

AGENTS DE L'IMPERIUM

Vous trouverez dans cette section une grande variété de règles à utiliser par les Agents de l'Imperium. Elles vous permettent d'organiser ces forces en Détachements de faction, ou dans d'autres Détachements avec d'autres unités IMPERIUM.

MOTS-CLÉS

Vous rencontrerez souvent le mot-clé <ORDO> dans cette section. Quand vous incluez une unité avec ce mot-clé dans votre armée, vous devez désigner de quel Ordo elle provient, puis remplacer toutes les occurrences du mot-clé <ORDO> sur sa fiche technique par le nom de l'Ordo de votre choix. Les Ordos disponibles sont **ORDO HERETICUS**, **ORDO MALLEUS**, **ORDO XENOS** et **ORDO MINORIS**.

Par exemple, si vous incluez une unité **ACOLYTES** unité dans votre armée et décidez qu'elle provient de l'Ordo Hereticus, son mot-clé <ORDO> devient **ORDO HERETICUS** et la première phrase de son aptitude Serviteur Loyal stipulerait: "Quand une figurine **INQUISITEUR ORDO HERETICUS** amie à 3" est censée perdre un ou plusieurs Points de Vie suite à une attaque contre elle, cette unité peut tenter d'intercepter l'attaque."

APTITUDES

La fiche technique d'une unité listera toutes les aptitudes de cette dernière. Certaines aptitudes communes à plusieurs unités sont seulement mentionnées sur les fiches techniques; ces aptitudes sont décrites en détail ci-dessous.

AGENT DE L'IMPERIUM

Si votre armée est Réglementaire, vous pouvez inclure 1 unité **AGENT DE L'IMPERIUM** (hormis les unités **DÉCHUS**) dans chaque Détachement de Patrouille, Patrouille d'Abordage, Bataillon, Brigade et Les Arches Fatidiques **IMPERIUM** de votre armée sans que ces unités n'occupent de choix de Rôle Tactique dans ces Détachements. L'inclusion d'une unité **AGENT DE L'IMPERIUM** n'empêche pas les autres unités de son Détachement de bénéficier d'aptitudes de Détachement (ex. Tactiques de Chapitre), et elle n'empêche pas d'autres unités de votre armée de bénéficier d'aptitudes requérant que chaque figurine de votre armée ait l'aptitude en question (ex. Doctrines de Combat). Une unité **AGENT DE L'IMPERIUM** incluse de la sorte dans un Détachement de Patrouille, Patrouille d'Abordage, Bataillon, Brigade ou Les Arches Fatidiques est ignorée pour les règles qui stipulent que toutes les unités du Détachement doivent avoir au moins 1 mot-clé de Faction en commun (ex. dans une partie de jeu égal), et lorsque vous déterminez votre Faction d'Armée.

On ne peut jamais inclure une unité **AGENT DE L'IMPERIUM** dans un Détachement **FRÈRES DE COUVAIN**.

AGENT INDÉPENDANT

Les unités ayant le mot-clé **OFFICIO ASSASSINORUM** gagnent les aptitudes suivantes:

- Cette unité ne peut jamais avoir de Trait de Seigneur de Guerre.
- Au déploiement, vous pouvez dissimuler cette unité au lieu de la placer sur le champ. En ce cas, à l'étape des Renforts de 1 de vos phases de Mouvement, vous pouvez placer cette unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" des figurines ennemies.

AUTORITÉ DE L'INQUISITION

Les unités **INFANTERIE** ayant cette aptitude peuvent embarquer dans n'importe quelle figurine **TRANSPORT IMPERIUM**, même si cette dernière ne permet normalement pas à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent (ex: les figurines **TERMINATOR** peuvent seulement embarquer dans des **TRANSPORTS** permettant aux figurines **TERMINATOR** de le faire).

Si votre armée est Réglementaire, vous ne pouvez pas inclure plus de 1 unité **INQUISITEUR** dans chaque Détachement **INQUISITION** (c'est-à-dire un Détachement n'incluant que des unités **INQUISITION**).

SAGESSE INCONTESTABLE (AURA)

Tant qu'une unité **IMPERIUM** amie est à 6" de cette figurine, les figurines de l'unité peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette figurine au lieu de la leur.

PROIE

Les unités ayant le mot-clé **ORDO MALLEUS**, **ORDO HERETICUS**, **ORDO XENOS** ou **ORDO MINORIS** gagnent l'aptitude correspondante ci-dessous:

- **ORDO MALLEUS**: Quand vous résolvez une attaque d'une figurine de cette unité qui cible une unité **CHAOS** ou **DÉMON**, vous pouvez relancer le jet de touche et vous pouvez relancer le jet de blessure.
- **ORDO HERETICUS**: Quand vous résolvez une attaque d'une figurine de cette unité qui cible une unité **CHAOS** ou **PSYKER** unité, vous pouvez relancer le jet de touche et vous pouvez relancer le jet de blessure.
- **ORDO XENOS**: Quand vous résolvez une attaque d'une figurine de cette unité qui cible une unité qui n'est pas une unité **CHAOS**, **IMPERIUM** ou **NEUTRE**, vous pouvez relancer le jet de touche et vous pouvez relancer le jet de blessure.
- **ORDO MINORIS**: Quand vous résolvez une attaque d'une figurine de cette unité qui cible une unité **PERSONNAGE**, vous pouvez relancer le jet de touche et vous pouvez relancer le jet de blessure.



ASSASSIN CALLIDUS

PUISSANCE **5**

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|-------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Assassin Callidus | 7" | 2+ | 2+ | 4 | 4 | 5 | 5 | 9 | 6+ |

Un Assassin Callidus est une figurine individuelle équipée de : neuro-lacérateur ; épée de phase ; lames empoisonnées.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|--------------------|--------|----------|-------|----|---|--|
| Neuro-lacérateur | 9" | Assaut 1 | * | * | * | À chaque attaque de cette arme, si une touche est causée, on ne fait pas de jet de blessure : à la place, on jette 3D6 ; si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique de Commandement la plus élevée de l'unité cible, elle subit D3 blessures mortelles. |
| Épée de phase | Mêlée | Mêlée | Util. | -3 | 2 | À chaque attaque de cette arme, on ne peut pas faire de jet de sauvegarde invulnérable. |
| Lames empoisonnées | Mêlée | Mêlée | 2 | -1 | 1 | Quand le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme. Les attaques de cette arme blessent sur 3+ sauf si la cible est une unité VÉHICULE . |

APTITUDES

Agent de l'Imperium, Agent Indépendant (p. 1)

Réflexes Éclair : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Polymorphe : Au déploiement, vous pouvez déguiser cette figurine au lieu de la placer sur le champ de bataille. À la fin de 1 de vos phases de Mouvement, cette figurine peut révéler son identité : placez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de D6+3" des figurines ennemies. Par exemple, si le jet donne 4, la figurine peut être placée n'importe où à plus de 7" des figurines ennemies.

Désengagement : Cette figurine peut tirer et charger à un tour où elle a Battu en Retraite.

La Confusion Règne : Si votre armée inclut une ou plusieurs figurines ayant cette aptitude, au premier round de bataille, jetez un D6 chaque fois que votre adversaire dépense des Points de Commandement (PC) pour utiliser un Stratagème. Sur 4+ votre adversaire doit dépenser 1PC additionnel pour utiliser ce Stratagème, sans quoi il n'a pas d'effet (les PC dépensés sont perdus). Cette aptitude n'affecte pas les Stratagèmes utilisés avant la bataille.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM, AGENTS DE L'IMPERIUM

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, ASSASSIN CALLIDUS



ASSASSIN CULEXUS

PUISSANCE **5**

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Assassin Culexus | 7" | 2+ | 2+ | 4 | 4 | 5 | 4 | 9 | 6+ |

Un Assassin Culexus est une figurine individuelle équipée de : animus speculum ; grenades anti-psy.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|-------------------|--------|------------|---|----|---|--|
| Animus speculum | 18" | Assaut D3 | 5 | -4 | 1 | Tant qu'il y a la moindre unité PSYKER ennemie à 18" du porteur, la caractéristique de Type de cette arme devient Assaut D6. |
| Grenades anti-psy | 6" | Grenade D3 | 2 | 0 | 1 | Déflagration. À chaque attaque de cette arme contre une unité PSYKER ou DÉMON , un jet de touche non modifié de 6 inflige 1 blessure mortelle à la cible et la séquence d'attaque prend fin. |

APTITUDES

Agent de l'Imperium, Agent Indépendant (p. 1)

Réflexes Éclair : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Abomination : Cette figurine ne peut jamais être ciblée ni affectée par des pouvoirs psychiques de quelque manière que ce soit. Les unités **PSYKER** à 18" d'un ou plusieurs **ASSASSINS CULEXUS** doivent soustraire 2 aux tests Psychiques et d'Abjurer le Sorcier qu'elles effectuent.

Éthérium : À chaque attaque qui cible cette figurine, la figurine attaquante est traitée comme ayant une Capacité de Combat et une Capacité de Tir de 6+.

Drain de Vie : À chaque attaque d'arme de mêlée de cette figurine, on ne peut faire de jets de sauvegarde ni de jets de Sauvegarde Démoniaque à moins qu'il s'agisse d'un jet de sauvegarde invulnérable.

Assassin Psychique : Chaque fois que vous choisissez une cible pour une arme de tir avec laquelle cette figurine effectue une attaque, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur ! si vous choisissez une unité **PERSONNAGE PSYKER**. De plus, cette figurine peut tirer avec ses grenades anti-psy à la même phase où elle a tiré avec son animus speculum.

MOTS-CLÉS DE FACTION : **IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM, AGENTS DE L'IMPERIUM**
 MOTS-CLÉS : **INFANTRIE, PERSONNAGE, ASSASSIN CULEXUS**



ASSASSIN EVERSOR

PUISSANCE **5**

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Assassin Eversor | 7" | 2+ | 2+ | 4 | 4 | 6 | 6 | 9 | 6+ |

Un Assassin Eversor est une figurine individuelle équipée de : pistolet Executioner; neuro-gantelet; épée énergétique; bombes à fusion.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|----------------------|--------|------------|-------|----|----|---|
| Pistolet Executioner | 12" | Pistolet 4 | 4 | -1 | 1 | Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques de cette arme qui ciblent des unités INFANTRIE . |
| Neuro-gantelet | Mêlée | Mêlée | +1 | -1 | 1 | Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques de cette arme. |
| Épée énergétique | Mêlée | Mêlée | Util. | -3 | 1 | - |
| Bombes à fusion | 4" | Grenade 1 | 8 | -4 | D6 | Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques de cette arme qui ciblent des unités VÉHICULE . |

APTITUDES

Agent de l'Imperium, Agent Indépendant (p. 1)

Réflexes Éclair : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Bio-déflagration : Si cette figurine est détruite, avant de la retirer du champ de bataille, jetez un D6 pour chaque unité ennemie à 6" d'elle. Sur 4+ l'unité ennemie concernée subit D3 blessures mortelles.

Matrice Sentinel : Chaque fois qu'une unité ennemie Bat en Retraite en étant à 1" de cette figurine, avant de déplacer la moindre figurine, cette figurine peut tirer comme s'il s'agissait de sa phase de Tir. Ces attaques doivent cibler l'unité qui Bat en Retraite.

Frenzon : Quand vous faites un jet de charge pour cette figurine, jetez 3D6 au lieu de 2D6. En outre, ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques de cette figurine si elle a chargé ou accompli une Intervention Héroïque à ce tour.

Fureur Meurtrière : Chaque fois qu'une figurine d'une unité ennemie est détruite suite à une attaque d'arme de mêlée de cette figurine, vous pouvez immédiatement effectuer 1 attaque supplémentaire avec une arme de mêlée dont cette figurine est équipée contre la même unité. Ces attaques supplémentaires n'en génèrent pas à leur tour. En outre, cette figurine peut consolider de jusqu'à 6" au lieu de jusqu'à 3".

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM, AGENTS DE L'IMPERIUM

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, ASSASSIN EVERSOR



ASSASSIN VINDICARE

PUISSANCE **5**

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|--------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Assassin Vindicare | 7" | 2+ | 2+ | 4 | 4 | 5 | 5 | 9 | 6+ |

Un Assassin Vindicare est une figurine individuelle équipée de : pistolet Exitus ; fusil Exitus ; grenades aveuglantes.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|----------------------|--------|------------|---|----|----|--|
| Pistolet Exitus | 12" | Pistolet 1 | 4 | -3 | D3 | À chaque attaque de cette arme, on ne peut pas faire de jet de sauvegarde invulnérable. Les attaques de cette arme blessent les unités INFANTERIE sur 2+. |
| Fusil Exitus | 72" | Lourde 1 | 5 | -3 | D3 | À chaque attaque de cette arme, on ne peut pas faire de jet de sauvegarde invulnérable. Les attaques de cette arme blessent les unités INFANTERIE sur 2+. |
| Grenades aveuglantes | 12" | Grenade D6 | * | * | * | Cette arme n'inflige aucun dégât (ne faites aucun jet de blessure). À la place, si une unité est touchée par une ou plusieurs grenades aveuglantes, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques de l'unité jusqu'à la fin du tour. |

APTITUDES

Agent de l'Imperium, Agent Indépendant (p. 1)

Réflexes Éclair : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Tireur d'Élite : À chaque attaque de tir, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur ! De plus, sur un jet de blessure non modifié de 6 pour une attaque faite avec un pistolet Exitus ou un fusil Exitus, remplacez la caractéristique de Dégâts de l'arme utilisée par D6 pour cette attaque.

Visée Sans Faille : Les attaques d'armes de tir de cette figurine touchent toujours sur 2+ si cette figurine ne s'est pas déplacée à ce tour (des jets de touche de 6 sont toujours requis lors de tirs en État d'Alerte).

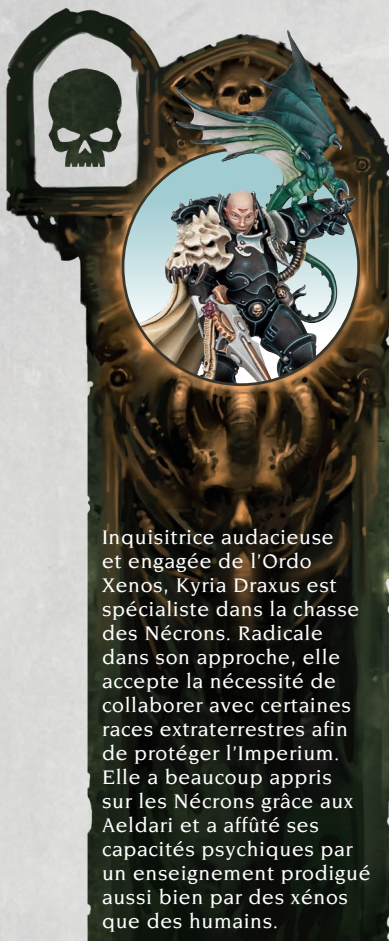
Masque d'Espion : À chaque attaque d'arme de tir de cette figurine, la cible ne reçoit pas le bénéfice du Couvert Léger.

Entre les Deux Yeux : Si, après avoir résolu une attaque de pistolet Exitus ou fusil Exitus de cette figurine, une figurine d'une unité ennemie a perdu un ou plusieurs PV suite à l'attaque sans être détruite, jetez un D6 ; sur 3+ la figurine ennemie subit 1 blessure mortelle et, si elle n'est pas détruite, vous pouvez jeter un autre D6. Cette fois, la figurine ennemie subit 1 blessure mortelle sur 4+. Continuez à jeter un D6, en augmentant à chaque fois de 1 le résultat requis pour causer une blessure mortelle, jusqu'à ce que la figurine de l'unité ennemie concernée par le jet soit détruite ou que le jet rate.

Combinaison Furtive : À chaque attaque d'arme de tir contre cette figurine, on soustrait 1 au jet de touche. Si cette figurine est dans ou sur un élément de terrain, on soustrait 2 au jet de touche à la place.

MOTS-CLÉS DE FACTION : **IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM, AGENTS DE L'IMPERIUM**

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, ASSASSIN VINDICARE**



Inquisitrice audacieuse et engagée de l'Ordo Xenos, Kyria Draxus est spécialiste dans la chasse des Nécrans. Radicale dans son approche, elle accepte la nécessité de collaborer avec certaines races extraterrestres afin de protéger l'Imperium. Elle a beaucoup appris sur les Nécrans grâce aux Aeldari et a affûté ses capacités psychiques par un enseignement prodigé aussi bien par des xénos que des humains.

DAME INQUISITRICE KYRIA DRAXUS PUISSANCE 4

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|--------------------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Dame Inquisitrice Kyria Draxus | 6" | 2+ | 3+ | 3 | 3 | 5 | 4 | 9 | 3+ |

Dame Inquisitrice Kyria Draxus est équipé de : Chantedeuil ; gantelet énergétique.
 Votre armée ne peut inclure qu'une seule figurine **KYRIA DRAXUS**.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|----------------------|--------|----------|----|----|---|---|
| Chantedeuil | 18" | Assaut 2 | 4 | 0 | 2 | À chaque attaque de cette arme, sur un jet de blessure non modifié de 6, l'attaque a une caractéristique de Pénétration d'Armure de -3. |
| Gantelet énergétique | Mêlée | Mêlée | x2 | -3 | 2 | À chaque attaque de cette arme, soustrayez 1 au jet de touche. |

APTITUDES

Agent de l'Imperium, Autorité de l'Inquisition, Sagesse Incontestable, Proie (p. 1)

Grenades Paralysantes : Au début de la phase de Combat, a effectué un mouvement de charge à ce tour, vous pouvez choisir une unité ennemie à Portée d'Engagement de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, l'unité ennemie ne peut pas être choisie pour combattre avant que toutes les autres unités éligibles ne l'aient été.

Champ Réfracteur : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.

Shang : Quand cette figurine manifeste le pouvoir psychique *Châtiment*, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 18" et visible de cette figurine pour être affectée, au lieu de l'unité ennemie la plus proche.

PSYKER

Cette figurine peut tenter de manifester 1 pouvoir psychique à votre Psychique phase et tenter d'abjurer 1 pouvoir psychique à la phase Psychique adverse. Elle connaît *Châtiment* et 1 pouvoir psychique de la discipline Téléthésie (p. 17).

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, INQUISITION, ORDO XENOS, AGENTS DE L'IMPERIUM
MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTERIE, PSYKER, INQUISITEUR, KYRIA DRAXUS



Puritain de l'Ordo Malleus, l'Inquisiteur Coteaz passe son temps à étudier les rapports de ses nombreux agents, ou abattre les démons, hérétiques et xénos sur le champ de bataille. Il refuse d'utiliser lui-même le pouvoir du warp, et poursuit avec agressivité ceux qui le font.

INQUISITEUR COTEAZ PUISSANCE 4

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|--------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Inquisiteur Coteaz | 6" | 3+ | 3+ | 3 | 3 | 5 | 4 | 10 | 2+ |

L'Inquisiteur Coteaz est équipé de : pistolet bolter ; psyber-aigle ; marteau tueur de démons Némésis de maître.
 Votre armée ne peut inclure qu'une seule figurine **COTEAZ**.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|---|--------|------------|----|----|---|-----------|
| Pistolet bolter | 12" | Pistolet 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| Psyber-aigle | 24" | Assaut D6 | 4 | 0 | 1 | - |
| Marteau tueur de démons Némésis de maître | Mêlée | Mêlée | x2 | -3 | 3 | - |

APTITUDES

Agent de l'Imperium, Autorité de l'Inquisition, Sagesse Incontestable, Proie (p. 1)

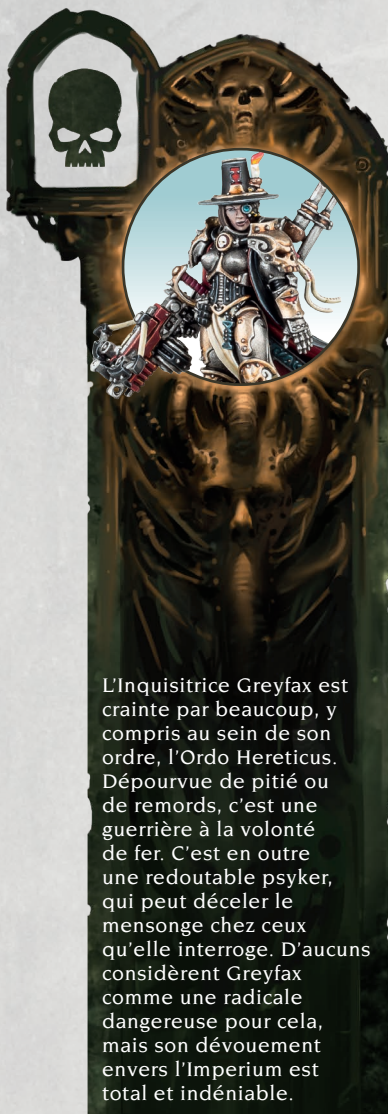
Champ Réfracteur : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.

Réseau d'Espions : Quand une unité ennemie est placée sur le champ de bataille en tant que Renforts, vous pouvez choisir 1 unité **ORDO MALLEUS** amie à 6" de cette figurine. L'unité choisie peut tirer sur l'unité ennemie concernée comme s'il s'agissait de votre phase de Tir. De plus, une fois par bataille, quand votre adversaire utilise un Stratagème, cette figurine peut utiliser son réseau d'espions. En ce cas, votre adversaire doit dépenser 1 point de Commandement supplémentaire pour résoudre le Stratagème, ou bien il n'a aucun effet et les points de Commandement dépensés pour le Stratagème en question ne sont pas considérés comme ayant été dépensés. Cette aptitude ne peut pas affecter les Stratagèmes utilisés "avant la bataille".

PSYKER

Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques à votre Psychique phase et tenter d'abjurer 1 pouvoir psychique à la phase Psychique adverse. Elle connaît *Châtiment* et 1 pouvoir psychique de la discipline Téléthésie (p. 17).

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, INQUISITION, ORDO MALLEUS, AGENTS DE L'IMPERIUM
MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTERIE, INQUISITEUR, PSYKER, COTEAZ



L'Inquisitrice Greyfax est crainte par beaucoup, y compris au sein de son ordre, l'Ordo Hereticus. Dépourvue de pitié ou de remords, c'est une guerrière à la volonté de fer. C'est en outre une redoutable psyker, qui peut déceler le mensonge chez ceux qu'elle interroge. D'aucuns considèrent Greyfax comme une radicale dangereuse pour cela, mais son dévouement envers l'Imperium est total et indéniable.

INQUISITRICE GREYFAX

PUISSANCE **4**

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|----------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Inquisitrice Greyfax | 6" | 3+ | 3+ | 3 | 3 | 5 | 4 | 10 | 3+ |

L'Inquisitrice Greyfax est équipée de : bolter Condemnor de maître ; épée énergétique de maître ; grenades Frag ; grenades Krak ; grenades anti-psy. Votre armée ne peut inclure qu'une seule figurine **GREYFAX**.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|----------------------------|---|--------------|----|----|---|--|
| Bolter Condemnor de maître | Avant de choisir des cibles, choisissez 1 ou les deux profils ci-dessous pour faire des attaques. Si vous choisissez les deux, à chaque attaque de cette arme à cette phase, soustrayez 1 au jet de touche. | | | | | |
| - Bolter de maître | 24" | Tir Rapide 1 | 4 | -1 | 2 | - |
| - Pieux Condemnor | 24" | Assaut 1 | 4 | -1 | 2 | Chaque fois qu'une attaque de ce profil d'arme est allouée à une figurine PSYKER , l'unité de la figurine PSYKER subit D3 blessures mortelles en plus des dégâts normaux. |
| Épée énergétique de maître | Mêlée | Mêlée | +1 | -3 | 2 | - |
| Grenades anti-psy | 6" | Grenade D3 | 2 | 0 | 1 | Déflagration. À chaque attaque de cette arme contre une unité PSYKER ou DÉMON , un jet de touche non modifié de 6 inflige 1 blessure mortelle à la cible et la séquence d'attaque prend fin. |

APTITUDES

Agent de l'Imperium, Autorité de l'Inquisition, Sagesse Incontestable, Proie (p. 1)

Champ Réfracteur : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.

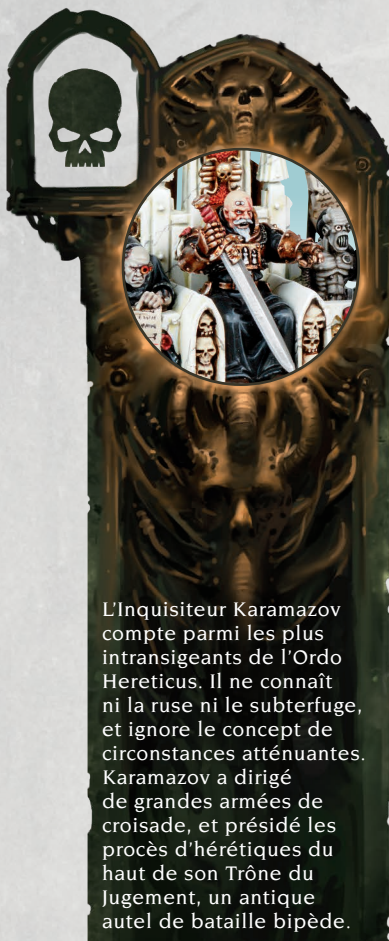
Indomptable : À chaque test d'Abjurer le Sorcier pour cette figurine, ajoutez 1 au résultat.

Psyoculum : Chaque fois que vous choisissez une cible pour une arme de tir avec laquelle cette figurine effectue une attaque, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur ! si vous choisissez une unité **PERSONNAGE PSYKER** ou **PERSONNAGE DÉMON**.

PSYKER

Cette figurine peut tenter de manifester 1 pouvoir psychique à votre Psychique phase et tenter d'abjurer 2 pouvoirs psychiques à la phase Psychique adverse. Elle connaît *Châtiment* et 1 pouvoir psychique de la discipline Téléthésie (p. 17).

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, INQUISITION, ORDO HERETICUS, AGENTS DE L'IMPERIUM
MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTERIE, INQUISITEUR, PSYKER, GREYFAX



L'Inquisiteur Karamazov compte parmi les plus intrinsèques de l'Ordo Hereticus. Il ne connaît ni la ruse ni le subterfuge, et ignore le concept de circonstances atténuantes. Karamazov a dirigé de grandes armées de croisade, et présidé les procès d'hérétiques du haut de son Trône du Jugement, un antique autel de bataille bipède.

INQUISITEUR KARAMAZOV

PUISSANCE 6

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|-----------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Inquisiteur Karamazov | 5" | 3+ | 3+ | 5 | 5 | 8 | 4 | 10 | 4+ |

L'Inquisiteur Karamazov est équipé de : multi-fuseur de maître ; épée énergétique de maître ; pieds du Trône du Jugement. Votre armée ne peut inclure qu'une seule figurine **KARAMAZOV**.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|----------------------------|--------|----------|-------|----|----|--|
| Multi-fuseur de maître | 30" | Lourde 2 | 8 | -4 | D6 | À chaque attaque de cette arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2. |
| Épée énergétique de maître | Mêlée | Mêlée | +1 | -3 | 2 | - |
| Pieds du Trône du Jugement | Mêlée | Mêlée | Util. | -1 | 2 | Chaque fois que le porteur combat, il fait 2D3 attaques supplémentaires avec cette arme. |

APTITUDES

Agent de l'Imperium, Autorité de l'Inquisition, Sagesse Incontestable, Proie (p. 1)

Volonté Suprême (Aura) : À chaque test Psychique pour une figurine ennemie à 12" de cette figurine, soustrayez 1 au résultat.

Trône du Jugement : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Volonté de Fer : Si cette figurine n'est pas un **PSYKER** et qu'un pouvoir psychique manifesté par une figurine ennemie la cible, jetez 2D6 ; si le résultat est supérieur ou égal au test Psychique, cette figurine n'est pas affectée par le pouvoir (les autres figurines sont affectées normalement).

Effroyable Réputation (Aura) : Tant qu'une unité **INFANTRIE** ennemie est à 6" de cette figurine, soustrayez 1 à la caractéristique de Commandement des figurines de l'unité ennemie.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, INQUISITION, ORDO HERETICUS, AGENTS DE L'IMPERIUM
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, PERSONNAGE, INQUISITEUR, KARAMAZOV



La tâche des Inquisiteurs est d'enquêter sur les complots xénos, les mutations, l'hérésie, les sectes, les psykers clandestins et tout ce qu'il faut surveiller. Leur pouvoir est tel que rien ne surpasse leur autorité et nul ne peut se soustraire à leur justice. S'ils l'estiment nécessaire, ils peuvent ordonner la destruction de mondes entiers.

INQUISITEUR

PUISSANCE 4

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|-------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Inquisiteur | 6" | 3+ | 3+ | 3 | 3 | 5 | 4 | 9 | 4+ |

Un Inquisiteur est équipé de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse ; grenades Frag ; grenades Krak.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|-------------------|--------|------------|-------|----|---|--|
| Pistolet bolter | 12" | Pistolet 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| Épée tronçonneuse | Mêlée | Mêlée | Util. | 0 | 1 | Quand le porteur combat, il fait 1 attaque supplémentaire avec cette arme. |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut avoir le mot-clé **PSYKER**. En ce cas, elle peut être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Force* (p. 14) au lieu de 1 épée tronçonneuse.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants au lieu de 1 pistolet bolter : 1 arme de la liste *Pistolets* (p. 14) ; 1 arme de la liste *Armes de Tir* (p. 14).
- Cette figurine peut être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Mêlée* (p. 14) au lieu de 1 épée tronçonneuse.

APTITUDES

Agent de l'Imperium, Autorité de l'Inquisition, Sagesse Incontestable, Proie (p. 1)

Champ Réfracteur : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.

Volonté de Fer : Si cette figurine n'est pas un **PSYKER** et qu'un pouvoir psychique manifesté par une figurine ennemie la cible, jetez 2D6 ; si le résultat est supérieur ou égal au test Psychique, cette figurine n'est pas affectée par le pouvoir (les autres figurines sont affectées normalement).

PSYKER

Si cette figurine est un **PSYKER**, elle peut tenter de manifester 1 pouvoir psychique à votre Psychique phase et tenter d'abjurer 1 pouvoir psychique à la phase Psychique adverse. Elle connaît *Châtiment* et 1 pouvoir psychique de la discipline Téléthésie (p. 17).

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>, AGENTS DE L'IMPERIUM
MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTRIE, INQUISITEUR



L'Inquisiteur Eisenhorn de l'Ordo Xenos est un homme de grande volonté. Il ne reculera devant rien pour préserver l'Imperium, à tel point que ses actions lui ont valu à deux reprises d'être accusé de trahison, ce qui s'est avéré infondé. Eisenhorn est en outre un puissant télépathe, capable d'obliger des individus, voire des groupes de personnes, à suivre ses instructions.

INQUISITEUR EISENHORN

PUISSANCE **4**

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|-----------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Inquisiteur Eisenhorn | 6" | 3+ | 3+ | 3 | 3 | 5 | 4 | 10 | 4+ |

L'Inquisiteur Eisenhorn est équipé de : pistolet bolter d'artificier ; Barbarisator ; bâton runique ; grenades électrofléaux.
 Votre armée ne peut inclure qu'une seule figurine **EISENHORN**.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|------------------------------|--------|------------|----|----|----|---|
| Pistolet bolter d'artificier | 12" | Pistolet 1 | 4 | -1 | 2 | - |
| Barbarisator | Mélée | Mélée | +1 | -3 | D3 | À chaque attaque de cette arme, ajoutez 1 au jet de touche. |
| Bâton runique | Mélée | Mélée | +3 | -1 | D3 | - |
| Grenades électrofléaux | 6" | Grenade 1 | 4 | -1 | 1 | À chaque attaque de cette arme contre une unité VÉHICULE , un jet de blessure non modifié de 4-5 inflige 1 blessure mortelle à la cible en plus des dégâts normaux, et un jet de blessure non modifié de 6 inflige D3 blessures mortelles à la cible en plus des dégâts normaux. |

APTITUDES

Agent de l'Imperium, Autorité de l'Inquisition, Sagesse Incontestable, Proie (p. 1)

Malus Codicium : Une fois par bataille, à la fin de votre phase de Mouvement, vous pouvez utiliser cette aptitude. En ce cas, cette figurine perd l'aptitude Sagesse Incontestable. Placez une figurine **HÔTE DÉMONIAQUE** à 6" de cette figurine et à plus de 9" des figurines ennemies. Ajoutez 2 aux caractéristiques de Force, Endurance, Points de Vie, et Attaques de la figurine **HÔTE DÉMONIAQUE**. Si la figurine ayant cette aptitude est détruite, la figurine **HÔTE DÉMONIAQUE** est détruite également.

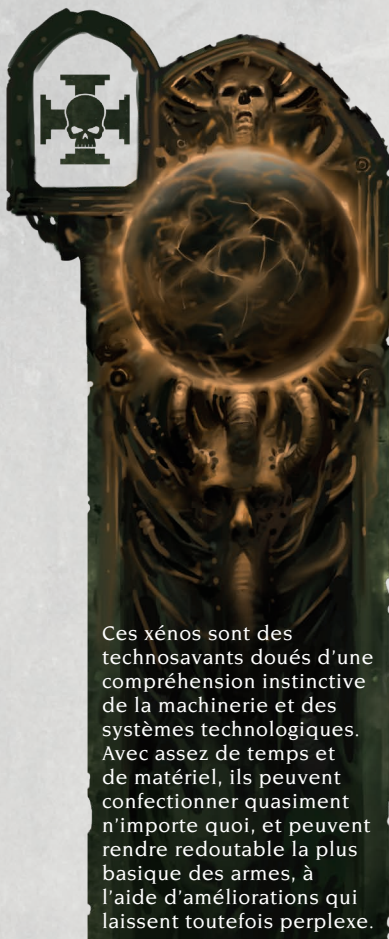
Lien Radical (Aura) : Tant que la figurine **HÔTE DÉMONIAQUE** qui a été placée grâce à l'aptitude Malus Codicium de cette figurine est 6" de cette dernière, à chaque attaque de la figurine **HÔTE DÉMONIAQUE**, ajoutez 1 au jet de touche et au jet de blessure, et à chaque attaque contre elle, ajoutez 1 à sa sauvegarde invulnérable contre l'attaque.

Habitué à la Douleur : Chaque fois que cette figurine est censée perdre un PV, jetez 1 D6 ; sur 6, elle ne le perd pas.

PSYKER

Cette figurine peut tenter de manifester deux pouvoirs psychiques à votre Psychique phase et tenter d'abjurer deux pouvoirs psychiques à la phase Psychique adverse. Elle connaît *Châtiment* et deux pouvoirs psychiques de la discipline Téléthésie (p. 17).

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, INQUISITION, ORDO XENOS, AGENTS DE L'IMPERIUM
MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTERIE, INQUISITEUR, PSYKER, EISENHORN



Ces xénos sont des technosavants doués d'une compréhension instinctive de la machinerie et des systèmes technologiques. Avec assez de temps et de matériel, ils peuvent confectionner quasiment n'importe quoi, et peuvent rendre redoutable la plus basique des armes, à l'aide d'améliorations qui laissent toutefois perplexe.

ARMURIER JOKAERO

PUISSANCE **1**

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Armurier Jokaero | 6" | 6+ | 4+ | 2 | 3 | 3 | 2 | 7 | 7+ |

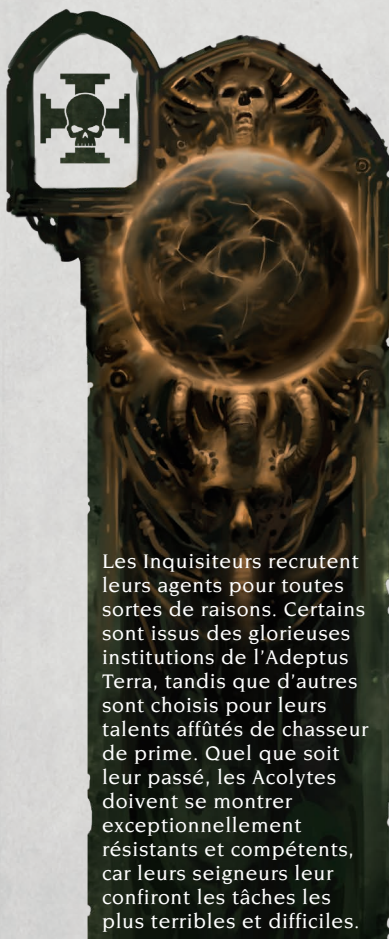
Un Armurier Jokaero est équipé de : armes de Jokaero.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|---------------------|---|----------|---|----|---|-----------|
| Armes de Jokaero | Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour faire des attaques. | | | | | |
| - Frappe concentrée | 24" | Lourde 1 | 8 | -3 | 3 | - |
| - Tir dispersé | 12" | Assaut 6 | 4 | -1 | 1 | - |

APTITUDES

| Agent de l'Imperium, Autorité de l'Inquisition (p. 1) | D6 | Résultat |
|---|-----|---|
| Orbes de Défense : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+. | 1-2 | Viseurs Améliorés : À chaque attaque d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de touche. |
| Modifications Improbables : Au début de votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité <ORDO> amie à 3" de cette figurine et jeter 1 D6 : appliquez le résultat du tableau ci-contre à l'unité choisie jusqu'à la fin du tour. Une unité peut être affectée par plus d'une source de cette aptitude (c'est-à-dire, par plusieurs ARMURIERS JOKAEROS) à la même phase de Tir, mais les résultats dupliqués n'auront aucun effet. | 3-4 | Munitions Perforantes : À chaque attaque d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de blessure. |
| | 5-6 | Chef-d'Œuvre : À chaque attaque d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de touche et vous pouvez relancer le jet de blessure. |

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, JOKAERO, INQUISITION, <ORDO>, AGENTS DE L'IMPERIUM
MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTERIE, ARMURIER JOKAERO



Les Inquisiteurs recrutent leurs agents pour toutes sortes de raisons. Certains sont issus des glorieuses institutions de l'Adeptus Terra, tandis que d'autres sont choisis pour leurs talents affûtés de chasseur de prime. Quel que soit leur passé, les Acolytes doivent se montrer exceptionnellement résistants et compétents, car leurs seigneurs leur confient les tâches les plus terribles et difficiles.

ACOLYTES

PUISSANCE **1**

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|---------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1-6 | Acolyte | 6" | 4+ | 4+ | 3 | 3 | 1 | 2 | 7 | 5+ |

Le Rang de Puissance de cette unité est égal au nombre de figurines qu'elle contient.

Chaque figurine est équipée de : pistolet laser ; épée tronçonneuse.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|-------------------|--------|------------|-------|----|---|--|
| Pistolet laser | 12" | Pistolet 1 | 3 | 0 | 1 | - |
| Épée tronçonneuse | Mêlée | Mêlée | Util. | 0 | 1 | Quand le porteur combat, il fait 1 attaque supplémentaire avec cette arme. |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine peut être équipée de 1 arme de la liste *Pistolets* (p. 14) au lieu de 1 pistolet laser.
- Chaque figurine peut être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Mêlée* ou *Armes de Tir* (p. 14) au lieu de 1 épée tronçonneuse.

APTITUDES

| Agent de l'Imperium, Autorité de l'Inquisition, Proie (p. 1) |
|---|
| Agent : Si cette unité inclut 1 figurine ACOLYTE au début de la bataille, elle gains le mot-clé PERSONNAGE. |
| Serviteur Loyal : Quand une figurine INQUISITEUR <ORDO> amie à 3" de cette unité est censée perdre un ou plusieurs PV suite à une attaque contre elle, cette unité peut tenter d'intercepter l'attaque. Jetez 1 D6 ; sur 2+ la figurine INQUISITEUR <ORDO> amie ne perd pas le ou les PV en question et 1 figurine de cette unité est détruite. Une seule tentative peut être effectuée pour intercepter chaque attaque. |

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>, AGENTS DE L'IMPERIUM
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, ACOLYTES



Les Hôtes Démoniaques sont des esprits du warp lié au corps d'un mortel via un rituel. Certains servent de séides inféodés dans la suite d'un Inquisiteur, tandis que d'autres sont de terrifiants combattants dotés de capacités défiant la nature. Il faut être courageux ou insensé pour créer un Hôte Démoniaque, car les esprits qui parviennent à se libérer prennent un grand plaisir à se venger de leurs ravisseurs.

HÔTE DÉMONIAQUE

PUISSANCE **1**

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|-----------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Hôte Démoniaque | 6" | 4+ | 4+ | 4 | 4 | 4 | 3 | 7 | 7+ |

Un Hôte Démoniaque est équipé de : regard impie ; emprise warp.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|--------------|--------|----------|-------|----|---|--|
| Regard impie | 12" | Assaut 1 | 8 | -1 | 1 | À chaque attaque de cette arme, sur un jet de blessure non modifié de 6, cette arme a une caractéristique de Dégâts de 3 pour l'attaque. |
| Emprise warp | Mêlée | Mêlée | Util. | -3 | 1 | - |

APTITUDES

Pouvoir Démoniaque : Au début de votre phase de Mouvement, jetez 1 D6 pour chaque figurine amie ayant cette aptitude et appliquez le résultat suivant :

D6 **Résultat**

1-2 **Vitesse Démoniaque :** Jusqu'au début de votre prochain tour, cette figurine a une caractéristique de Mouvement de 12" et le mot-clé **VOL**.

3-4 **Reconstitution :** Cette figurine récupère tous ses PV perdus.

5-6 **Ébullition :** Jetez 1 D6 pour chaque unité ennemie à 3" de cette figurine ; sur 2+ l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

Démoniaque : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, INQUISITION

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTERIE, DÉMON, HÔTE DÉMONIAQUE



Entraînés pour les abordages, les hommes d'armes Navis sont un atout décisif pour de nombreux commandants de vaisseau. Ils sont protégés par des armures spatiales optimisées pour le combat en environnement confiné, et usent d'un équipement spécialisé pour découper les cloisons des navires ennemis.

SAPEURS DE LA MARINE IMPÉRIALE PUISSANCE 6

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|-----------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 9 | Homme d'Armes Navis | 6" | 4+ | 4+ | 3 | 3 | 1 | 1 | 6 | 4+ |
| 1 | Sergent d'Armes Navis | 6" | 4+ | 4+ | 3 | 3 | 1 | 2 | 7 | 4+ |

- 1 figurine d'Homme d'Armes Navis est équipée de : caronade laser Navis.
- 1 figurine d'Homme d'Armes Navis est équipée de : fusil à pompe lourd Navis ; bouclier d'hoplite.
- Chaque autre figurine est équipée de : fusil à pompe Navis.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|---------------------------|---|--------------|-------|----|----|---|
| Pistolet-mitrailleur | 12" | Pistolet 1 | 3 | 0 | 1 | - |
| Pistolet bolter | 12" | Pistolet 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| Fusil à pompe lourd Navis | 18" | Assaut 4 | 4 | 0 | 1 | - |
| Caronade laser Navis | 24" | Lourde 4 | 6 | -1 | 1 | - |
| Fusil à pompe Navis | 18" | Assaut 2 | 4 | 0 | 1 | - |
| Fuseur | 12" | Assaut 1 | 8 | -4 | D6 | À chaque attaque de cette arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2. |
| Fusil à plasma | Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour faire des attaques. | | | | | |
| - Standard | 24" | Tir Rapide 1 | 7 | -3 | 1 | - |
| - Surcharge | 24" | Tir Rapide 1 | 8 | -3 | 2 | Au moindre jet de touche non modifié de 1 pour des attaques avec ce profil d'arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec cette arme. |
| Poing tronçonneur | Mêlée | Mêlée | x2 | -4 | D3 | À chaque attaque de cette arme, soustrayez 1 au jet de touche, et si l'attaque est allouée à une figurine VÉHICULE, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de 3. |
| Épée tronçonneuse | Mêlée | Mêlée | Util. | 0 | 1 | Chaque fois que le porteur combat, il fait 1 attaque supplémentaire avec cette arme. |
| Hache énergétique | Mêlée | Mêlée | +2 | -2 | 1 | - |
| Épée énergétique | Mêlée | Mêlée | +1 | -3 | 1 | - |
| Charge de démolition | 6" | Grenade D6 | 8 | -3 | 2 | Déflagration. Le porteur ne peut tirer qu'une fois par bataille avec chaque charge de démolition dont il est équipé. |
| Grenades Frag | 6" | Grenade D6 | 3 | 0 | 1 | Déflagration |

AUTRE ÉQUIPEMENT APTITUDES

| | |
|--------------------|---|
| Bouclier d'hoplite | Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 5+. De plus, ajoutez 1 aux jets de sauvegarde d'armure pour le porteur. |
| Grenades Fumigènes | Le porteur gagne le mot-clé ÉCRAN DE FUMÉE. |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fusil à pompe Navis du Sergent d'Armes Navis peut être remplacé par 1 des choix suivants : 1 pistolet-mitrailleur et 1 épée tronçonneuse ; 1 pistolet bolter et 1 épée énergétique.
- 1 caronade laser Navis d'un Homme d'Armes Navis peut être remplacée par 1 des choix suivants : 1 fuseur ; 1 fusil à plasma.
- 1 fusil à pompe Navis d'un Homme d'Armes Navis peut être remplacé par 1 pistolet-mitrailleur et 1 hache énergétique.
- 1 fusil à pompe Navis d'un Homme d'Armes Navis peut être remplacé par 1 pistolet-mitrailleur et 1 poing tronçonneur.
- 1 Homme d'Armes Navis peut être équipé de 1 charge de démolition, 1 grenades Frag et 1 grenades fumigènes.

APTITUDES

Agent de l'Imperium (p. 1)

Armure Spatiale : À chaque attaque qui cible une figurine de cette unité, la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque est dégradée de 1.

Personnel Embarqué : Si votre armée est Réglementaire, cette unité ne peut pas servir de choix obligatoire dans un Détachement (par exemple comme seule unité de Troupes dans un Détachement de Patrouille), sauf s'il s'agit d'un Détachement NAVIS IMPERIALIS.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, NAVIS IMPERIALIS, AGENTS DE L'IMPERIUM
MOTS-CLÉS : INFANTRIE, BASE, SAPEURS DE LA MARINE IMPÉRIALE



Les Libres Marchands sont des explorateurs intrépides, des conquérants impitoyables et des marchands avisés qui explorent les régions sauvages de la galaxie au nom de l'Imperium. Certains commandent de véritables armadas et disposent d'armées de millions de soldats; d'autres n'ont qu'un seul vaisseau et une poignée d'hommes sous leurs ordres.

LIBRE MARCHAND CARTOGRAPHICA PUISSANCE 3

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|-------------------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 1 | Libre Marchand Cartographica | 6" | 3+ | 3+ | 3 | 3 | 4 | 3 | 9 | 4+ |
| 0-1 | Exécuteur du Culte de la Mort | 6" | 2+ | 4+ | 3 | 3 | 2 | 5 | 7 | 5+ |
| 0-1 | Lectro-Maestro | 6" | 4+ | 3+ | 3 | 3 | 2 | 1 | 7 | 5+ |
| 0-1 | Adeptes Réjuvenat | 6" | 4+ | 4+ | 3 | 3 | 2 | 1 | 7 | 5+ |

Augmentez le **Rang de Puissance** de cette unité de **+1** pour chaque figurine incluse autre que le Libre Marchand Cartographica.

- Le Libre Marchand Cartographica : pistolet de maisonnée ; canne-rapière monomoléculaire.
- L'Exécuteur du Culte de la Mort est équipé de : masque à aiguilles ; lame énergétique du Culte de la Mort.
- Le Lectro-Maestro est équipé de : pistolet voltaïque.
- L'Adeptes Réjuvenat est équipé de : pistolet laser.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|--------------------------------------|--------|------------|----|----|---|--|
| Masque à aiguilles | 12" | Pistolet 1 | 2 | -2 | 1 | À chaque attaque de cette arme contre une unité (hormis les unités VÉHICULE ou TITANESQUE), un jet de blessure non modifié de 2+ est toujours réussi. |
| Pistolet de maisonnée | 12" | Pistolet 1 | 5 | -3 | 2 | - |
| Pistolet laser | 12" | Pistolet 1 | 3 | 0 | 1 | - |
| Pistolet voltaïque | 12" | Pistolet 1 | 5 | 0 | 2 | À chaque attaque de cette arme, un jet de touche non modifié de 6 cause 2 touches supplémentaires. |
| Lame énergétique du Culte de la Mort | Mêlée | Mêlée | +1 | -3 | 1 | - |
| Canne-rapière monomoléculaire | Mêlée | Mêlée | +1 | -2 | 1 | Chaque fois que le porteur combat, il fait 3 attaques supplémentaires avec cette arme. |

APTITUDES

Agent de l'Imperium (p. 1)

Capitaine sur le Pont : À votre phase de Commandement, choisissez 1 unité **BASE NAVIS IMPERIALIS** amie à 9" de la figurine de Libre Marchand Cartographica de cette unité. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de touche.

Générateurs de Champ de Force et Réflexes Surnaturels :

La figurine de Libre Marchand Cartographica de cette unité a une sauvegarde invulnérable de 4+. Les autres figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

Sérum de Soin : Tant que cette unité inclut une figurine d'Adeptes Réjuvenat, chaque fois qu'une figurine de cette unité est censée perdre un PV, jetez 1 D6 : sur 5+, elle ne le perd pas.

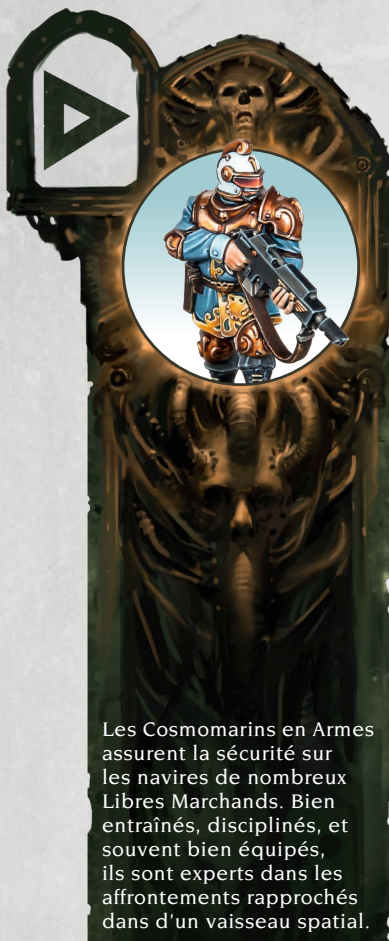
Invocation de la Force Motrice : Tant que cette unité inclut une figurine de Lectro-Maestro, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, sur un jet de blessure non modifié de 6, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

Seul Maître à Bord : Si votre armée est Réglementaire, vous pouvez inclure un maximum de 1 figurine de Libre Marchand Cartographica dans chaque Détachement de votre armée. Cette figurine ne peut pas occuper un choix de Rôle Tactique obligatoire.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, NAVIS IMPERIALIS, ASTRA CARTOGRAPHICA, AGENTS DE L'IMPERIUM

MOTS-CLÉS (LIBRE MARCHAND CARTOGRAPHICA) : INFANTERIE, PERSONNAGE, LIBRE MARCHAND, GRENADES À COMMOTION, LIBRE MARCHAND CARTOGRAPHICA

MOTS-CLÉS (AUTRES FIGURINES) : INFANTERIE, GRENADES À COMMOTION, SUITE DE LIBRE MARCHAND



Les Cosmominers en Armes assurent la sécurité sur les navires de nombreux Libres Marchands. Bien entraînés, disciplinés, et souvent bien équipés, ils sont experts dans les affrontements rapprochés dans d'un vaisseau spatial.

COSMOMARINS EN ARMES

PUISSANCE **2**

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|-------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 4-8 | Cosmominer | 6" | 4+ | 4+ | 3 | 3 | 1 | 1 | 6 | 4+ |
| 1 | Cosmomaitre | 6" | 4+ | 4+ | 3 | 3 | 1 | 2 | 7 | 4+ |
| 0-1 | Canidé | 8" | 3+ | - | 4 | 3 | 1 | 3 | 6 | 4+ |

Si cette unité inclut 6 figurines ou plus, elle a **Rang de Puissance 4**.

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine de Cosmominer est équipée de : pistolet laser ; canon rotor de Cosmominer.
- Chaque autre figurine de Cosmominer est équipée de : fusil laser ; pistolet laser.
- Le Cosmomaitre est équipé de : fusil à pompe d'artificier ; pistolet laser.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|----------------------------|--------|--------------|---|----|---|-----------|
| Fusil à pompe d'artificier | 18" | Assaut 2 | 4 | 0 | 2 | - |
| Pistolet laser | 12" | Pistolet 1 | 3 | 0 | 1 | - |
| Fusil laser | 24" | Tir Rapide 1 | 3 | 0 | 1 | - |
| Canon rotor de Cosmominer | 24" | Lourde 4 | 6 | -1 | 1 | - |

APTITUDES

Agent de l'Imperium (p. 1)

Maîtres des Environnements Confinés : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité qui cible une unité à 12", un jet de touche non modifié de 6 cause 1 touche supplémentaire.

Personnel Embarqué : Si votre armée est Réglementaire, ne peut pas servir de choix obligatoire dans un Détachement (par exemple comme seule unité de Troupes dans un Détachement de Patrouille), sauf s'il s'agit d'un Détachement **NAVIS IMPERIALIS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, NAVIS IMPERIALIS, AGENTS DE L'IMPERIUM

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, BASE, GRENADES À COMMOTION, COSMOMARINS EN ARMES

LISTES D'ARMES

Certaines règles se réfèrent à une ou plusieurs listes d'armes. Ces listes se trouvent ci-dessous :

Armes de Force

- Épée de force
- Hache de force
- Marteau tueur de démons Némésis
- Sceptre de force

Armes de Mêlée

- Épée énergétique
- Gantelet énergétique
- Marteau Thunder
- Masse énergétique

Armes de Tir

- Bolter
- Bolter Condemnor ¹
- Bolter Storm
- Combi-fuseur
- Combi-lance-flammes
- Combi-plasma
- Fuseur
- Fusil à plasma
- Fusil radiant laser
- Incinerator ¹
- Lance-flammes

Pistolets

- Pistolet à aiguilles
- Pistolet à plasma
- Pistolet bolter
- Pistolet Inferno ¹

¹ **INQUISITEUR** seulement

ARMURERIES DES ORDOS

L'Inquisition peut réquisitionner des armes dans tout l'Imperium, ce qui lui permet d'apporter une mort nécessaire aux innombrables ennemis de l'Humanité. L'équipement de l'Inquisition est détaillé ici.

| ARMES DE TIR | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|---------------------------------|---|--------------|----|----|----|--|
| Bolter | 24" | Tir Rapide 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| Bolter Condemnor | Avant de choisir des cibles, choisissez 1 ou les deux profils ci-dessous pour faire des attaques. Si vous choisissez les deux, à chaque attaque de cette arme à cette phase, soustrayez 1 au jet de touche. | | | | | |
| - Bolter | 24" | Tir Rapide 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| - Pieux Condemnor | 24" | Assaut 1 | 4 | -1 | 2 | Chaque fois qu'une attaque avec ce profil d'arme est allouée à une figurine PSYKER , l'unité de la figurine subit D3 blessures mortelles en plus des dégâts normaux. |
| Bolter Storm | 24" | Tir Rapide 2 | 4 | 0 | 1 | - |
| Combi-fuseur | Avant de choisir des cibles, choisissez 1 ou les deux profils ci-dessous pour faire des attaques. Si vous choisissez les deux, à chaque attaque de cette arme à cette phase, soustrayez 1 au jet de touche. | | | | | |
| - Bolter | 24" | Tir Rapide 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| - Fuseur | 12" | Assaut 1 | 8 | -4 | D6 | À chaque attaque avec ce profil d'arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2. |
| Combi-lance-flammes | Avant de choisir des cibles, choisissez 1 ou les deux profils ci-dessous pour faire des attaques. Si vous choisissez les deux, à chaque attaque de cette arme à cette phase, soustrayez 1 au jet de touche. | | | | | |
| - Bolter | 24" | Tir Rapide 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| - Lance-flammes | 12" | Assaut D6 | 4 | 0 | 1 | À chaque attaque de cette arme profile, l'attaque touche automatiquement la cible. |
| Combi-plasma | Avant de choisir des cibles, choisissez 1 ou deux des profils ci-dessous pour faire des attaques (vous pouvez choisir 1 seul des profils de fusil à plasma). Si vous en choisissez deux, à chaque attaque de cette arme à cette phase, soustrayez 1 au jet de touche. | | | | | |
| - Bolter | 24" | Tir Rapide 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| - Fusil à plasma (standard) | 24" | Tir Rapide 1 | 7 | -3 | 1 | - |
| - Fusil à plasma (surcharge) | 24" | Tir Rapide 1 | 8 | -3 | 2 | Au moindre jet de Touche non modifié de 1 pour des attaques avec ce profil d'arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec cette arme. |
| Fuseur | 12" | Assaut 1 | 8 | -4 | D6 | À chaque attaque de cette arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2. |
| Fusil à plasma | Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour faire des attaques. | | | | | |
| - Standard | 24" | Tir Rapide 1 | 7 | -3 | 1 | - |
| - Surcharge | 24" | Tir Rapide 1 | 8 | -3 | 2 | Au moindre jet de Touche non modifié de 1 pour des attaques avec ce profil d'arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec cette arme. |
| Fusil radiant laser | 18" | Tir Rapide 1 | 3 | -2 | 1 | - |
| Incinerator | 12" | Lourde D6 | 6 | -1 | 1 | À chaque attaque de cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible. |
| Lance-flammes | 12" | Assaut D6 | 4 | 0 | 1 | À chaque attaque de cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible. |
| Pistolet à aiguilles | 12" | Pistolet 1 | 1 | 0 | 1 | À chaque attaque de cette arme, un jet de blessure non modifié de 6 est réussi si la cible est une unité VÉHICULE ou une unité TITANESQUE ; sinon un jet de blessure non modifié de 2+ est réussi. |
| Pistolet à plasma | Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour faire des attaques. | | | | | |
| - Standard | 12" | Pistolet 1 | 7 | -3 | 1 | - |
| - Surcharge | 12" | Pistolet 1 | 8 | -3 | 2 | Au moindre jet de Touche non modifié de 1 pour des attaques avec ce profil d'arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec cette arme. |
| Pistolet bolter | 12" | Pistolet 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| Pistolet Inferno | 6" | Pistolet 1 | 8 | -4 | D6 | À chaque attaque de cette arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2. |
| ARMES DE MÊLÉE | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
| Épée de force | Mêlée | Mêlée | +1 | -3 | D3 | - |
| Épée énergétique | Mêlée | Mêlée | +1 | -3 | 1 | - |
| Hache de force | Mêlée | Mêlée | +2 | -2 | D3 | - |
| Gantelet énergétique | Mêlée | Mêlée | x2 | -3 | 2 | À chaque attaque de cette arme, soustrayez 1 au jet de touche. |
| Marteau Thunder | Mêlée | Mêlée | x2 | -2 | 3 | À chaque attaque de cette arme, soustrayez 1 au jet de touche. |
| Marteau tueur de démons Némésis | Mêlée | Mêlée | x2 | -2 | 3 | À chaque attaque de cette arme, soustrayez 1 au jet de touche. |
| Masse énergétique | Mêlée | Mêlée | +3 | -1 | 1 | - |
| Sceptre de force | Mêlée | Mêlée | +3 | -1 | D3 | - |

DISCIPLINE TÉLÉTHÉSIE

Avant la bataille, générez les pouvoirs psychiques pour les figurines **PSYKER** qui connaissent des pouvoirs de la discipline Téléthésie à l'aide des pouvoirs présentés ici. Vous pouvez soit jeter un D6 sur le tableau ci-dessous pour générer chaque pouvoir au hasard (en relançant les résultats identiques) soit les choisir. Si vous les choisissez, vous pouvez prendre les pouvoirs propres aux Ordos ci-contre, mais seulement si le **PSYKER** appartient à l'Ordo en question.

1. TERREUR

Malédiction: *Terreur* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER**. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique:

- Soustrayez 1 à la caractéristique de Commandement des figurines de l'unité.
- L'unité ne peut pas tirer en État d'Alerte.

2. FORCE PSYCHIQUE

Bénédition: *Force Psychique* a une valeur de charge warp de 4. S'il est manifesté, choisissez 1 unité **IMPERIUM** amie à 12" de ce **PSYKER**. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, à chaque test de Moral pour l'unité choisie, ne jetez pas le dé; le test est automatiquement réussi.

3. DOMINATION

Malédiction: *Domination* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 figurine ennemie (hormis les figurines **VÉHICULE**) à 12" de ce **PSYKER** et jetez 3D6. résultat est supérieur ou égal à la caractéristique de Commandement de la figurine ennemie, elle peut immédiatement tirer avec 1 arme comme à votre phase de Tir, ou effectuer 1 attaque comme à la phase de Combat. Dans tous les cas, traitez la figurine ennemie comme une unité séparée faisant partie de votre armée tant qu'elle tire ou effectue l'attaque de corps à corps.

4. INTERROGATION MENTALE

Malédiction: *Interrogation Mentale* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 figurine **PERSONNAGE** ennemi à 12" et visible de ce **PSYKER**.

- Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, à chaque attaque de la figurine ennemie, soustrayez 1 au jet de touche.
- Si votre armée est Réglementaire jetez, 3D6: est supérieur ou égal à la caractéristique de Commandement de la figurine ennemie, vous gagnez 1 point de Commandement.

5. TRAÇAGE PSYCHIQUE

Bénédition: *Traçage Psychique* a une valeur de charge warp de 7. S'il est manifesté, choisissez 1 unité **PERSONNAGE** ennemie ne contenant que des figurines ayant une caractéristique de Points de Vie de 9 ou moins et étant à 18" et visible de ce **PSYKER**. Puis, choisissez 1 unité **INFANTRIE <ORDO>** amie à 6" de ce **PSYKER**. Jusqu'à la fin de votre prochaine phase de Tir, chaque fois que vous choisissez une cible pour une arme de tir avec laquelle une figurine de l'unité **INFANTRIE <ORDO>** amie effectue une attaque, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur! si la cible est l'unité **PERSONNAGE** ennemie choisie.

6. CASTIGATION

Feu Sorcier: *Castigation* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER** et jetez 3D6: si le résultat est supérieur à la plus basse caractéristique de Commandement de l'unité ennemie choisie, celle-ci subit D3 blessures mortelles.

ORDO HERETICUS : PURGE

Le psyker se fait un fouet de la culpabilité de l'ennemi, et lacère l'esprit de sa victime avec.

Malédiction: *Purge* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 unité ennemie à 12" de ce **PSYKER**.

- Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques des figurines de l'unité ennemie (jusqu'à un minimum de 1).
- Jetez 2D6; si le résultat est supérieur ou égal à la plus haute caractéristique de Commandement de l'unité ennemie choisie, jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, à chaque attaque d'une figurine de l'unité ennemie choisie, soustrayez 1 au jet de touche.

ORDO XENOS : VOILE PSYCHIQUE

Le psyker invoque un voile scintillant qui protège ses alliés.

Bénédition (Aura): *Voile Psychique* a une valeur de charge warp de 5. S'il est manifesté, jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, les unités **ORDO XENOS** amies à 6" de ce **PSYKER** peuvent être choisies comme cibles d'attaques seulement si elles sont l'unité ennemie visible la plus proche, et peuvent être choisies comme cible d'une charge seulement si elles sont à 6" de l'unité qui charge.

ORDO MALLEUS : INCANTATION PROTECTRICE

Le psyker entonne une invocation et dresse un rempart empyréen autour de ses alliés.

Bénédition: *Incantation Protectrice* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 unité **INFANTRIE IMPERIUM** ou **MOTARD IMPERIUM** amie à 12" de ce **PSYKER**. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, les figurines de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.