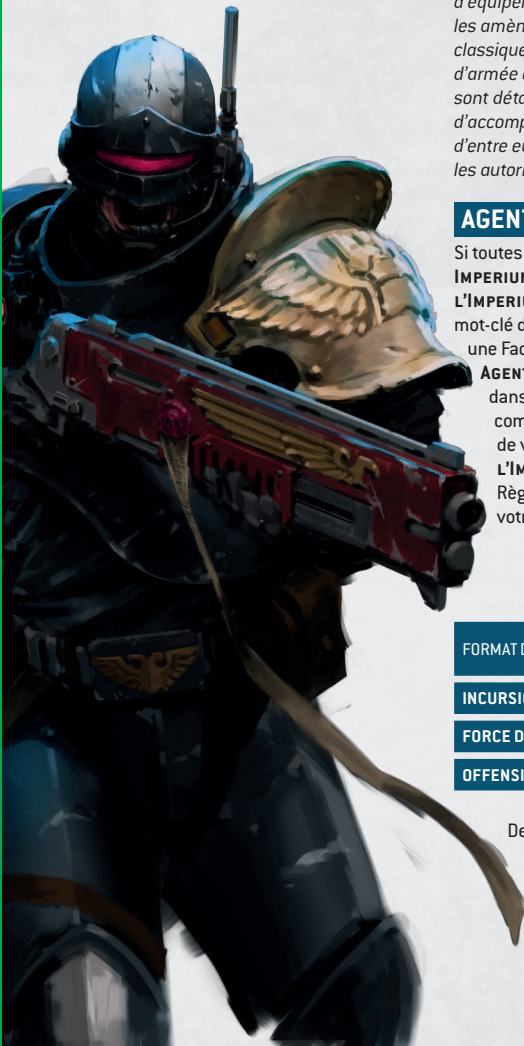


AGENTS DE L'IMPERIUM

RÈGLE D'ARMÉE



Il existe toutes sortes d'organisations martiales et d'institutions occultes dans l'Imperium. Qu'il s'agisse de corps armés ou d'agents solitaires, les membres de ces groupes disposent de compétences spécialisées et d'équipements exotiques, et leurs intérêts personnels les amènent à se rattacher aux armées impériales plus classiques. Certains sont réquisitionnés par des chefs d'armée en vertu de leurs aptitudes singulières, d'autres sont détachés par des maîtres mystérieux dans le but d'accomplir quelque projet secret, et les plus puissants d'entre eux jouissent d'une autorité et d'une réputation les autorisant à s'imposer sur le champ de bataille.

AGENTS ASSIGNÉS

Si toutes les figurines de votre armée ont le mot-clé **IMPERIUM**, vous pouvez inclure des unités **AGENTS DE L'IMPERIUM** dans votre armée même si elles n'ont pas le mot-clé de Faction que vous avez choisi à l'étape Choisir une Faction d'Armée. Le nombre maximum d'unités **AGENTS DE L'IMPERIUM** que vous pouvez inclure dans votre armée dépend du format de la bataille, comme indiqué ci-dessous. Si toutes les figurines de votre armée ont le mot-clé de Faction **AGENTS DE L'IMPERIUM**, vous pouvez ignorer l'étape Choisir des Règles de Détachement quand vous rassemblez votre armée.

Nombre maximum d'unités AGENTS DE L'IMPERIUM		
FORMAT DE BATAILLE	Unités SUITE	Unités PERSONNAGE
INCURSION	1	1
FORCE DE FRAPPE	2	2
OFFENSIVE	3	3

De plus, vous ne pouvez pas choisir un **ASSASSIN VINDICARE**, un **ASSASSIN CULEXUS**, un **ASSASSIN EVERSOR** ni un **ASSASSIN CALLIDUS** pour être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**.





ASSASSIN VINDICARE

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	4	6+	4	6+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet Exitus [BLESSURES DÉVASTATRICES, IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, PRÉCISION]	12"	3	2+	5	-2	3
Fusil Exitus [BLESSURES DÉVASTATRICES, IGNORE LE COUVERT, LOURD, PRÉCISION]	48"	1	2+	7	-3	D3+3
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Couteau de combat de Vindicare	Mêlée	4	2+	4	-1	1

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Agent Solitaire, Discrétion**

FACTION : **Agents Assignés**

Entre les Deux Yeux : À chaque attaque de tir de cette figurine, si une Touche Critique est causée, ajoutez 3 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque. Après que cette figurine a résolu ses attaques de tir, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

Perce-écran : Une fois par bataille, quand vous choisissez des cibles pour le fusil Exitus de cette figurine, elle peut tirer une munition perce-écran. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, chaque fois que cette figurine fait une attaque avec cette arme, on ne peut tenter aucun jet de sauvegarde d'aucune sorte contre cette attaque.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, FUMÉE, IMPERIUM, ASSASSIN VINDICARE**



MOTS-CLÉS DE FACTION : **AGENTS DE L'IMPERIUM**

ASSASSIN VINDICARE

Le craquement étouffé du fusil Exitus d'un Assassin Vindicare est souvent le seul signe de sa présence, avec la gerbe de matière cérébrale de sa victime. Ces tireurs d'élite atteignent la position idéale depuis laquelle placer leur tir fatal, tandis que confrontés à un grand nombre d'ennemis ils feront grimper le compte de morts en plaçant un tir parfait après l'autre.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Assassin Vindicare – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet Exitus ; fusil Exitus ; couteau de combat de Vindicare.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, FUMÉE, IMPERIUM, ASSASSIN VINDICARE



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

ASSASSIN CULEXUS

M

7"

E

4

SV

6+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Animus speculum

24"

3

2+

5

-2

D3

[ANTI-PSYKER 2+, ASSAUT, PRÉCISION, ASSASSIN PSYCHIQUE]

Assassin Psychique : Chaque fois que vous choisissez une unité **PSYKER** comme cible pour cette arme, jusqu'à ce que ces attaques soient résolues, remplacez la caractéristique d'Attaques de cette arme par 6.



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Drain de vie

Mêlée

4

2+

4

-2

2

[ANTI-PSYKER 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**, **Agent Solitaire**, **Discrétion**

FACTION : **Agents Assignés**

Abomination : Cette figurine a l'aptitude Insensible à la Douleur 2+ contre les attaques Psychiques.

Horreur Sans Âme (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette figurine, dégradez de 1 la caractéristique de Commandement de l'unité, ou de 2 à la place si l'unité est un **PSYKER**. De plus, une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase de Commandement, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, chaque unité ennemie à 6" de cette figurine doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, ASSASSIN CULEXUS



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

ASSASSIN CULEXUS

Un Assassin Culexus projette une aura de peur absolue. Ses cibles principales sont les psykers, qui se tordent de douleur par la simple présence de cet assassin sans âme, et contre les décharges ésotériques de l'animus speculum du Culexus, aucun sorcier ne peut espérer survivre longtemps.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Assassin Culexus – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : animus speculum ; drain de vie.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, ASSASSIN CULEXUS



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

ASSASSIN EVERSOR

M

9"

E

4

SV

6+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet Executioner [ANTI-INFANTRIE 3+, PISTOLET]	12"	4	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée énergétique et neuro-gantelet [ANTI-INFANTRIE 3+]	Mêlée	6	2+	5	-2	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Agent Solitaire, Éclaireurs 9"

FACTION : Agents Assignés

Frenzon : À votre phase de Commandement, choisissez 1 des effets ci-dessous à appliquer jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement :

- **Poussée d'Adrénaline** : Cette figurine est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.
- **Concentration de Prédateur** : Les armes de cette figurine ont l'aptitude [PRÉCISION].
- **Ravages Meurtriers** : Les armes de cette figurine ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 3].

Matrice Sentinel : Une fois par round de bataille, vous pouvez cibler cette figurine avec le Stratagème Tir en État d'Alerte ou Intervention Héroïque pour OPC, et vous pouvez même le faire si vous avez déjà utilisé ce Stratagème sur une unité différente à cette phase.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, ASSASSIN EVERSOR



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

ASSASSIN EVERSOR

Véritables tueurs frénétiques dopés par des agents chimiques instables, les Assassins Eversor sont tels des ouragans de destruction bardés de lames et de griffes. Ils sont employés comme armes de terreur et d'annihilation, qui massacrent non seulement leur cible mais également son entourage.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Assassin Eversor – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet Executioner ;
épée énergétique et neuro-gantelet.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM,
ASSASSIN EVERSOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

ASSASSIN CALLIDUS

M

7"

E

4

SV

6+

PV

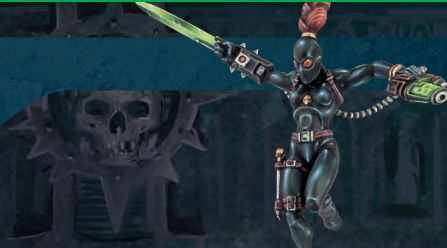
4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

Neuro-lacérateur [ANTI-INFANTERIE 2+, PRÉCISION, TORRENT] PORTÉE A CT F PA D

12" D6 N/A 5 -2 1

ARMES DE MÊLÉE

Épée de phase et lames empoisonnées PORTÉE A CC F PA D

[TOUCHES FATALES, PRÉCISION] Mêlée 5 2+ 5 -4 2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Combat en Premier, Infiltrateurs, Agent Solitaire**

FACTION : **Agents Assignés**

La Confusion Règne : Une fois par bataille, après que votre adversaire a utilisé un Stratagème, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, le coût en PC que votre adversaire doit payer afin d'utiliser à nouveau ce Stratagème est augmenté de 1PC.

Polymorphe : À la fin du tour adverse, si cette figurine n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez la retirer du champ de bataille puis, à l'étape des Renforts de votre prochaine phase de Mouvement, placez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies. Si la bataille prend fin et si cette figurine n'est pas sur le champ de bataille, elle est détruite.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

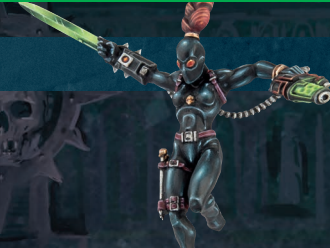
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, ASSASSIN CALLIDUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

ASSASSIN CALLIDUS

L'assassin Callidus est l'architecte de l'anarchie. Elle emploie la drogue appelée polymorphine pour changer d'apparence et duper l'ennemi, en sabotant ses systèmes et en semant la désinformation avant de se rapprocher de sa victime avec des décharges de son arme de poing lacératrice d'esprits et le vacillement de sa lame mystérieuse.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Assassin Callidus – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : neuro-lacérateur ;
épée de phase et lames empoisonnées.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, ASSASSIN CALLIDUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

ENTOURAGE DE LIBRE MARCHAND

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	4+	4	6+	1	LIBRE MARCHAND
6"	3	4+	2	7+	1	SPÉCIALISTE DE LIBRE MARCHAND



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Masque à aiguilles [ANTI-INFANTRIE 2+, PISTOLET, PRÉCISION]	12"	1	4+	2	-1	D3
Pistolet familial [PISTOLET, BLESSURES DÉVASTATRICES]	12"	2	3+	5	-2	2
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Pistolet voltaïque [PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES 2]	12"	3	3+	4	-2	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1
Lame énergétique du Culte de la Mort [PRÉCISION]	Mêlée	5	2+	4	-2	1
Canne-rapière monomoléculaire	Mêlée	4	3+	4	-1	1

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Meneur**

FACTION : **Agents Assignés**

Accords Clandestins : Tant que cette unité mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude **Infiltrateurs**.

Concession Commerciale : Si votre armée inclut une ou plusieurs unités ayant cette aptitude, après que les joueurs se sont déployés, choisissez D3 unités **LIGNE IMPERIUM** de votre armée et redéployez-les. Vous pouvez utiliser cette aptitude pour placer les unités choisies en Réserve Stratégique, quel que soit le nombre d'unités se trouvant déjà en Réserve Stratégique. Si les deux joueurs ont des aptitudes qui redéplient des unités, tirez au dé : le gagnant choisit qui redéploie ses unités en premier.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Sérum de Soin : Les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude **Insensible à la Douleur 5+**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : **INFANTRIE, GRENADES, IMPERIUM, NAVIS IMPERIALIS, ENTOURAGE DE LIBRE MARCHAND** | LIBRE MARCHAND : **PERSONNAGE**



MOTS-CLÉS DE FACTION : **AGENTS DE L'IMPERIUM**

ENTOURAGE DE LIBRE MARCHAND

Les Libres Marchands sont des explorateurs audacieux, des conquérants impitoyables et des négociants habiles, qui explorent et exploitent les régions non cartographiées de la galaxie au nom de l'Imperium. Leurs familles possèdent une Concession Commerciale, ce qui classe les Libres Marchands dans l'élite impériale. Certains dirigent des armadas, d'autres n'ont qu'une suite réduite.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Libre Marchand
- 3 Spécialistes de Libre Marchand

Le Libre Marchand est équipé de : pistolet familial ; canne-rapière monomoléculaire.

1 Spécialiste de Libre Marchand est équipé de : masque à aiguilles ; lame énergétique du Culte de la Mort.

1 autre Spécialiste de Libre Marchand est équipé de : pistolet voltaïque ; arme de corps à corps.

1 autre Spécialiste de Libre Marchand est équipé de : pistolet laser ; arme de corps à corps ; sérum de soin.

MENEUR

Cette unité peut être attachée aux unités suivantes :

- SAPEURS DE LA MARINE IMPÉRIALE
- COSMOMARINS EN ARMES

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, GRENADES, IMPERIUM, NAVIS IMPERIALIS,
ENTOURAGE DE LIBRE MARCHAND | LIBRE MARCHAND : PERSONNAGE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

COSMOMARINS EN ARMES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	4+	1	8+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil à pompe d'artificier [ASSAUT]	12"	2	4+	4	0	2
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Canon rotor de Cosmominer [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	5+	6	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1
Morsure cruelle	Mêlée	3	4+	4	0	1

APTITUDES

FACTION : Agents Assignés

Maîtres des Milieux Confinés : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité ciblant la cible éligible la plus proche, cette attaque a l'aptitude [TOUCHES FATALES].

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, NAVIS IMPERIALIS, SUITE, COSMOMARINS EN ARMES



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

COSMOMARINS EN ARMES

Les *Cosmomarins en Armes* assurent la sécurité sur les navires de nombreux *Libres Marchands*. Bien entraînés, disciplinés, et souvent bien équipés, ils sont experts dans les affrontements rapprochés dans les couloirs et les salles des vaisseaux.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Cosmomaître
- 4-8 Cosmomarins
- 0-1 Canidé

Le Cosmomaître est équipé de : fusil à pompe d'artificier ; pistolet laser ; arme de corps à corps.

Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Cosmomarin est équipé de : pistolet laser ; canon rotor de Cosmomarin ; arme de corps à corps.

Chaque autre Cosmomarin est équipé de : fusil laser ; pistolet laser ; arme de corps à corps.

Le Canidé est équipé de : morsure cruelle.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

SAPEURS DE LA MARINE IMPÉRIALE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	4+	1	8+	2



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1
Charge de démolition [ASSAUT, DÉFLAGRATION, À RISQUE, TIR UNIQUE]	6"	D6+3	4+	12	-2	2

Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

Fuseur [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
Fusil à pompe lourd Navis [ASSAUT]	12"	4	4+	4	0	1
Caronade laser Navis	18"	4	4+	6	0	1
Fusil à Pompe Navis [ASSAUT]	12"	2	4+	4	0	1
Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	7	-1	1
Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	8	-2	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	1	5+	6	-2	2
Épée tronçonneuse	Mêlée	3	4+	3	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1
Arme énergétique	Mêlée	2	4+	4	-2	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, NAVIS IMPERIALIS, SUITE, SAPEURS DE LA MARINE IMPÉRIALE

APTITUDES

FACTION : Agents Assignés

Équipe de Sape : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Blessure de 1. Si la cible de l'attaque est une unité ennemie à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier d'hoplite : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Bandoulières de Grenades : Le porteur a le mot-clé FUMÉE, et chaque fois que vous choisissez l'unité du porteur comme cible du Stratagème Grenade, jetez 1 D6 supplémentaire en résolvant ce Stratagème.



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

SAPEURS DE LA MARINE IMPÉRIALE

Entraînés aux actions d'abordage périlleuses, ces Hommes d'Armes d'élite sont des instruments brutaux et contondants au service de leur commandant de vaisseau. Ils portent des armures spatiales et manient des armes robustes, optimisées pour les combats confinés. Certains portent du matériel spécialisé pour ouvrir les cloisons.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fusil à Pompe Navis du Sergent d'Armes Navis peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet-mitrailleur et 1 épée tronçonneuse
 - 1 pistolet bolter et 1 arme énergétique
- La caronade laser Navis de 1 Homme d'Armes Navis peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à plasma
- Le fusil à Pompe Navis de 1 Homme d'Armes Navis peut être remplacé par 1 pistolet-mitrailleur et 1 arme énergétique.
- Le fusil à Pompe Navis de 1 Homme d'Armes Navis peut être remplacé par 1 pistolet-mitrailleur et 1 poing tronçonneur.
- 1 Homme d'Armes Navis peut être équipé de 1 charge de démolition et 1 bandoulières de grenades.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent d'Armes Navis
- 9 Hommes d'Armes Navis

1 Homme d'Armes Navis est équipé de : caronade laser Navis ; arme de corps à corps.

1 autre Homme d'Armes Navis est équipé de : Fusil à pompe lourd Navis ; arme de corps à corps ; bouclier d'Hoplite.

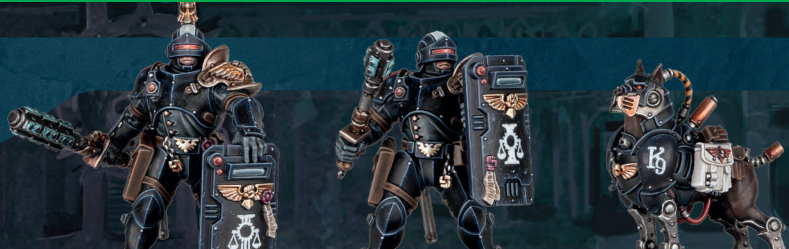
Chaque autre figurine est équipée de : fusil à Pompe Navis ; arme de corps à corps.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPÉRIUM

ESCOUADE SUBDUCTOR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	3+	1	7+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet à pompe Arbitres [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Morsure mécanique	Mêlée	3	4+	4	0	1
Électromasse	Mêlée	2	4+	4	-1	1

APTITUDES

FACTION : Agents Assignés

Dévoué au Devoir : Chaque fois qu'une figurine de cette unité est détruite par une attaque de mêlée, si la figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6 : sur 4+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Nuncio-aquila (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 3" du porteur, à chaque test d'Ébranlement pour l'unité, soustrayez 1 au test.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE*

4+

*À l'exception du Cyber-mastiff.

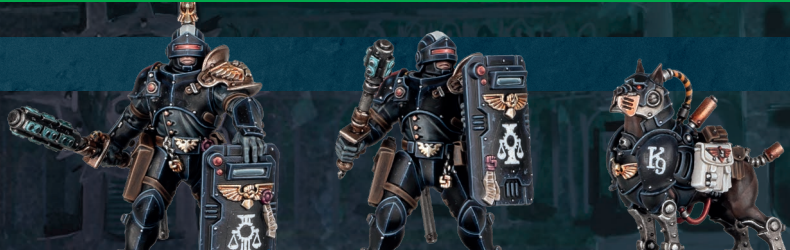
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, SUITE, ESCOUADE SUBDUCTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

ESCOUADE SUBDUCTOR

Les Subductors ont une silhouette instantanément reconnaissable par les criminels de l'Imperium, car ils portent des boucliers d'assaut modèle Subjugation et des électromasses crépitantes. Ce sont des troupes de première ligne capables de briser les émeutiers les plus virulents.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Proctor-Subductor peut être équipé de 1 nuncio-aquila.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Proctor-Subductor
- 9 Subductors
- 0-1 Cyber-mastiff

Chaque Proctor-Subductor et Subductor est équipé de : pistolet à pompe Arbites ; électromasse.

Le Cyber-mastiff est équipé de : morsure mécanique.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, SUITE, ESCOUADE SUBDUCTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

ESCOUPE D'EXACTION

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	4+	1	7+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil de combat Arbites [ASSAUT]	18"	2	4+	4	0	1
Lance-grenades Arbites – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	4	0	1
Lance-grenades Arbites – Krak	24"	1	4+	9	-2	D3
Pistolet à pompe Arbites [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1
Fusil à pompe Executionner [IGNORE LE COUVERT, PRÉCISION]	24"	1	4+	5	-1	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Lance-toile [ASSAUT, BLESSURES DÉVASTATRICES, TORRENT]	12"	D6	N/A	2	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	3	0	1
Masse Excruciator	Mêlée	2	3+	4	-1	2
Morsure mécanique	Mêlée	3	4+	4	0	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, IMPERIUM, SUITE, ESCOUPE D'EXACTION



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

APTITUDES

FACTION : Agents Assignés

Lex Imperialis : Au début du premier round de bataille, choisissez 1 unité ennemie pour être la proie de cette unité. À chaque attaque d'une figurine de l'unité ayant cette aptitude qui cible sa proie, ajoutez 1 au jet de Touche.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Médikit Arbites : Les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Nuncio-aquila (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 3" du porteur, à chaque test d'Ébranlement pour son unité, soustrayez 1 au test.

Scanner à Culpabilité : Les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

ESCOUADE D'EXACTION

Les Arbitrators les plus expérimentés forment des Escouades d'Exaction qui traquent et capturent les criminels les plus dangereux. Ils n'hésitent pas à tuer ceux qui leur barrent la route, soit en les matraquant à mort, soit en les abattant de loin, afin de ne pas perdre de temps pour mettre leur proie sous les verrous.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 2 Vigilants d'Exaction peuvent avoir chacun leur fusil de combat Arbites remplacé par 1 des choix suivants (chaque choix doit être différent):
 - 1 fusil à pompe Executionner
 - 1 lance-grenades Arbites
 - 1 mitrailleuse
 - 1 lance-toile
- 1 Vigilant d'Exaction qui est équipé d'un fusil de combat Arbites peut être équipé de 1 masse Excruciator.*
- 1 autre Vigilant d'Exaction qui est équipé d'un fusil de combat Arbites peut être équipé de 1 médikit Arbites.*
- 1 autre Vigilant d'Exaction qui est équipé d'un fusil de combat Arbites peut être équipé de 1 scanner à culpabilité.*
- Le Proctor-Exactant peut être équipé de 1 nuncio-aquila.

* Le fusil de combat Arbites de cette figurine ne peut pas être remplacé.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Proctor-Exactant
- 9 Vigilants d'Exaction
- 0-1 Cyber-mastiff

Chaque Proctor-Exactant et Vigilant d'Exaction est équipé de : fusil de combat Arbites ; pistolet à pompe Arbites ; arme de corps à corps.

Le Cyber-mastiff est équipé de : morsure mécanique.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, SUITE, ESCOUADE D'EXACTION



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

ESCOUADE VIGILANT

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	4+	1	7+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil de combat Arbites [ASSAUT]	18"	2	4+	4	0	1
Lance-grenades Arbites – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	4	0	1
Lance-grenades Arbites – Krak	24"	1	4+	9	-2	D3
Pistolet à pompe Arbites [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1
Fusil à pompe Executioner [IGNORE LE COUVERT, PRÉCISION]	24"	1	4+	5	-1	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Lance-toile [ASSAUT, BLESSURES DÉVASTATRICES, TORRENT]	12"	D6	N/A	2	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	3	0	1
Morsure mécanique	Mêlée	3	4+	4	0	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, SUITE, ESCOUADE VIGILANT



APTITUDES

FACTION : Agents Assignés

Jugement Impitoyable : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité ciblant une unité qui est En Dessous de son Demi-effectif, ajoutez 1 au jet de Blessure.

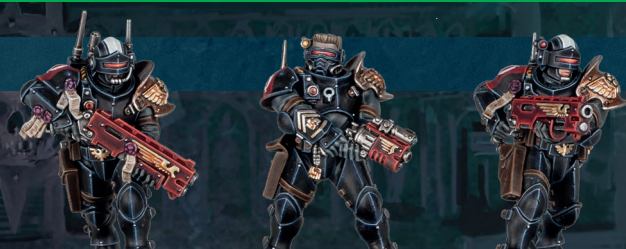
APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Nuncio-aquila (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 3" du porteur, à chaque test d'Ébranlement pour l'unité, soustrayez 1 au test.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

ESCOUADE VIGILANT

Les Vigilants éliminent brutalement les coupables à l'aide de leurs fusils de combat propres à l'Adeptus Arbites. Ces terribles Arbitrators veillent à repérer tout acte de malveillance et sont implacables dans l'application de la justice, rendue à grand renfort de fusillades dévastatrices.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 2 Vigilants peuvent avoir chacun leur fusil de combat Arbites remplacé par 1 des choix suivants (chaque choix doit être différent) :
 - 1 fusil à pompe Executionner
 - 1 lance-grenades Arbites
 - 1 mitrailleuse
 - 1 lance-toile
- Le Proctor-Vigilant peut être équipé de 1 nuncio-aquila.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Proctor-Vigilant
- 9 Vigilants
- 0-1 Cyber-mastiff

Chaque Proctor-Vigilant et Vigilant est équipé de : fusil de combat Arbites ; pistolet à pompe Arbites ; arme de corps à corps.

Le Cyber-mastiff est équipé de : morsure mécanique.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, SUITE, ESCOUADE VIGILANT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

DAME INQUISITRICE KYRIA DRAXUS

M

6"

E

3

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Chantedeuil [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, ASSAUT]	18"	4	3+	4	0	2
Tempête Psychique [TIR INDIRECT, PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 2]	18"	6	3+	6	0	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Agents Assignés**

Autorité de l'Inquisition : Tant que cette figurine mène une unité, elle peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** dans lequel son unité de Gardes du Corps peut embarquer.

Chasseuse de Xénos : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité ciblant une unité ennemie (hormis les unités **IMPERIUM** et **CHAOS**), ajoutez 1 au jet de Touche.

Voile Psychique (Psychique) : À votre phase de Commandement, ce **PSYKER** peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jetez 1 D6 : sur 1, l'unité de ce **PSYKER** subit D3 blessures mortelles ; sur 2+, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, l'unité de ce **PSYKER** peut être choisie comme cible d'une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 18".

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM, INQUISITEUR, DAME INQUISITRICE KYRIA DRAXUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

DAME INQUISITRICE KYRIA DRAXUS

Inquisitrice audacieuse et engagée de l'Ordo Xenos, Kyria Draxus est spécialisée dans la chasse des Nécrans. Radicale dans son approche, elle accepte la nécessité de collaborer avec certaines espèces extraterrestres afin de protéger l'Imperium. Elle a beaucoup appris sur les Nécrans grâce aux Aeldari et a affûté ses capacités psychiques par un enseignement prodigué aussi bien par des xénos que des humains.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dame Inquisitrice Kyria Draxus – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Chantedeuil ; Tempête Psychique ; gantelet énergétique.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- INFANTRIE LIGNE IMPERIUM
- HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM, INQUISITEUR, DAME INQUISITRICE KYRIA DRAXUS



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

INQUISITEUR COTEAZ

M

6"

E

3

SV

2+

PV

4

CD

6+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Décharge Psychique [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]	18"	D6	3+	3	-1	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Marteau tueur de démons Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	3	3+	9	-3	3

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Agents Assignés**

Autorité de l'Inquisition : Tant que cette figurine mène une unité, elle peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** dans lequel son unité de Gardes du Corps peut embarquer.

Protections contre le Mal (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude **Insensible à la Douleur 5+** contre les attaques Psychiques et les attaques des figurines **DÉMON**.

Réseau d'Espions : Chaque fois que votre adversaire gagne un PC grâce à une aptitude, jetez 1 D6 : sur 2+, vous gagnez également 1PC.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : **INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, IMPERIUM, INQUISITEUR, COTEAZ**



MOTS-CLÉS DE FACTION : **AGENTS DE L'IMPERIUM**

INQUISITEUR COTEAZ

Puritain de l'Ordo Malleus, l'Inquisiteur Coteaz passe son temps à étudier les rapports de ses nombreux agents, ou abattre les démons, hérétiques et xénos sur le champ de bataille. Il refuse d'utiliser le pouvoir du warp à ses propres fins, et il persécute avec véhémence ceux qui ne partagent pas son intransigeance.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Inquisiteur Coteaz – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Décharge Psychique ; marteau tueur de démons Némésis.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- INFANTRIE LIGNE IMPERIUM
- HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, IMPERIUM, INQUISITEUR, COTEAZ



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

INQUISITRICE GREYFAX

M

6"

E

3

SV

3+

PV

4

CD

4+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Castigation [ANTI-PERSONNAGE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION, PSYCHIQUE]	18"	1	3+	8	-2	3
Pieu Condemnor [ANTI-PSYKER 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée énergétique de maître	Mêlée	4	3+	4	-2	2

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Agents Assignés**

Autorité de l'Inquisition : Tant que cette figurine mène une unité, elle peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** dans lequel son unité de Gardes du Corps peut embarquer.

Psyoculum : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude **[ANTI-PSYKER 4+]**.

Aucune Issue : Chaque fois qu'une unité ennemie (hormis les **VÉHICULES** et les **MONSTRES**) qui est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ayant cette aptitude est choisie pour **Battre en Retraite**, les figurines de l'unité ennemie doivent faire des tests de Fuite Désespérée comme si leur unité était Ébranlée. Ce faisant, si l'unité ennemie est également Ébranlée par d'autres moyens, soustrayez 1 à chacun de ces tests de Fuite Désespérée.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM, INQUISITEUR, GREYFAX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

INQUISITRICE GREYFAX

L'Inquisitrice Greyfax est crainte par beaucoup, y compris au sein de son ordre, l'Ordo Hereticus. Dépourvue de pitié ou de remords, c'est une guerrière à la volonté de fer. C'est en outre une redoutable psyker, qui peut déceler le mensonge chez ceux qu'elle interroge. D'aucuns considèrent Greyfax comme une radicale dangereuse pour cela, mais son dévouement envers l'Imperium est total et indéniable.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Inquisiteur Greyfax – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Castigation ; pieu Condemnor ; épée énergétique de maître.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- INFANTRIE LIGNE IMPERIUM
- HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM, INQUISITEUR, GREYFAX



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

INQUISITEUR KARAMAZOV

M

5"

E

8

SV

3+

PV

9

CD

6+

CO

3



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Multi-fuseur de maître [FUSION 3]	18"	3	3+	10	-4	D6
⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée énergétique de maître	Mêlée	6	3+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Agents Assignés

Trône du Jugement (Aura) : Tant qu'une unité amie est à 6" de cette figurine, ajoutez 1 aux tests d'Ébranlement et de Commandement pour cette unité. Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette figurine, soustrayez 1 aux tests d'Ébranlement et de Commandement pour l'unité ennemie.

Effroyable Réputation : Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie à 12" de cette figurine. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, INQUISITEUR, KARAMAZOV



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

INQUISITEUR KARAMAZOV

L'Inquisiteur Karamazov compte parmi les plus intransigeants de l'Ordo Hereticus. Il ne connaît ni la ruse ni le subterfuge, et ignore le concept de circonstances atténuantes. Karamazov a dirigé de grandes armées de croisade, et présidé les procès d'hérétiques du haut de son Trône du Jugement, un antique autel de bataille bipède.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Inquisiteur Karamazov – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : multi-fuseur de maître ;
épée énergétique de maître.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, INQUISITEUR, KARAMAZOV



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

INQUISITEUR

M

6"

E

3

SV

4+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Pistolet bolter [PISTOLET]

12"

1

3+

4

0

1

Arme combinée

24"

1

3+

4

-2

1

[ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]

Onde de Choc Psychique

18"

2D6

N/A

3

-1

1

[BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE, TORRENT]



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Arme de mêlée inquisitoriale

Mêlée

5

3+

4

-2

1

Arme de force [PSYCHIQUE]

Mêlée

4

3+

5

-2

D3

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Agents Assignés**

Autorité de l'Inquisition : Tant que cette figurine mène une unité, elle peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** dans lequel son unité de Gardes du Corps peut embarquer.

Pouvoir de la Rosette : Chaque fois que vous ciblez l'unité de cette figurine avec un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 3+, vous gagnez 1PC.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Protections bénites : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+ contre blessures mortelles.

Dons Psychiques : Le porteur a le mot-clé **PSYKER**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, INQUISITEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

INQUISITEUR

La tâche des Inquisiteurs est d'enquêter sur les complots xénos, les mutations, l'hérésie, les sectes, les psykers clandestins et tout ce qu'il faut surveiller. Leur pouvoir est tel que rien ne surpasse leur autorité et nul ne peut se soustraire à leur justice. S'ils l'estiment nécessaire, ils peuvent ordonner la destruction de mondes entiers.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 arme combinée.
- Les protections bénites de cette figurine peuvent être remplacées par 1 dons psychiques et 1 Onde de Choc Psychique.
- Si cette figurine est équipée de 1 dons psychiques, son arme de mêlée inquisitoriale peut être remplacée par 1 arme de force.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Inquisiteur

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; arme de mêlée inquisitoriale ; protections bénites.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- INFANTRIE LIGNE IMPERIUM
- HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, INQUISITEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

INQUISITEUR EISENHORN

M

6"

E

3

SV

4+

PV

4

CD

6+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter d'artificier	12"	4	3+	4	0	2
Assaut Mental [BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION, PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	18"	2	3+	5	-2	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Bâton runique et Barbarisator [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	3+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+, Meneur

FACTION : Agents Assignés

Autorité de l'Inquisition : Tant que cette figurine mène une unité, elle peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** dans lequel son unité de Gardes du Corps peut embarquer.

Malus Codicium : Tant que cette figurine mène une unité, doublez la caractéristique d'Attaques des armes dont sont équipées les figurines d'Hôte Démoniaque de l'unité.

Volonté Dominatrice (Psychique) : Au début de la phase de Tir adverse, choisissez 1 unité **INFANTERIE** ennemie à 12" et visible de cette figurine et jetez 1 D6 : sur 1, cette figurine subit D3 blessures mortelles ; sur 2-5, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de l'unité ennemie, soustrayez 1 au jet de Touche ; sur 6, jusqu'à la fin de la phase, l'unité ennemie n'est pas éligible pour tirer.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM, INQUISITEUR, EISENHORN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

INQUISITEUR EISENHORN

L'Inquisiteur Eisenhorn de l'Ordo Xenos est un homme de grande volonté. Il ne reculera devant rien pour préserver l'Imperium, à tel point que ses actions lui ont valu à deux reprises d'être accusé de trahison, ce qui s'est avéré infondé. Eisenhorn est en outre un puissant télépathe, capable d'obliger des individus, voire des groupes de personnes, à suivre ses instructions.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Inquisiteur Eisenhorn – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter d'artificier ; Assaut Mental ; bâton runique et Barbarisator

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- INFANTERIE LIGNE IMPERIUM
- HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM, INQUISITEUR, EISENHORN



MOTS-CLÉS DE FACTION : AGENTS DE L'IMPERIUM

HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	2	7+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme à feu d'Acolyte [PISTOLET]	12"	1	4+	4	-1	1
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	5+	5	-1	2
Armes de Jokaero	18"	3	3+	6	-1	2
Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	5+	9	-4	D6
▶ Canon à plasma – standard [LOURD, DÉFLAGRATION]	36"	D3	5+	7	-1	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE, LOURD]	36"	D3	5+	8	-2	2
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	4+	7	-1	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	4+	8	-2	2
Regard impie [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES D3]	18"	1	4+	9	-2	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de mêlée d'Acolyte	Mêlée	3	4+	3	0	1
Eviscerator [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	6	-2	2
Emprise warp [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	4+	6	-2	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, SUITE, HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION



APTITUDES

FACTION : Agents Assignés

Acolytes : Tant qu'une figurine **INQUISITEUR** mène cette unité, à chaque attaque contre cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

Mystiques : Tant qu'une figurine **INQUISITEUR** mène cette unité, les unités ennemies placées sur le champ de bataille en tant que Renforts ne peuvent pas être placées à 12" d'une ou plusieurs figurines de Mystiques de cette unité.

Jokaero : Tant qu'une figurine **INQUISITEUR** mène cette unité, si elle inclut une figurine d'Armurier Jokaero, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Hôte Démoniaque : Tant qu'une figurine **INQUISITEUR** mène cette unité, si elle inclut une figurine d'Hôte Démoniaque, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM

HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION

Pour les aider dans leurs missions complexes et ésotériques, de nombreux Inquisiteurs entretiennent une suite d'individus aux talents rares. Ces collections de combattants, de fanatiques d'érudits et de psykers travaillent dans l'ombre sans relâche afin de protéger l'Imperium.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Acolyte Inquisitorial peut être équipé de 1 pistolet à plasma.
- 1 Acolyte Inquisitorial peut être équipé de 1 eviscerator.
- Le bolter lourd de 1 Servitor Armé peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 multi-fuseur
 - 1 canon à plasma

COMPOSITION D'UNITÉ

- 4-10 Acolytes Inquisitoriaux
- 0-2 Servitors Armés
- 0-2 Mystiques
- 0-1 Armurier Jokaero
- 0-1 Hôte Démoniaque

Chaque Acolyte Inquisitorial est équipé de :
arme à feu d'Acolyte ; arme de mêlée d'Acolyte.

Chaque Servitor Armé est équipé de : bolter lourd ;
arme de mêlée d'Acolyte.

Chaque Mystique est équipé de : arme à feu d'Acolyte ;
arme de mêlée d'Acolyte.

Un Armurier Jokaero est équipé de : Armes de Jokaero ;
arme de mêlée d'Acolyte.

Un Hôte Démoniaque est équipé de : Regard impie ;
Emprise warp.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, SUITE, HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AGENTS DE L'IMPERIUM