

### ARMES DE CÂC

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
<b>Epée tronçonneuse</b>	5	Commun	-
<b>Epée énergétique</b>	10	Commun	-
<b>Gantelet énergétique</b>	20 + 2D6	Rare 6	-
<b>Hache énergétique</b>	15	Commun	-
<b>Lance de chasse</b>	40	Rare 8	-
<b>Masse énergétique</b>	10	Commun	-
<b>Power drill</b>	10 + 3D6	Rare 8	-
<b>Lance énergétique</b>	15	Commun	-
<b>Ogryn weapon</b>	10	Commun	-

### ARMES DE TIR

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
<b>Autocanon</b>	70 + 1D6	Rare 5	-
<b>Bolter</b>	20	Commun	PA 1
<b>Bolter lourd</b>	50	Commun	-
<b>Canon à plasma</b>	80 + 2D6	Rare 10	-
<b>Canon laser</b>	100	Rare 8	-
<b>Charge de démolition</b>	20	Rare 7	-

<b>Fuseur</b>	30 + 1D6	Commun	-
<b>Fusil à plasma</b>	40	Commun	-
<b>Fusil à pompe</b>	15	Commun	-
<b>Fusil de sniper</b>	35	Rare 7	-
<b>Fusil laser</b>	10	Commun	-
<b>Fusil radiant à salve</b>	30 + 1D6	Rare 8	-
<b>Fusil radiant laser</b>	25	Rare 7	-
<b>Fusil ripper</b>	20	Rare 7	-
<b>Gantelet lance-grenades</b>	25	Rare 6	-
<b>Grenade frag/krak</b>	5	Commun	-
<b>Lance-flammes</b>	15	Commun	-
<b>Lance-flammes lourd</b>	30 + 1D6	Commun	-
<b>Lance-grenades</b>	35	Commun	-
<b>Lance-missiles</b>	70	Commun	-
<b>Mitrailleuse</b>	35	Commun	Inflige 1 pin supplémentaire
<b>Mortier</b>	70 + 1D6	Commun	-
<b>Multi-fuseur</b>	70	Rare 11	-
<b>Pistolet à plasma</b>	20 + 2D6	Rare 6	-
<b>Pistolet Bolter</b>	10	Commun	PA 1
<b>Pistolet laser</b>	5	Commun	-
<b>Pistolet radiant laser</b>	15	Rare 5	-

### ARMURES

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
<b>Sub-flak</b>	5	Commun	-
<b>Flak</b>	15	Commun	-
<b>Carapace</b>	30	Commun	-
<b>Bouclier de brute</b>	40	Rare 6	-
<b>Mantelet</b>	30	Rare 6	-
<b>Champ réfracteur</b>	30	Rare 5	-
<b>Bouclier énergétique</b>	35	Rare 7	4+ invu
<b>Bouclier</b>	5	Commun	6+ svg

### ÉQUIPEMENTS

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
<b>Viseur</b>	5	Commun	+1 CT (pour les figurines à terre également)
<b>Viseur sniper</b>	15	Commun	L'arme devient de type "sniper" et sa portée de 36"
<b>Armes combinées</b>	5	Commun	Payez le coût des deux armes en question.
<b>Silencieux</b>	5	Commun	-

<b>Fumigène</b>	10	Commun	Dépensez une action. L'adversaire soustrait 1 à ses jets de touche.
<b>Grenade éclairante</b>	10	Commun	Dépensez une action. La cible ne peut pas bouger pendant ce tour et soustrait 1 à sa CT/CC.
<b>Mine</b>	10	Commun	Posez la mine lors de votre mouvement sans dépenser d'action. Dans un rayon de 4", toute figurine jette 1D6. Sur 4+, elle subit une blessure mortelle.
<b>Baïonnette</b>	5	Commun	Si le porteur réussit sa charge, une attaque touche automatiquement.
<b>Bandoulière</b>	5	Commun	Si le porteur n'a pas bougé, ajoutez 1 à sa CT.
<b>Bombe chimique</b>	20	Rare 7	Dépensez une action. La cible est <i>inconsciente</i> .
<b>Vision nocturne</b>	10	Commun	Ignore les pénalités des règles nocturnes.
<b>Masque à gaz</b>	5	Commun	Le porteur est immunisé contre les grenades éclairantes et les bombes chimiques.
<b>Double chargeur</b>	30	Rare 5	Une arme dotée d'un double chargeur devient de type "tir rapide 2"
<b>Munitions spéciales</b>	15	Rare 6	L'arme obtient une PA-1

<b>Grappin</b>	10	Commun	Ignore les tests de terrain dangereux et peut grimper de deux fois sa valeur de mouvement.
<b>Parachute</b>	25 + 1D6	Rare 5	Fep à 9" de l'ennemi.
<b>Grenades à manche</b>	10	Commun	Ajoutez 3" à la portée de la grenade.
<b>Allonge</b>	10	Commun	Ajoutez 6" à la portée de l'arme.
<b>Auspex</b>	10	Commun	Dépensez une action et ciblez un ennemi à 24" ou moins. La cible subit un malus de -1 à son couvert jusqu'à la fin du tour.
<b>Cape</b>	20	Commun	Ajoutez 1 à la svg de couvert.
<b>Cheval</b>	40	Rare 8	-
<b>Moto</b>	80	Rare 7	-
<b>Scout Sentinel</b>	170	Rare 5	-
<b>Armoured Sentinel</b>	200	Rare 5	-
<b>Bombonne</b>	10	Commun	Ajoutez 1 au nombre de tir d'une arme à flammes par partie.

#### ÉQUIPEMENTS MÉDIC \*

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
<b>Mutation</b>	10	Commun	Dépensez une action pour une figurine alliée à 1". Elle ajoute 1D3 A et subit 1

			blessure mortelle.
<b>Droge</b>	15	Commun	Dépensez une action pour une figurine alliée à 1". Elle retire tous ses pins.
<b>Mixture du doc</b>	20	Commun	Dépensez une action pour une figurine alliée à 1". Elle peut réaliser une troisième action durant ce tour. Néanmoins, elle doit passer un test de panique à la fin du tour.

#### ÉQUIPEMENTS VOX-CASTER \*

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
<b>Chaos sigil</b>	15	Commun	Dans un rayon de 12", lancez 2D6 pour les tests de panique et choisissez le meilleur résultat.
<b>Vox-authority</b>	35	Commun	Lancez 2D6 et choisissez le meilleur résultat pour déterminer le Cd de chaque figurine.
<b>Vox-superior</b>	40	Commun	A chaque fin de tour, vous remportez 1 pt de cmdt.

### ÉQUIPEMENTS PORTE-ÉTENDARD \*

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
<b>Étendard iconique</b>	15	Commun	Dans un rayon de 6", ajoutez 1A pour toutes les figurines alliées.
<b>Fanatic</b>	40	Commun	Dans un rayon de 6", ignore les tests de panique.

\*Ne peut sélectionner qu'un seul des équipements listés.