

**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>Masse Bullgryn</b>	10 + 3D6	Rare 8	-
<b>Lance énergétique</b>	15	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>	15	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-2
<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 12" 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>Gape</b>	20	Commun	Ajoutez 1 à la svg de couvert.
<b>Cheval</b>	40	Rare 8	-
<b>Moto</b>	80	Rare 7	-
<b>Sentinel</b>	100	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>Médipac</b>	10	Commun	Dépensez une action pour une figurine alliée à 1". Sur 4+, elle récupère 1PV.
<b>Drogue</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>Vox-scan</b>	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.
<b>Emetteur vox</b>	20	Commun	Dépensez une action puis réalisez un test de CD. Si c'est une réussite, une figurine alliée à 6" peut ses jets de touche au tir.
<b>Vox-authority</b>	25	Commun	Dépensez une action pour toute figurine alliée à 6" en fuite. Elles se rallient automatiquement.
<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>Etendard régimentaire</b>	10	Commun	Les figurines alliées ajoutent 1 à leur CD à 6" du porte-étendard.
<b>Etendard iconique</b>	15	Commun	Les figurines alliées se rallient automatiquement après avoir raté un test de panique à 6" du porte-étendard.
<b>Etendard impérial</b>	40	Commun	Peut relancer une fois par partie le test de déroute.

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