

## VÉTÉRANS 0-5

### 1 Sergent

60 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	3+	4+	3	3	1	3	D6 + 2

**Sergent** : n'importe quelle figurine à 6" ou moins du sergent peut utiliser son Cd.

**Vétéran** : un vétéran retire 1 pin à chaque fin de tour.

**Uncertain Worth** : Cd = D6 + 2 (jusqu'à un maximum de 8).

### 0-2 Vétérans

35 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	3+	5+	3	3	1	2	D6 +2

**Vétéran** : un vétéran retire 1 pin à chaque fin de tour.

**Uncertain Worth** : Cd = D6 + 2 (jusqu'à un maximum de 8).

### 0-1 Primaris Psyker

90 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	3+	3+	3	3	1	2	7

**Psyker** : peut manifester un pouvoir psychique par tour.

**Leader** : un Primaris Psyker peut être sélectionné en tant que leader de votre troupe.

### 0-2 Medic/Vox-caster/Porte-étendard

15 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	4+	5+	3	3	1	1	D6 +2

**Vétéran** : un vétéran retire 1 pin à chaque fin de tour.

**Uncertain Worth** : Cd = D6 + 2 (jusqu'à un maximum de 8).

### 0-2 Cultists

15 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	4+	5+	3	3	1	1	6

**Vétéran** : un vétéran retire 1 pin à chaque fin de tour.

**Uncertain Worth** : Cd = D6 + 2 (jusqu'à un maximum de 8).

## SOLDATS DE 2<sup>ND</sup> CLASSE

### Soldats

#### 25 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	3+	5+	3	3	1	1	D6 +2

**Uncertain Worth** : Cd = D6 + 2

(jusqu'à un maximum de 8).

### O-2 Heavy Weapons Squad

#### 50 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	3+	5+	3	3	2	1	D6 +2

**Duo** : une Heavy Weapons Squad ne nécessite que d'une seule action "recharger" pour recharger son arme lourde.

**Uncertain Worth** : Cd = D6 + 2

(jusqu'à un maximum de 8).

## VÉTÉRANS

### **O-1 Commissar**

**90 crédits**

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	3+	3+	3	3	1	3	8

**Commissar** : n'importe quelle figurine à 6" ou moins du commissar peut utiliser son Cd.

**Vétéran** : un vétéran retire 1 pin à chaque fin de tour.

**Leader** : un commissar peut être sélectionné en tant que leader de votre troupe.

**Exécution sommaire** : dans un rayon de 6", toute figurine alliée qui succombe à la panique subit 1 blessure mortelle.

**No retreat** : si le commissar est votre leader, votre troupe ne peut jamais effectuer de test de déroute volontaire.

### **O-1 Priest**

**50 crédits**

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	4+	4+	3	3	1	1	7

**Zélate** : relancez les jets de touches ratés lors du premier round de CàC.

**Hymnes de guerre** : dans un rayon de 6", toutes les figurines alliées ajoutent 1A.

## SOLDATS DE 2<sup>ND</sup> CLASSE

### **O-3 Ogryns**

**90 crédits**

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	5	3+	4+	5	5	2	1D6	6

**Avalanche** : ajoutez 1A pour chaque charge réussie.

### **O-3 Pilote/Rough rider**

**30 crédits**

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
<b>Pilote</b>	6	4+	4+	3	3	1	1	6
<b>Rough rider</b>								
<b>Cheval</b>	10	4+	-	-	-	2	1	-
<b>Moto</b>	12	4+	-	-	-	2	1	-

**Pilote** : peut piloter un véhicule.

**Rough rider** : peut monter à cheval.