

ARMES DE CÂC

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
Epée tronçonneuse	5	Commun	-
Epée énergétique	10	Commun	-
Gantelet énergétique	20 + 2D6	Rare 6	-
Hache énergétique	15	Commun	-
Lance de chasse	40	Rare 8	-
Masse énergétique	10	Commun	-
Masse Bullgryn	10 + 3D6	Rare 8	-
Lance énergétique	15	Commun	-

ARMES DE TIR

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
Autocanon	70 + 1D6	Rare 5	-
Bolter	20	Commun	PA 1
Bolter lourd	50	Commun	-
Canon à plasma	80 + 2D6	Rare 10	-
Canon laser	100	Rare 8	-
Charge de démolition	20	Rare 7	-
Fuseur	30 + 1D6	Commun	-

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

ARMURES

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

ÉQUIPEMENTS

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
Viseur	5	Commun	+1 CT (pour les figurines à terre également)
Viseur sniper	15	Commun	L'arme devient de type "sniper" et sa portée de 36"
Armes combinées	5	Commun	Payez le coût des deux armes en question.
Silencieux	5	Commun	-
Fumigène	10	Commun	Dépensez une action. L'adversaire soustrait 1 à ses jets

			de touche.
Grenade éclairante	10	Commun	Dépensez une action. La cible ne peut pas bouger pendant ce tour et soustrait 1 à sa CT/CC.
Mine	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.
Baïonnette	5	Commun	Si le porteur réussit sa charge, une attaque touche automatiquement.
Bandoulière	5	Commun	Si le porteur n'a pas bougé, ajoutez 1 à sa CT.
Bombe chimique	20	Rare 7	Dépensez une action. La cible est <i>inconsciente</i> .
Vision nocturne	10	Commun	Ignore les pénalités des règles nocturnes.
Masque à gaz	5	Commun	Le porteur est immunisé contre les grenades éclairantes et les bombes chimiques.
Double chargeur	15	Rare 5	Une arme dotée d'un double chargeur devient de type "tir rapide 2"
Munitions spéciales	15	Rare 6	L'arme obtient une PA-2
Grappin	10	Commun	Ignore les tests de terrain dangereux et peut grimper de deux fois sa valeur de

			mouvement.
Parachute	25 + 1D6	Rare 5	Fep à 9" de l'ennemi.
Grenades à manche	10	Commun	Ajoutez 3" à la portée de la grenade.
Allonge	10	Commun	Ajoutez 12" à la portée de l'arme.
Auspex	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.
Cape	20	Commun	Ajoutez 1 à la svg de couvert.
Cheval	40	Rare 8	-
Moto	80	Rare 7	-
Scout Sentinel	170	Rare 5	-
Armoured Sentinel	200	Rare 5	-
Bombonne	10	Commun	Ajoutez 1 au nombre de tir d'une arme à flammes par partie.

ÉQUIPEMENTS MÉDIC *

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
Médipac	10	Commun	Dépensez une action pour une figurine alliée à 1". Sur 4+, elle récupère 1PV.
Drogue	15	Commun	Dépensez une action pour une figurine alliée à 1". Elle retire tous ses pins.

Mixture du doc	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
Vox-scan	10	Commun	Dépensez une action pour une figurine ennemie en ligne de vue. Jusqu'à la fin du tour, chaque figurine alliée reçoit +1CT contre cet ennemi.
Emetteur vox	20	Commun	Dépensez une action puis réalisez un test de CD. Si c'est une réussite, une figurine alliée à 6" peut relancer ses jets de touche au tir.
Vox-authority	25	Commun	Dépensez une action pour toute figurine alliée à 6" en fuite. Elles se rallient automatiquement.
Vox-superior	40	Commun	A chaque fin de tour, vous remportez 1 pt de cmmtdt.

ÉQUIPEMENTS PORTE-ÉTENDARD *

Objet	Coût	Rareté	Spécificité
Etendard régimentaire	10	Commun	Les figurines alliées ajoutent 1 à leur CD à 6" du porte-étendard.
Etendard iconique	15	Commun	Les figurines alliées se rallient automatiquement après avoir raté un test de panique à 6" du porte-étendard.
Etendard impérial	40	Commun	Peut relancer une fois par partie le test de déroute.

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