

VÉTÉRANS O-5

1 Sergent renégat

55 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.

Charge féroce : si charge réussie, ajoutez 1A au premier round de CàC.

Uncertain Worth : Cd = D6 + 2

0-2 Marauders

30 crédits

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

Charge féroce : si charge réussie, ajoutez 1A au premier round de CàC.

Uncertain Worth : Cd = D6 + 2

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

10 crédits

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

Charge féroce : si charge réussie, ajoutez 1A au premier round de CàC.

Uncertain Worth : Cd = D6 + 2

0-2 Cultists

10 crédits

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

Charge féroce : si charge réussie, ajoutez 1A au premier round de CàC.

Uncertain Worth : Cd = D6 + 2

SOLDATS DE 2ND CLASSE

Soldats

20 crédits

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

Uncertain Worth : Cd = D6 + 2

O-4 Heavy Weapons Squad

40 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

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.

Charge féroce : si charge réussie, ajoutez 1A au premier round de CàC.

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 Apôtre

55 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	3+	4+	3	3	1	2	7

Zélote : 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 2ND CLASSE

O-4 Ogryns

80 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
Pilote	6	4+	4+	3	3	1	1	6
Rough rider								
Cheval	10	4+	-	-	-	2	1	-
Moto	12	4+	-	-	-	2	1	-

Pilote : peut piloter un véhicule.

Rough rider : peut monter à cheval.