

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.

Vétéran : un vétéran retire 1 pin à chaque fin de tour.

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 Priest

50 crédits

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

Zélate : 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-3 Ogryns

90 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	5	3+	4+	5	5	2	2	7

Stupidité : voir Mordheim p. 39.

Bodyguard : si une figurine alliée à 3" perd 1PV, vous pouvez choisir d'allouer la blessure à l'Ogryn. Dans ce cas, il subit une blessure mortelle.

Avalanche : ajoutez 1A pour chaque charge réussie.

O-3 Ratlings

30 crédits

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

Scout : vous pouvez déployez cette figurine après que les deux joueurs aient fini de se déployer, à plus de 18" de l'ennemi.

Naturellement discret : +2 au couvert au lieu de +1.

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.