvt et jet de Charge et Avance. Haut-fait: Contrôler au moins 1 objectif dans la zone de déploiement adverse.
Destruction Néfaste D3	Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6. Sur 6, chaque unité à 6ps subit D3 BM.

Total

2000 points - 9 figurines - 8 unités - 0 PC
 Agents of the Imperium (7.75%) : 155 points
 Imperial Knights (92.25%) : 1845 points

