

# PROSECUTORS



4



Les Prosecutors sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 7**). Elle est équipée de : Bolters ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Prosecutors (5 figurines)</b>	7"	3+	3+	1	1	7	6+
<b>Prosecutors (10 figurines)</b>	7"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

## APTITUDES

**Abomination Psychique :** Cette unité ne peut pas être ciblée ni affectée par les Atouts de Commandement qui sont des pouvoirs psychiques, ni par des armes avec l'aptitude Feu Sorcier. Les unités **PSYKER** à 6" ou moins de cette unité ne peuvent pas être choisies pour manifester des pouvoirs psychiques.

**Protocoles d'Accusation :** Cette unité ne subit pas de pénalité pour les attaques d'armes de tir qui ciblent des unités **PSYKER** masquées.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PROSECUTORS

# VIGILATORS



3



Les Vigilators sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de : Espadon d'Exécutrice.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Vigilators (5 figurines)</b>	7"	3+	3+	1	1	7	6+
<b>Vigilators (10 figurines)</b>	7"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Espadon d'Exécutrice	Mêlée	Mêlée	x2	6+	8+	-

## APTITUDES

**Abomination Psychique:** Cette unité ne peut pas être ciblée ni affectée par les Atouts de Commandement qui sont des pouvoirs psychiques, ni par des armes avec l'aptitude Feu Sorcier. Les unités **PSYKER** à 6" ou moins de cette unité ne peuvent pas être choisies pour manifester des pouvoirs psychiques.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, VIGILATORS

# WITCHSEEKERS



4



Les Witchseekers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**). Elle est équipée de: Lance-flammes de Witchseeker; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Witchseekers (5 figurines)</b>	7"	3+	3+	1	1	7	6+
<b>Witchseekers (10 figurines)</b>	7"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Lance-flammes de Witchseeker	Armes Légères	8"	x2	7+	10+	Brasier
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## APTITUDES

**Abomination Psychique:** Cette unité ne peut pas être ciblée ni affectée par les Atouts de Commandement qui sont des pouvoirs psychiques, ni par des armes avec l'aptitude Feu Sorcier. Les unités **PSYKER** à 6" ou moins de cette unité ne peuvent pas être choisies pour manifester des pouvoirs psychiques.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, WITCHSEEKERS

# NULL-MAIDEN RHINO



Un Null-Maiden Rhino est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Storm ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Null-Maiden Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'INFANTRIE SISTERS OF SILENCE amies.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RHINO, NULL-MAIDEN RHINO

# VINDICARE ASSASSIN



Un Vindicare Assassin est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes Exitus (Tir); Armes Exitus (Mêlée).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vindicare Assassin	7"	2+	2+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes Exitus (Tir)	Lourde	72"	1	5+	8+	Sniper
Armes Exitus (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**Agent Indépendant :** Cette unité ne peut pas être un **SEIGNEUR DE GUERRE**.

**Tireur d'Élite :** Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de tir de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, VINDICARE ASSASSIN



# CALLIDUS ASSASSIN



6



Un Callidus Assassin est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Neuro-lacérateur; Épée de Phase.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Callidus Assassin	7"	2+	2+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Neuro-lacérateur	Armes Légères	9"	Util.	6+	9+	Brasier
Épée de Phase	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	9+	-

## APTITUDES

### Frappe en Profondeur

**Agent Indépendant:** Cette unité ne peut pas être un **SEIGNEUR DE GUERRE**.

**Polymorphe:** Lorsque cette unité utilise l'aptitude Frappe en Profondeur, vous pouvez la placer n'importe où sur le champ de bataille à plus de D6+3" de toute figurine ennemie au lieu de à plus de 9".

**La Confusion Règne:** Si votre armée contient un ou plusieurs **CALLIDUS ASSASSINS**, alors au premier tour, votre adversaire génère une carte d'Atout de Commandement de moins que ce qui lui est normalement permis.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CALLIDUS ASSASSIN

# EVERSOR ASSASSIN



Un Eversor Assassin est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pistolet Executioner ; Neuro-gantelet & Épée Énergétique.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Eversor Assassin	10"	2+	2+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Pistolet Executioner	Armes Légères	12"	Util.	7+	10+	-
Neuro-gantelet & Épée Énergétique	Mêlée	Mêlée	x2	7+	8+	-

## APTITUDES

### Frappe en Profondeur

**Bio-déflagration :** À la phase de Dégâts, les dégâts doivent être résolus pour les unités avec cette aptitude avant de résoudre les dégâts pour la moindre autre unité (y compris les unités **SUPER-LOURDES**). Si cette unité est détruite, avant de la retirer du champ de bataille, jetez un D12 pour chaque autre unité **LÉGÈRE** à 3" ou moins de cette unité ; sur 9+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité concernée par le jet.

**Agent Indépendant :** Cette unité ne peut pas être un **SEIGNEUR DE GUERRE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, EVERSOR ASSASSIN

# CULEXUS ASSASSIN



6



Un Culexus Assassin est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Animus Speculum ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Culexus Assassin	7"	2+	2+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Animus Speculum	Armes Légères	18"	Util.	6+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	11+	-

## APTITUDES

### Frappe en Profondeur

**Agent Indépendant :** Cette unité ne peut pas être un **SEIGNEUR DE GUERRE**.

**Abomination Psychique :** Cette unité ne peut pas être ciblée ni affectée par les Atouts de Commandement qui sont des pouvoirs psychiques, ni par des armes avec l'aptitude Feu Sorcier. Les unités **PSYKER** à 6" ou moins de cette unité ne peuvent pas être choisies pour manifester des pouvoirs psychiques.

**Assassin Psychique :** Cette unité ne subit pas de pénalité pour les attaques d'armes de tir qui ciblent des unités **PSYKER** masquées.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CULEXUS ASSASSIN





## LA MAIN DE L'EMPEREUR

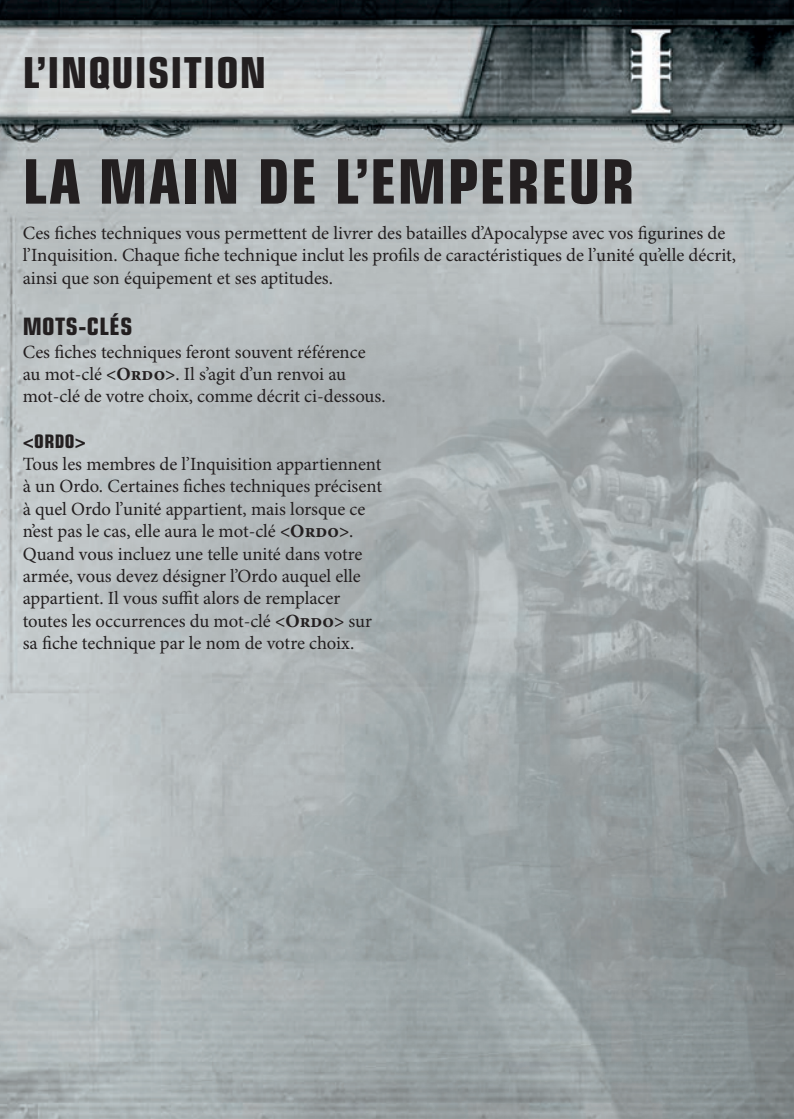
Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines de l'Inquisition. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

### MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé <ORDO>. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

#### <ORDO>

Tous les membres de l'Inquisition appartiennent à un Ordo. Certaines fiches techniques précisent à quel Ordo l'unité appartient, mais lorsque ce n'est pas le cas, elle aura le mot-clé <ORDO>. Quand vous incluez une telle unité dans votre armée, vous devez désigner l'Ordo auquel elle appartient. Il vous suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé <ORDO> sur sa fiche technique par le nom de votre choix.



# INQUISITOR GREYFAX



L'Inquisitor Greyfax est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Maître. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Inquisitor Greyfax	6"	3+	3+	1	1	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

## APTITUDES

**Autorité de l'Inquisition :** Cette unité peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** de l'**IMPERIUM**, même si normalement, le transport en question permet seulement à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent normalement.

**Sagesse Incontestable :** Les unités **IMPERIUM** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, INQUISITION, ORDO HERETICUS

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, INQUISITOR, GREYFAX

# INQUISITOR EISENHORN



L'Inquisiteur Eisenhorn est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Force.  
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Inquisiteur Eisenhorn	6"	3+	3+	1	1	8	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Barbarisator	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	7+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**Autorité de l'Inquisition :** Cette unité peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** de l'**IMPERIUM**, même si normalement, le transport en question permet seulement à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent normalement.

**Sagesse Incontestable :** Les unités **IMPERIUM** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Malus Codicium :** Si le Détachement de cette unité contient la moindre unité **DAEMONHOST**, cette unité perd l'aptitude Sagesse Incontestable. Après avoir placé cette unité sur le champ de bataille pour la première fois, vous pouvez choisir 1 unité **DAEMONHOST** amie du Détachement de cette unité ; ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de l'unité **DAEMONHOST** choisie tant qu'elle se trouve à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, INQUISITION, ORDO XENOS

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, INQUISITOR, EISENHORN

# INQUISITOR KARAMAZOV



L'Inquisiteur Karamazov est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Multi-fuseur de Maître; Pieds du Trône de Jugement. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Inquisiteur Karamazov	5"	3+	3+	1	2	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Multi-fuseur de Maître	Lourde	30"	1	10+	4+	-
Pieds du Trône de Jugement	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## APTITUDES

### Troupes de Terreur

**Sagesse Incontestable :** Les unités **IMPERIUM** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, INQUISITION, ORDO HERETICUS

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, PERSONNAGE, INQUISITOR, KARAMAZOV

# INQUISITOR COTEAZ



L'Inquisitor Coteaz est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Marteau Tueur de Démons Nemesi. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Inquisitor Coteaz	6"	3+	3+	1	1	8	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Marteau Tueur de Démons Nemesi	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

**Réseau d'Espions :** Tant que cette unité est sur le champ de bataille, augmentez de 1 le nombre de carte d'Atout de Commandement que vous pouvez avoir en main.

**Autorité de l'Inquisition :** Cette unité peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** de l'**IMPERIUM**, même si normalement, le transport en question permet seulement à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent normalement.

**Sagesse Incontestable :** Les unités **IMPERIUM** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, INQUISITION, ORDO MALLEUS

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, INQUISITOR, COTEAZ



# INQUISITOR



4



Un Inquisitor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Maître.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Inquisitor	6"	3+	3+	1	1	7	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut être un psyker (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité est un psyker, elle gagne le mot-clé suivant : **PSYKER**.
- Si cette unité a le mot-clé **ORDO MALLEUS**, elle peut avoir une Armure Terminator (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle :
  - A une caractéristique de Mouvement de 5".
  - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
  - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
  - Gagne le mot-clé suivant : **TERMINATOR**.

## APTITUDES

**Autorité de l'Inquisition :** Cette unité peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** de l'**IMPERIUM**, même si normalement, le transport en question permet seulement à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent normalement.

**Sagesse Incontestable :** Les unités **IMPERIUM** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, INQUISITOR

# ACOLYTES



3



Acolytes sont une unité comprenant 6 figurines. Elle est équipée de : Pistolets; Épées Tronçonneuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Acolytes (6 figurines)	6"	4+	4+	1	1	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Fusils Radiant laser	Armes Légères	18"	Util.	6+	8+	Tir Rapide
Pistolets	Armes Légères	12"	Util.	8+	10+	-
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Épées Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu d'Épées Tronçonneuses, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : Bolters et Armes de Corps à Corps; Fusils Radiant laser et Armes de Corps à Corps; Bolters Storm et Armes de Corps à Corps.

## APTITUDES

**Autorité de l'Inquisition :** Cette unité peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** de l'**IMPERIUM**, même si normalement, le transport en question permet seulement à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent normalement.

**Serviteur Loyal :** Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **INQUISITOR** <ORDO> amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et qui se trouve à 6" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion à côté de l'unité **INQUISITOR** et placez-les à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, ACOLYTES

# DAEMONHOST



1



Un Daemonhost est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Regard Impie ; Emprise Warp.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Daemonhost	6"	4+	4+	1	1	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Regard Impie	Armes Légères	12"	1	8+	8+	-
Emprise Warp	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Pouvoir Démoniaque:** Quand vous choisissez le Détachement de cette unité pour exécuter son ordre, mais avant que la moindre unité de ce Détachement n'effectue d'action (à l'exclusion des actions gratuites) à cette phase, jetez 1 D3, et appliquez le résultat correspondant du tableau suivant :

D3	POUVOIR DÉMONIAQUE
1	<b>Vitesse Démoniaque:</b> Jusqu'à la fin du tour, cette unité a une caractéristique de Mouvement de 12" et a le mot-clé <b>VOL</b> .
2	<b>Reconstitution:</b> Retirez 1 petit pion Explosion à côté de cette unité.
3	<b>Ébullition:</b> Jusqu'à la fin du tour, ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de tir de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, INQUISITION

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, DAEMON, DAEMONHOST

# JOKAERO WEAPONSMITH



Un Jokaero Weaponsmith est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes Digitales (Tir); Armes Digitales (Mêlée).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Jokaero Weaponsmith	6"	6+	4+	1	1	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes Digitales (Tir)	Lourde	24"	1	6+	9+	-
Armes Digitales (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

## APTITUDES

**Autorité de l'Inquisition :** Cette unité peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** de l'**IMPERIUM**, même si normalement, le transport en question permet seulement à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent normalement.

**Modifications Improbables :** Après que cette figurine a effectué une action de Mouvement, choisissez 1 unité <ORDO> amie à 3" ou moins de cette unité et jetez un D3. Appliquez le résultat du tableau suivant à l'unité choisie jusqu'à la fin du tour :

D3	MODIFICATION IMPROBABLE
1	<b>Viseurs Améliorés :</b> Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité.
2	<b>Munitions Perforantes :</b> Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques de cette unité.
3	<b>Chef-d'œuvre :</b> Vous pouvez relancer les jets de touche et les jets de blessure pour les attaques de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, JOKAERO, INQUISITION, <ORDO>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, JOKAERO WEAPONSMITH



# INQUISITORIAL RETINUE



3



Une Inquisitorial Retinue est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 5**). Elle peut comprendre des figurines de Jokaero Weaponsmith au lieu d'autres figurines (**Rang de Puissance +1** par figurine). Elle peut comprendre des figurines de Daemonhost au lieu d'autres figurines (**Rang de Puissance +1** par figurine). Elle est équipée de: Pistolets; Épées Tronçonneuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Inquisitorial Retinue (5 figurines)</b>	6"	4+	4+	1	1	5	10+
<b>Inquisitorial Retinue (10 figurines)</b>	6"	4+	4+	2	2	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes Digitales (Tir)	Lourde	24"	1	6+	9+	-
Regard Impie	Armes Légères	12"	1	8+	8+	-
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Fusils Radiant laser	Armes Légères	18"	Util.	6+	8+	Tir Rapide
Pistolets	Armes Légères	12"	Util.	8+	10+	-
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Épées Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Si cette unité comprend la moindre figurine de Jokaero Weaponsmith, elle doit également être équipée de 1 Armes Digitales (Tir) pour chaque figurine de Jokaero Weaponsmith.
- Si cette unité comprend la moindre figurine de Daemonhost, elle doit également être équipée de 1 Regard Impie pour chaque figurine de Daemonhost.
- Au lieu d'Épées Tronçonneuses, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**): Bolters et Armes de Corps à Corps; Fusils Radiant laser et Armes de Corps à Corps; Bolters Storm et Armes de Corps à Corps.

## APTITUDES

**Autorité de l'Inquisition:** Cette unité peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** de l'**IMPERIUM**, même si normalement, le transport en question permet seulement à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent normalement.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, INQUISITORIAL RETINUE



# ELUCIDIAN STARSTRIDERS



9



Les Elucidian Starstriders sont une unité comprenant 9 figurines. Elle est équipée de: Fusils Laser; Canon Rotatif; Armes de Corps à Corps. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Elucidian Starstriders (9 figurines)	6"	4+	3+	3	2	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Canon Rotatif	Lourde	24"	2	6+	10+	-
Fusils Laser	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## APTITUDES

**Concession Commerciale:** Cette unité peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** de l'**IMPERIUM**, même si normalement, le transport en question permet seulement à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent normalement.

**Sanistasia Minst:** Au début de chaque phase d'Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

**Larsen van der Grauss:** Relancez les jets de sauvegarde de 1 pour cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ELUCIDIAN STARSTRIDERS, ASTRA CARTOGRAPHICA

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, ELUCIDIAN STARSTRIDERS

# ELUCIA VHANE



3



Elucia Vhane est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pistolet Familial ; Canne-Rapière Monomoléculaire. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Elucia Vhane	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Pistolet Familial	Lourde	12"	1	7+	12+	Sniper
Canne-Rapière Monomoléculaire	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	10+	-

## APTITUDES

**Concession Commerciale :** Cette unité peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** de l'**IMPERIUM**, même si normalement, le transport en question permet seulement à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent normalement.

**Auspicator Multispectral :** Relancez les jets de touche de 1 pour les unités **ELUCIDIAN STARSTRIDERS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA, ELUCIDIAN STARSTRIDERS

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ROGUE TRADER, ELUCIA VHANE

# JANUS DRAIK



Janus Draik est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pistolet Familial ; Rapière Monomoléculaire. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Janus Draik	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Pistolet Familial	Lourde	12"	1	7+	12+	Sniper
Rapière Monomoléculaire	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	10+	-

## APTITUDES

**Concession Commerciale :** Cette unité peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** de l'**IMPERIUM**, même si normalement, le transport en question permet seulement à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent normalement.

**Auspicator Multispectral :** Relancez les jets de touche de 1 pour cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ROGUE TRADER, JANUS DRAIK

# DRAIK'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS



Draik's Blackstone Fortress Explorers est une unité comprenant 8 figurines. Elle est équipée de : Fusils d'Explorateurs ; Canon d'Assaut Mk I ; Vindictor ; Armes de Corps à Corps. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Draik's Blackstone Fortress Explorers (8 figurines)</b>	<b>6"</b>	<b>4+</b>	<b>3+</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Canon d'Assaut Mk I	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Vindictor	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Fusils d'Explorateurs	Armes Légères	36"	2	7+	9+	Sniper
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, DRAIK'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS

# NEYAM SHAI MURAD



Neyam Shai Murad est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pistolets Negotiator (Tir) ; Pistolets Negotiator (Mêlée). Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Neyam Shai Murad	6"	3+	4+	1	1	7	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Pistolets Negotiator (Tir)	Armes Légères	12"	x2	8+	10+	-
Pistolets Negotiator (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	x2	8+	10+	-

## APTITUDES

**Concession Commerciale :** Cette unité peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** de l'**IMPERIUM**, même si normalement, le transport en question permet seulement à des figurines ayant d'autres mots-clés de Faction de le faire. Toutes les autres restrictions s'appliquent normalement.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ROGUE TRADER, NEYAM SHAI MURAD



# MURAD'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS



Murad's Blackstone Fortress Explorers est une unité comprenant 4 figurines. Elle est équipée de : Pistolet Éradicateur ; Fusil à Gravitons ; Armes de Corps à Corps ; Épée Énergétique. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Murad's Blackstone Fortress Explorers (4 figurines)</b>	<b>7"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>7+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Fusil à Gravitons	Lourde	18"	1	9+	8+	Tir Rapide
Pistolet Éradicateur	Armes Légères	12"	1	7+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-
Épée Énergétique	Mêlée	Mêlée	1	9+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, MURAD'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS