

Types d'unité	Mouvement	Terrain difficile	Retraite	Page
Infanterie	0-6ps	Jetez 2D6 et conservez le plus haut	2D6	44
Unité de saut (utilisant la capacité de saut)	0-12 ps	Débuter ou finir son mvt → test de terrain dangereux	3D6	47
Unité de saut (n'utilisant la capacité de saut)	Comme son type d'unité standard	Comme son type d'unité standard	3D6	Var
Bêtes	0-12 ps	Aucun	3D6	48
Cavalerie	0-12 ps	Compte comme dangereux	3D6	48
Moto	0-12 ps	Compte comme dangereux	3D6	45
Motojet	0-12 ps	Débuter ou finir son mvt → test de terrain dangereux	3D6	45
Créature Monstrueuse	0-6ps	Jetez 3D6 et conservez le plus haut	2D6	48
Pièce d'appui	0-6ps	Jetez 2D6 et conservez le plus haut	2D6	46
Unité à répulseurs (utilisant les répulseurs)	0-6ps	Débuter ou finir son mvt → test de terrain dangereux	2D6	47
Unité à répulseurs (n'utilisant les répulseurs)	Comme son type d'unité standard	Comme son type d'unité standard	2D6	Var
Antigrav	0-12 ps	Débuter ou finir son mvt → test de terrain dangereux	na	83
Marcheur	0-6ps	Jetez 2D6 et conservez le plus haut	na	84

12		Equipage secoué	Jusqu'à la fin de son prochain tour, que tirs au jugé	5		Immobilisé	Aéronef au passage : vitesse bloquée. Déjà Immobilisé -1 PC
3		Equipage sonné	Jusqu'à la fin de son prochain tour, que tirs au jugé et pas de mvt, sauf aéronef au passage (18ps sans pivoter)	6		Explosion	Touches de F3 PA- dans les 1D6 ps
4		Arme détruite	Une arme aléatoire détruite. Immobilisé si plus d'arme	Modificateurs : PA 2 +1, PA 1 +2, véhicules découverts +1			

Véhicules de transport et passagers			Armes utilisables à CT normale pour les véhicules				
Vitesse ou dégât	Effets sur les Passagers souhaitant tirer	Autres effets	Type	Arrêt	V. de combat	V. de manœuvre	Page
A l'arrêt	Aucun	Aucun	Marcheur	Toutes	Toutes	na	84
Vitesse de combat	Se sont déplacés	Aucun	Rapide	Toutes	Toutes	2	83
Vitesse de manœuvre	Tirs au jugé	Aucun	Pesant	Toutes	Toutes	na	83
Mettre les gaz	Pas de tir	Aucun	Aéronef au passage	Toutes	4	4	80
Secoué	Tirs au jugé	Aucun	Autres	Toutes	4	0	71
Sonné	Pas de tir	Aucun	<b>Décors aléatoires</b>				
Arme détruite	Aucun	Aucun	<b>Forêts(p102)</b>		<b>Rivière(p103)</b>		
Immobilisé	Aucun	Aucun	1	RAS		RAS	
Epave (0 PC)	Se sont déplacés	Débarquent de 3ps, Pilonnage	2	Cérébrines		Bile Démoniaque	
			3	Jungle Carnivore		Hypervase	
			4	Forêt de métal		Fluide ardent	
Explosion	Se sont déplacés	F4 PA -, Débarquent de 3ps, Pilonnage	5	Vignépine		Boue Industrielle	
			6	Nid de Stymphales		Fluide givrant	

**Pages de références : Règles spéciales p32, Armes de tir p56, Armes d'assaut p60, Grenades p61, Personnages p63, Personnages Indépendants p39, Transports p78, Aéronefs p80, Alliés p113, Livrer Bataille p118, Dégâts des bâtiments p94.**



Grenades		
Types	Tir	
Offensives	8ps F3 PA- Assaut1 Explosion	Pas de pénalité d'Initiative en cas de charge dans un couvert
Plasma	8ps F4 PA4 Assaut1 Explosion	Pas de pénalité d'Initiative en cas de charge dans un couvert, Utilisables en Assaut contre les Véhicules et Créatures Monstrueuses (F4 PA 4)
Défensives	Discrétion contre les tirs si dans les 8ps et pas à terre	L'Attaquant perd le bonus de +1 A sauf si unité verrouillée ou à terre
Disruptrices	8ps F2 PA- Assaut1 Disruption	Contre Véhicules en Assaut, F2 Disruption
Antichar	8ps F6 PA4 Assaut1	Contre Véhicules ou Créatures Monstrueuses en Assaut (F6 PA4)
Fusion	na	Contre Véhicules ou Créatures Monstrueuses en Assaut (F8 PA1 Fléau des blindages Encombrant)

**Arme d'Assaut : Poing tronçonneur** Fx2 PA2 Fléau des blindages spécialiste Encombrant. **Epée Ener.** F util PA3. **Hache Ener** F+1 PA2 Encombrant. **Lance Ener** F+1/util PA ¾. **Masse Ener** F+2 PA4 Commotion Spécialiste Encombrant. **Epée de Force** F+1 PA2 Encombrant. **Sceptre de Force** F+2 PA4 Commotion Force.

**Sauvegardes de couvert :** Barbelés 6+, Forêts et Décors 5+, Ruines, Fortifications dégradées, Tranchées 4+, Fortifications 3+

CT du tireur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Jet requis pour toucher</b>	6	5+	4+	3+	2+	2+/6	2+/5+	2+/4+	2+/3+	2+/2+
1D6 Missions	Page			1D3 Déploiements	Page					
1 Croisade	126			1 Aube de Guerre	119					
2 Purgez le Xenos	127			2 Marteau et Enclume	119					
3 Au paradis des Gros Calibres	128			3 Frappe d'Avant-garde	119					
4 Nettoyage	129									
5 La Volonté de l'empereur	130									
6 La Relique	131									

### Traits de Seigneur de Guerre p111 (SdG)

#### 1D6 COMMANDEMENT

- Présence charismatique**  
Aura de 12ps où les alliés peuvent utiliser le com du SdG
- Présence intimidante**  
Les ennemis à 12 ps utilisent la valeur de Cdt la plus basse
- La poussière de mille mondes**  
SdG & alliés à 12ps → *déplacement à couvert*
- Maître de l'avant garde**  
SdG & alliés à 12ps → +1D pour sprint en gardant le + haut
- Cible prioritaire**  
SdG & alliés à 12ps → relancent les 1 au tir à 3 ps d'un objectif
- Assaut coordonné**  
SdG & alliés à 12ps → +1 distance de charge

#### 1D6 PERSONNALITE

- Maître de la défense**  
SdG & son unité → contre-attaque si dans zone de déploiement
- Maitre de l'offensive**  
SdG & son unité → charge féroce si dans zone de déploiement adverse
- Maitre de l'attaque surprise**  
SdG & son unité → *attaque de flanc*
- Guerrier de légende**  
+1 pt de victoire/personnage tué par le SdG en défi
- Ténacité**  
SdG & son unité → *insensible à la douleur* si à 3 ps d'un objectif
- Inamovible**  
SdG = *unité opérationnelle*

#### 1D6 STRATEGIE

- Conquérant de cités**  
Unités → *déplacement à couvert* dans les ruines et *discrétion(ruines)*
- Assaillant nocturne**  
*Combat nocturne* Tour 1 sans jet requis
- Maitre de l'embuscade**  
Tant que SdG vie → *sens aiguisés* pour les unités en *attaque de flanc*
- Virtuose de la stratégie**  
Tant que SdG vie → relance des jets de réserves (réussis ou ratés)
- Diviser pour conquérir**  
Tant que SdG vie → -1 aux jets de réserves adverses
- Champion de la tromperie**  
Avant *Scouts* et *infiltrateurs*, redéploiement d'1 unité de 3D6ps ou 3 de 1D6ps sans sortir de la zone de déploiement

A deux mains	Pas de bonus d'Attaque si 2 armes	43	Acrobate aérien	Pivotement de 90° en fin de mvt, pas mettre les gaz au tour suivant.	43
Antiaérien	CT normale contre volants, jugé contre autres sauf si aussi interception	42	Arme de Force	Mort instantanée si blessure+test psy+pt de charge psy	37
Arme de Maître	Une relance pour toucher	39	Arme de spécialiste	Pas de bonus d'attaque si 2 armes sauf si les 2 sont Spécialistes	42
Attaque de flanc	Depuis les Réserves ; 1ou2 : gauche, 3ou4 droite, 5ou6 au choix	40	Aveuglant	Test d'Initiative raté : CC&CT = 1 Jusqu'à la fin du prochain tour	34
Charge Féroce	+1 en F si charge annulé par charge désordonnée	37	Commotion	Si Blessure, 11 jusqu'à la fin de la phase d'assaut suivante	35
Concassage	PA 2. Option : Fx2 et moitié des Attaques relance des pénétrations de blindage	42	Confrérie de Psykers/Sorciers	Psyker de niveau 1, Personnage atteint par Périil du Warp	34
Contre-attaque	Si chargé, test de Cd réussi → +1 Attaque	35	Course	Relance le ou les dés en cas de sprint ou charge	35
Croisé	Sprint 2D6 garder le meilleur I+3 en percée	35	Démon	Svg invu 5+, Peur	35
Désengagement	Test d'Initiative : 3D6ps ennemi consolidé d'1D6ps	38	Discrétion	Svg de couvert +1, cumulatif avec Dissimulation	42
Disruption	1 : rien, 2-5 : superficiel, 6 : Important	37	Dissimulation	Svg de couvert +2, cumulatif avec Discrétion	41
Empoisonné	Résultat fixe pour blesser, relance si F>E	40	Encombrant	Initiative 1 (sauf Marcheur et CM)	43
Ennemi Juré	Relance des 1 pour toucher (tir+assaut)	40	Esprit de la machine	Une arme de plus à CT normale sur autre cible	40
Et ils ne connaîtront pas la peur	Regroupement auto, immunisé Peur, pas détruit en Percée	33	Feu de l'âme	Si blessure, un pion. Fin de Tour : 1-3 s'eteint, 4-6 1D3 touches F4 PA 5	42
Fléau de la chair	Blesse sur un 2+	35	Fléau des blindages	2D6 de pénétration de blindage	33
Folie Furieuse	+1D3 Attaques si plus d'ennemis que d'alliés en Assaut	41	Frappe Vectorielle	1D3+1 touches F normale, PA 3 (blindage de flanc touché), -1 arme de Tir	43
Fusion	+1D6 pénétration de blindage si demi-portée	39	Guerrier Eternel	Immunisé à la Mort Instantanée	35
Haine	Relance des jets pour toucher au 1er round d'assaut	37	Il est invincible	Moins de Moitié PV ou PC, en regagne un sur 5+	38
Implacable	Tir comme si immobile	41	Infiltration	Déploiement en dernier à 12ps (caché) ou 18ps (visible), pas de charge T1, Attaque de flanc	38
Insensible à la Douleur	5+, pas contre Mort Instantanée	35	Interception	Tir sur unité arrivée des réserves à la fin de phase de mvt ennemie. Pas de tir à la phase de tir suivante	38
Jumelé	Relance jets pour toucher, déviation ou blesser (si souffle)	43	Lacération	Relance jets pour blesser	41
Lent et méthodique	Pas de sprint, déplacement rapide turbo-boost, percée, état d'alerte. Tous les tirs permis avec charge derrière.	42	Marteau de fureur	Touche auto à Initiative 10, F normale PA-	37
Massif	2 places de transport	35	Missile guidé	Ne dévie que d'1D6 ps	39
Mitrailage	Pilonnage, CT+1 contre Bête, Appui, Moto, cavalerie, infanterie, CM, aéronefs, antigrav avec arme d'assaut, lourde, tir rapide ou à salves	42	Mort Instantanée	1 Blessure = Tous les points de vie perdus	38
Mouvement à couvert	+1D6 en terrain difficile, Terrain dangereux automatiquement réussit	40	Nuées	Perte de Pvx2 si Explosion ou Souffle. Pas de terrain difficile	43
Obstiné	Pas de modif en Commandement	43	Perforant	Blessure = 6 → PA2 +1D3 Pénétr de Blindage	41
Peur	Test de commandement au close ou CC=1	35	Pilonnage	Test de Commandement ou A Terre	40
Pilote émérite	Réussit auto Terrain Dangereux, +1 Svg de couvert dû à Zigzag	41	Pilote psychique	Cd 10 pour tests psys, dégât superficiel si péril du Warp	40
Rage	+2 Attaques en Charge	41	Rayon	Si Blindage >12 → Blindage 12	38
Renversement	PV perdus ou svg réussi : Initiative 2 + terrain difficile Véhicules & CM Immunisés	43	Sans peur	Réussit auto pilonnage, peur, regroupement et moral, Pas se jeter à terre	35
Scout	Redéploiement de 6 ou 12ps à plus de 12 ps des ennemis, pas de charge T1	41	Sens aiguisés	Relance du dé si Attaque de flanc	33
Sniper	Jet pour toucher = 6 → Tir de précision, blesse sur 4+, perforant, F3 contre véhicules	42	Supersonique	Mettre les gaz → entre 18 et 36 ps	43
Surchauffe	1 pour toucher → Blessure	37	Tir divisé	Une fig peut tirer sur une cible différente	42
Torrent	Gabarit de souffle à 12ps	43	Tueur de chars	Relance jets de pénétration de blindage ratés ou provoquant superficiel	43
Tueur de monstres	Relance jets de blessure contre CM	39	Véhicule d'assaut	Charge après débarquement	33
Vision nocturne	Ignore Combat nocturne	40	Volonté d'adamantium	+1 Abjurez le sorcier	33
Zélate	Sans Peur, Haine	43	Zigzag	Svg de couvert 5+ (4+ si mettre les gaz ou Turboboost)	38