

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	-
Power drill	10 + 3D6	Rare 8	-
Lance énergétique	15	Commun	-
Ogryn weapon	10	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	30	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-1

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 6" 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
Mutation	10	Commun	Dépensez une action pour une figurine alliée à 1". Elle ajoute 1D3 A et subit 1

			blessure mortelle.
Droge	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
Chaos sigil	15	Commun	Dans un rayon de 12", lancez 2D6 pour les tests de panique et choisissez le meilleur résultat.
Vox-authority	40	Commun	Lancez 2D6 et choisissez le meilleur résultat pour déterminer le Cd de chaque figurine.
Vox-militia	70	Commun	Dans un rayon de 6", ajoutez 1 à la Ct des figurines alliées jusqu'à un maximum de 4+.

ÉQUIPEMENTS PORTE-ÉTENDARD *

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

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