

ARMY RULES

ANGELS OF DEATH

And They Shall Know No Fear : vous pouvez relancer les tests de Moral pour ces unités.

Shock Assault : si cette unité charge, est chargée ou fait une Intervention héroïque, ses figs ont +1 Attaque.

Bolter Drill : au lieu de suivre les règles normales des armes à Tir Rapide, ces unités peuvent effectuer le double de tirs si une de ces conditions est remplie :

- la cible est à mi-portée ;
- la fig qui tire est <Infantry>, et aucune fig de son unité ne s'est déplacé à la phase de Mvt précédente ;
- la fig qui tire est <Terminator>, <Moto>, <Centurion> ou <Dreadnought>.

Jynk : si cette unité *sprinte*, elle gagne une sauvegarde invulnérable de 4++ contre les attaques de tir jusqu'au début de votre prochaine phase de mouvement.

Inner Circle : Ces unités réussissent automatiquement leurs tests de Moral. De plus, elles peuvent relancer les jets pour toucher de leurs attaques de CàC qui ciblent des <Fallens>.

Grim Resolve : Si ces unités ne se sont pas déplacées en phase de Mvt, elles peuvent relancer leurs jets pour toucher de 1 à la phase de Tir suivante ainsi qu'en *Overwatch*. De plus, ces unités ne perdent jamais plus de 1 fig sur un test de Moral raté.

Doctrines de Combat : Si votre armée est Battle-forged, et qu'elle ne contient que des unités avec cette aptitude (à l'exception des <Servitors> et <Unaligned>), alors ces unités bénéficient des Doctrines de combat.

- Au début de la bataille, la *Doctrine Devastator* est active pour le 1^{er} Round.
- Au début du 2^{ème} Round (FAQ), c'est la *Doctrine Tactique* qui devient active.
- Au 3^{ème} Round, vous pouvez choisir de rester en *Doctrine Tactique* ou bien de passer en *Doctrine d'Assaut*.
- Au 4^{ème} Round, si la *Doctrine d'Assaut* n'est pas déjà active, elle le devient pour le reste de la bataille.

Devastator Doctrine : -1 à la PA des armes Lourdes et Grenades

Tactical Doctrine: -1 à la PA des armes d'Assaut et à Tir Rapide

Assault Doctrine : -1 à la PA des armes de Mêlée et des Pistolets

Relentless Hunt : Tant que la *Doctrine Devastator* est active, les figs DA avec cette capacité augmentent de 6" la portée de leurs Armes Lourdes et à Tir Rapide, et de 3" la portée de leurs armes d'Assaut et Pistolets.

Defenders of Humanity : les choix de Troupes dans un détachement <DA> ont la règle *Objectif sécurisé*.

WARLORD

NAMED CHARACTER	WARLORD TRAIT
Azrael & Lazarus	Brilliant Strategist
Belial	Huntsman
Sammael	Master of Manoeuvre
Ezekiel	Courage of the First Legion
Asmodai	Fury of the Lion

CODEX

1. *Fury of the Lion* : s'il charge, se fait charger, ou fait une *Intervention Héroïque*, les unités DA amies à 6" ont +1 en Force à la phase de combat.
2. *Courage of the First Legion* : les unités DA amies à 12" réussissent auto leurs tests de moral.
3. *Brilliant Strategist* : Chaque fois que vous utilisez un stratagème, vous regagnez 1 CP sur 5+. De plus, une fois par bataille, si le Warlord est sur la table, vous pouvez relancer 1 dé pour toucher, pour blesser, de dégât ou de svg.
4. *Huntsman* : peut tirer avec ses Pistolets, Grenades, armes d'Assaut et Tir Rapide sur un <Personnage> même si ce n'est pas la cible la plus proche. De plus, à chaque fois qu'il fait un mouvement de mise au contact ou une *Intervention Héroïque*, il peut se rapprocher du personnage le plus proche au lieu de la figurine la plus proche.
5. *Master of Manoeuvre* : les unités DA amies à 6" peuvent relancer les jets pour Sprinter ou Charger.
6. *Stubborn Tenacity* : ignore chaque blessure sur 6+ (ou 5+ s'il ne s'est pas déplacé à la phase de mvt).

VANGUARD

1. *Shoot and Fade* : une unité <DA Phobos> à 6" peut, immédiatement après avoir tiré, se déplacer comme en phase de Mvt. Elle doit alors Avancer mais ne pourra pas charger après.
2. *Lord of Deceit* : au début du 1^{er} round, redéploiement de 3 unités <DA Phobos>.
3. *Master of the Vanguard* : +1 Mouvement, Avances et Charges aux unités <DA Phobos> à 6".
4. *Stealth Adept* : -1 pour être touché.
5. *Target Priority* : au début de ma phase de tir, une unité <DA Phobos> à 3" a +1 pour toucher au tir pour la phase.
6. *Marksman's Honours* : +1 Dégât aux armes de tirs du porteur. Hors grenades et Reliques.

DEATHWING

- *Lay Low the Mighty* : Les unités <Deathwing> à 6" peuvent relancer leur jet pour blesser contre les <Personnages> et les unités de 8+ PV
- *Inexorable* : les jets de 1-3 sont toujours des échecs pour le blesser.
- *Watched* : 1x/bataille, peut *Deny the Witch* comme un Psyker mais auto. et sans limite de portée.

RAVENWING

- *Impeccable Mobility* : Les unités <Ravenwing> à 6" ignorent les pénalités pour toucher quand elles tirent avec des Armes Lourdes après s'être déplacé et avec des armes d'Assaut après avoir Advance.
- *Tactically Flexible* : 1x/bataille, au début d'un Round de bataille, choisir une Doctrine qui n'est pas active. Pour ce Round, les unités <Ravenwing> à 6" peuvent utiliser cette Doctrine à la place de la Doctrine active.
- *Outrider* : Au 1^{er} Round de bataille, avant le 1^{er} Tour, ce SdG et une autre unité <Ravenwing> peuvent effectuer un Mvt de 12" (sans Advance et en restant à plus de 9" de toute fig ennemie). Si les 2 joueurs ont des unités avec ce type d'aptitude, celui qui a le 1^{er} Tour déplace ses unités en 1^{er}.

VIGILUS (Escadron d'Attaque Ravenwing)

- *Réactions Eclair* : peut combattre en 1^{er} à la phase de Combat (on alterne si capa ennemies similaires ou charges).

MONSTER SLAYER OF CALIBAN

RANGE	TYPE	S	AP	D
Melee	Melee	+2	-3	D3

Abilities: Add 1 to wound rolls for attacks that target an enemy **MONSTER** or enemy **VEHICLE**.

THE EYE OF THE UNSEEN

Enemy units within 3" of the bearer must subtract 1 from their Leadership characteristic. In addition, enemy **CHARACTERS** that start the Fight phase within 3" of the bearer can only be chosen to fight after all other eligible units have made their attacks, even if they charged or have an ability that would allow them to fight first.

HEAVENFALL BLADE

Model with a power sword or master-crafted power sword only. A Heavenfall Blade replaces this model's power sword or master-crafted power sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Heavenfall Blade	Melee	Melee	+2	-3	D3

Abilities: Each time the bearer fights, it can make one additional attack with this weapon.

MACE OF REDEMPTION

Model with a power maul only. The Mace of Redemption replaces this model's power maul and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Mace of Redemption	Melee	Melee	+3	-3	D3

Abilities: Re-roll all failed wound rolls made for this weapon against **HERETIC ASTARTES** units.

RAVENWING

RELIQUARY OF THE REPENTANT

RAVENWING BIKER model only. Worsen the invulnerable saves of enemy units by 1 (to a minimum of 6+) whilst they are within 3" of a model with this Relic (e.g. an invulnerable save of 3+ becomes 4+).

CORVUS OCVLUS

RAVENWING TALONMASTER model only. Add 6" to the Range characteristic of ranged weapons a model with this Relic is equipped with. When resolving an attack made with a ranged weapon by a model with this Relic, add 1 to the hit roll.

STANDARD OF THE UNFORGIVING HUNT

RAVENWING ANCIENT model only. Add 1 to Advance rolls and charge rolls made for friendly **RAVENWING** units if they are within 6" of a model with this Relic when the roll is made.

RELIQUES

SHROUD OF HEROES

Your opponent must subtract 1 from all hit rolls that target the bearer.

LION'S ROAR

Model with a combi-plasma only. Lion's Roar replaces this model's combi-plasma and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Lion's Roar					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1
- Plasma blaster (standard)	18"	Assault 2	7	-3	1
- Plasma blaster (supercharge)	18"	Assault 2	8	-3	2

Abilities: When attacking with this weapon, you can shoot either the boltgun, the plasma blaster, or both. If you fire both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon. In either case, each time you fire the plasma blaster, choose either the standard or supercharge profile; if you roll any hit rolls of 1 when firing a supercharged plasma blaster, the bearer is slain after all the weapons' shots have been resolved.

FOE-SMITER

Model with a storm bolter only. Foe-smiter replaces this model's storm bolter and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Foe-smiter	24"	Rapid Fire 2	4	-1	2

DEATHWING

BLADE OF BURDEN

DEATHWING MASTER model with power sword only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Blade of Burden	Melee	Melee	+2	-4	2

Abilities: When resolving an attack made with this weapon, an unmodified wound roll of 6 inflicts 2 mortal wounds on the target and the attack sequence ends.

PENNANT OF REMEMBRANCE

DEATHWING ANCIENT model only. When a friendly **DEATHWING INFANTRY** model within 6" of a model with this Relic would lose a wound, roll one D6; on a 5+ that wound is not lost.

KEY OF ACHRABAE

DEATHWING model only. Add 1 to the Strength and Attacks characteristics of a model with this Relic.

SPECIAL-ISSUE WARGEAR

ADAMANTINE MANTLE

When a model with this Relic would lose a wound, roll one D6; on a 5+ that wound is not lost.

ARTIFICER ARMOUR

A model with this Relic has a Save characteristic of 2+ and a 5+ invulnerable save.

DIGITAL WEAPONS

When a model with this Relic fights, it can make 1 additional attack using the close combat weapon profile (see the *Warhammer 40,000* rulebook). When resolving that attack, if a hit is scored the target suffers 1 mortal wound and the attack sequence ends.

MASTER-CRAFTED WEAPON

When you give a model this Relic, select one weapon that model is equipped with (this cannot be a weapon whose profile includes the word 'master-crafted'). Add 1 to the Damage characteristic of that weapon. That weapon is considered to be a Chapter Relic.

ARBITER'S GAZE

When resolving an attack made by a model with this Relic, ignore negative hit roll modifiers and Ballistic Skill modifiers. When firing Overwatch, the bearer successfully hits using their Ballistic Skill, rather than on a 6.

ANGEL'S AMBIT

Increase the range of a model with this Relic's aura abilities by 3".

BOLTS OF JUDGEMENT

When you give a model this Relic, select one bolt weapon (pg 34) that model is equipped with. When that model shoots with that weapon, you can choose for it to fire a bolt of judgement. If you do, that model can only make one attack with that weapon, but the weapon has an Armour Penetration characteristic of -2 and a Damage characteristic of 3 for that attack. When resolving that attack, a wound roll of 6+ is successful if the target is a VEHICLE unit or MONSTER unit; otherwise a wound roll of 2+ is successful.

LITANIES

Un Chapelain connaît la prière de base *Litanie de la Haine* + une des prières suivantes (à choisir avant la bataille).

Si votre armée est battle-forged, alors tous les Chapelains de vos détachements DA connaissent la prière .


Au début de chaque round de Bataille, chaque Chapelain peut chanter une des prières qu'il connaît.

Jetez 1D6. Sur 3+, les effets de la Litanie s'appliquent jusqu'à la fin du round de bataille.

Chaque Litanie ne peut être activée qu'une seule fois par round de bataille.

1. *Litany of Faith* : les figs <DA> à 6" ignorent chaque BM subie sur 5+ (non cumulatif avec d'autres bonus similaires).
2. *Catechism of Fire* : choisir une unité <DA> à 6" qui a +1 pour blesser au tir l'unité ennemie la plus proche.
3. *Exhortation of Rage* : choisir une unité <DA> à 6", chaque de 6 pour toucher au càc génère 1 jet de touche supplémentaire.
4. *Mantra of Strengh* : +1 Att, +1 Force et +1 Dégâts au CàC pour le Chapelain.
5. *Recitation of Focus* : choisir une unité <DA> à 6" qui a +1 pour toucher au tir.
6. *Canticle of Hate* : les unités <DA> à 6" ont +2" à la charge, +3" aux pile-in et +3" de consolidations (non cumulatif avec d'autres bonus).

+ *Litany of Hate* : les unités <DA> à 6" peuvent relancer leurs jets pour toucher au CàC.

 *Stoic Prosecution* : les unités <DA Infantry> à 6" qui n'ont pas Advance ou battu en retraite à ce tour peuvent tirer comme si elles étaient restées immobiles.

STRATAGEMES

Avant la Bataille

Relics of the Roc	① or ③ CP	1 relique supp. pour 1 CP ou 2 reliques supp. pour 3 CP. Doivent être données à des <Personnages> différents. Limité à 1x par bataille.	☆☆
Secret Agenda	① CP	Si la mission prévoit d'utiliser les Objectifs Tactiques, vous les garder secrets et ne les révéler à votre adversaire que quand vous les scorer.	☆☆
Hunt the Fallen	① CP	Au début du premier round de bataille, juste avant le premier tour de joueur (FAQ), choisissez un <Infantry Personnage> ennemi qui gagne +1 Attaque, mais toutes les unités <DA> relancent leurs jets pour toucher au CàC contre lui. De plus, les <Deathwing> et <Ravenwing> peuvent relancer leur distance de charge contre lui.	
The Lion and the Wolf	① CP	Si votre armée contient une <Space Wolves Infantry> . Choisissez une fig <DA Infantry> et une fig <SW Infantry> . Jetez 1D6 pour chacune, sur 4+ elles subissent 1 blessure mortelle. Si elles survivent, elles gagnent +1 CC, +1 Attaque, +1 F et +1 Cd. Limité à 1x par bataille.	
Inner Circle	① CP	Choisissez un <DA Master> , <DA Dreadnought> ou <DA Land Raider> qui gagne le mot clé <Deathwing> et la règle <i>Inner Circle</i> .	
Prepared Position	② CP	Si J2. Au début du 1er round de bataille. Toutes vos unités (non <Titanic>) entièrement dans votre zone de déploiement sont à couvert au T1.	☆☆
Field Commander	① CP	1x max. par détachement spécialisé. Choisissez un de vos <Personnages> qui a gagné le mot clé d'un détachement spécialisé et qui n'est pas déjà SdG. Il peut prendre le trait de SdG du détachement (sans être le SdG).	
Hero of the Chapter	① CP	Un <Perso DA> , qui n'est pas déjà le Warlord, reçoit un trait de SdG (sans être considéré comme tel sauf pour ce trait). Limité à 1x/par bataille.	☆☆☆
Veteran Intercessors	① or ② CP	Choisir une unité <DA Intercessor> de 5 figs pour 1 CP, ou 2 CP pour 6+ figs. Cette unité a +1 Attaque et +1 en Cd. Stratagème limité à 1x/unité.	
Honoured by the Rock	① CP	1 <Personnage> successeur DA peut porter une relique des Relics of Caliban au lieu des Special-issue Wargear. Limité à 1x/par bataille.	

Phase de MOUVEMENT

Targeting Guidance	① CP	Au début de votre phase de Mvt. Désigner une unité ennemie visible et à 12" d'un de vos <RW Land Speeder> . Jusqu'à la fin de la phase, les unités <DA> peuvent relancer leurs jets pour toucher contre cette unité.	☆☆
Speed of the Raven	① CP	Une unité <Ravenwing> qui <i>Sprinte</i> peut tjs tirer et charger ce tour-ci. FAQ : elle peut <i>Sprinter</i> et tirer avec des armes d'Assaut sans pénalité.	☆☆☆
Tactical Flexibility	① CP	S'utilise au début de la phase de mvt. Une unité <DA> de 10 figs se sépare immédiatement en 2 unités de 5.	
Deathwing Assault	② or ③ CP	Si une unité <Deathwing> se téléporte sur le champ de bataille, elle peut immédiatement tirer (et pourra encore tirer en phase de tir). 3 CP pour une unité de plus de 5 figs, sinon 2 CP.	☆
Full Throttle	① CP	Après avoir déplacé une unité <RW> . L'unité peut à nouveau se déplacer (peut Advance si n'a pas déjà Advance). Ne peut pas tirer ou charger ce tour.	
Combined Assault	① CP	A la fin de votre phase de Mvt. Quand une unité <DW> se Téléporte, elle peut arriver à 6" d'une unité <RW> amie qui n'a pas Advance ce tour et à plus de 6" de toute fig ennemie. Toute fig ne pouvant pas être placée ainsi est détruite.	☆☆☆

OBJECTIFS

New Orders	② CP	Au début du tour, après avoir généré vos objectifs tactiques, défaissez un objo pour en piocher un autre.	☆
-------------------	------	---	---

Phase de TIR

Weapons from the Dark Age	① CP	S'utilise avant qu'une unité <DA> tire. Jusqu'à la fin de la phase, ses armes a plasma font +1 dommage.	☆☆
Signal the Attack	① CP	Quand une unité ennemie perd 1PV suite à une Attaque d'une unité <Escadron d'Attaque>, les autres unités de la formation ont +1 pour toucher cette cible à cette phase.	☆☆
Wisdom of the Ancients	① CP	S'utilise au début de la phase, et pour cette phase seulement, les unités <DA> à 6" du <Dreadnought> peuvent relancer les 1 pour toucher.	☆
Orbital Bombardment	③ CP	1x/bataille, si votre Warlord n'a pas bougé en phase de mvt, à la place de tirer avec ses armes de tir, choisissez un point visible sur le champ de bataille et jetez 1D6 pour chaque unité à D6" de ce point. Sur 4+, elle subit D3 blessures mortelles. Soustraire -1 pour les unités <Personnage>.	
Linebreaker Bombardment	① CP	Si un <Vindicator DA> est à 6" de 2 autres <DA Vindicators>, les 3 chars tirent ensemble. Sélectionnez un point visible à 24 » et en LdV des 3 chars. Jetez 1D6 pour chaque unité amie ou ennemie à 3 » de ce point. Ajouter +1 pour les unités de 10+ figs. Soustraire -1 pour les unités <Personnages>. Sur 4+, l'unité subit 3D3 blessures mortelles.	
Killshot	① CP	Si un <Predator DA> est à 6" de 2 autres <DA Predator >, ajoutez +1 à leurs jets pour blesser et jets de dommages contre les <Véhicules> et les <Monstres> pour cette phase de tir.	☆
Datalink Telemetry	① CP	S'utilise avant qu'une unité <DA Whirlwind> tire. Ses tirs touchent automatiquement si sa cible est à 12" en LdV d'un <DA Land Speeder>.	☆
Hunter Slayer Missile	① CP	Quand un <DA Repulsor> tire un missile Hunter Slayer sur un <Monstre> ou un <Véhicule>. Faite un seul jet pour toucher (ignorez tout modificateur). Si ça touche = D3 BM. 1x/bataille/fig.	
Hellfire Shells	① CP	S'utilise avant qu'une unité <DA Infantry> tire au bolter lourd. Faite 1 seul jet pour toucher, mais si ça touche = D3 blessures mortelles auto.	☆
Stasis Shell	① CP	S'utilise avant qu'une de vos figs <Ravenwing> tire sur un <Personnage> avec un RW LG. Faite 1 seul jet pour toucher, en ajoutant +1 au résultat, si ça touche = D3 blessures mortelles auto.	☆
Flakk Missile	① CP	S'utilise avant qu'une unité <DA Infantry> tire avec un LM sur une unité avec le <Vol>. Faite 1 seul jet pour toucher, , en ajoutant +1 au résultat, si ça touche = D3 blessures mortelles auto.	☆
Big Guns Never Tire	① CP	Quand un de vos <DA Véhicules> est choisi pour tirer. Jusqu'à la fin de la phase, il ignore le malus pour tirer à l'arme lourde après s'être déplacé.	
Target Sighted	③ CP	Au début de votre Phase de Tir. Choisissez une <DA Intercessor Squad>. Jusqu'à la fin de la phase, ses fusils bolters stalkers sont améliorés ainsi : peuvent cibler un <Perso> même s'il n'est pas l'unité la plus proche ; et chaque 6+ pour blesser inflige 1 BM en plus des autres dégâts.	
Boltstorm	② CP	Au début de votre Phase de Tir. Choisissez une <DA Intercessor Squad>. Jusqu'à la fin de la phase, ses fusils bolters touchent auto. à mi-portée.	
Rapid Fire	② CP	Au début de votre Phase de Tir. Choisissez une <DA Intercessor Squad>. Jusqu'à la fin de la phase, ses fusils bolters deviennent Tir Rapide 2.	
Steady Advance	① CP	Quand une de vos <DA Infantry> est choisie pour tirer. Pour cette phase, elle est considérée comme étant restée stationnaire pour Bolter Drill.	
Fury of the First	① CP	Une de vos unités <DW Terminator> ajoute +1 à ses jets pour toucher jusqu'à la fin de cette phase.	

Phase PSY

Empyric Channelling	① CP	S'utilise au début de la phase psy si un <DA Psyker> > est à 6" de 2 autres <DA Psykers>, ce psyker peut immédiatement lancer un pouvoir psy (avec +2 au test psy) en plus de son nombre limite de pouvoirs /tour.	
----------------------------	---------	--	--

Phase de COMBAT

Wisdom of the Ancients	① CP	S'utilise au début de la phase, et pour cette phase seulement, les unités <DA> à 6 » du <Dreadnought> peuvent relancer les 1 pour toucher.	☆
Swift Strike	② CP	Après avoir combattu, une unité <Escadron d'Attaque> peut se déplacer (en <i>Sprintant</i>) ou bien battre en retraite s'il y a des figs ennemies à 1".	☆☆
Fortress of Shields	① CP	S'utilise au début de la phase. Choisissez une unité <Deathwing> qui contient 3+ figs avec Boucliers tempête. Votre adversaire a -1 pour blesser cette unité jusqu'à la fin de la phase.	☆
Never Forgive, never Forget !	① CP	S'utilise lorsqu'une unité <DA> est choisie pour attaquer. Sur cette phase, pour chaque jet de 6+ pour toucher contre un <Heretic Astartes> vous pouvez faire une Attaque supp. Si vous utilisez ce stratagème sur une unité <Deathwing>, les Att. Supp. se font sur 4+ contre les <Fallens>.	☆
Relic of Ancient Glory	② CP	Au début de la phase de Combat, choisissez une unité <Relic>. Vos unités <DA> à 6 » peuvent relancer leur 1 ^{er} jet pour toucher raté de la phase.	☆
Honour the Chapter	③ CP	A la fin de la phase de combat, choisissez une unité <DA Infantry> ou <DA Biker> qui peut immédiatement attaquer une seconde fois.	☆
Fury of the First	① CP	Une de vos unités <DW Terminator> ajoute +1 à ses jets pour toucher jusqu'à la fin de cette phase.	☆
Gene-Wrought Might	① CP	Quand une de vos <DA Primaris Infantry> est choisie pour combattre. Pour cette phase, un 6 (non modifié) pour toucher blesse auto. sa cible.	
Outnumbered but never Outmatched	① CP	Quand une de vos unités <DW> est choisie pour combattre. Pour cette phase, elle a +1 Attaque si elle cible une unité ennemie de 10+ figs.	
Evasive Assault	① CP	Quand un de vos <motards RW> qui a chargé ou s'est fait charger est attaqué, il a un svg invuln. 5++.	☆

En Réaction

The Armour of Contempt	① CP	Quand un <Véhicule DA> subit 1 blessure mortelle, jetez 1D6 pour cette BM et chaque autre BM à suivre dans la phase, elles sont ignorées sur 5+	☆
Only in Death Does Duty End	② CP	Quand un <Perso DA> est tué, avant de retirer la fig, elle peut soit tirer comme en phase de tir, soit combattre comme en phase de combat. Non cumulable avec la capacité <i>Bannière Astartes</i> .	☆
Duty Eternal	① CP	Quand un de vos <DA Dreadnoughts> est pris pour la cible. Jusqu'à la fin de la phase, divisez par 2 (arrondi au supérieur) les dégâts qu'il subit.	☆☆
Cluster Mines	① CP	Quand une unité de < motos Scouts DA > bat en retraite, choisissez une unité ennemie à 1" de votre unité avant qu'elle ne bouge et jetez 1D6, sur 2+ l'unité subit D3 blessures mortelles.	
Auspex Scan	② CP	Quand une unité ennemie arrive des Réserves à 12" d'une de vos <DA Infantry>, vous pouvez immédiatement tirer dessus avec votre unité (comme si on était en phase de tir) mais avec -1 pour toucher.	☆☆
Intractable	② CP	Après qu'une unité <DA> est battu en retraite, elle peut tjs tirer ce tour.	☆
Transhuman Physiology	② CP	Quand une unité (hors <Serviteur> ou <Véhicule>) est prise pour cible. Pour cette phase, les jets de 1, 2 et 3 (non modifié) pour blesser sont tjs des échecs.	☆
Vengeance of the Machine Spirit	② CP	Quand un de vos <DA Land Raider>, <Repulsor> ou <Stormraven> est détruit. Cette unité peut exploser auto. ou tirer avec une de ses armes comme si elle était en phase de Tir, ou faire une seule Attaque de CàC. Dans les 2 cas, utilisez sa meilleure CT ou CC (et non son profil dégradé).	
Stand Firm	① CP	Quand une de vos unités <DW Terminator> est prise pour cible. Jusqu'à la fin de cette phase, elle a +1 en Endurance.	☆☆
High-Speed Focus	① CP	Quand une de vos unités <RW> est prise pour cible par une Attaque de tir. Elle compte comme ayant <i>Jinx</i> jusqu'à votre prochaine phase de Mvt.	☆☆

POUVOIRS PSY

INTERROMANCY

1. *Mind Worm (6+)*: une unité à 12" en LdV subit 1 BM et, jusqu'à la fin de votre tour, ne pourra combattre qu'en dernier (même si elle a chargé, etc.).
2. *Aversion (6+)*: jusqu'au début de votre prochaine phase psy, une unité ennemie à 24" en LdV a -1 à ses jets pour toucher.
3. *Rightheous Repugnance (7+)*: jusqu'au début de ma prochaine phase psy, une unité <DA> à 12" peut rejeter tous ses jets pour toucher et blesser avec ses armes de mêlée.
4. *Trephination (7+)*: jetez 2D6 (+2 si le résultat du test psychique était de 10+, l'unité ennemie visible la plus proche à 18" subit 1BM pour chaque point en excès de son Cd.
5. *Engulfing fear (6+)*: jusqu'à la fin de ma prochaine phase psy, les unités ennemies à 6" de mon Psyker, jettent 2D6 et conservent le plus élevé pour leurs tests de Moral.
6. *Mind Wipe (7+)*: choisir une fig ennemie visible à 18". Chaque joueur jette 1D6 et ajoute son Cd. Si mon résultat est plus élevé, la fig ciblée perd -1 en CC, CT et Cd pour toute la bataille. Sinon, rien ne se passe, même en cas d'égalité.



OBSCURATION (VANGUARD)

1. *Shrouding (6+)*: une unité <Phobos> amie à 18" est inciblable comme un <Personnage>.
2. *Soul Right (6+)*: une unité <Phobos> amie à 18" relance les jets pour toucher + ignore les couverts.
3. *Mind Raid (6+)*: une unité ennemie à 18" subit 1 BM. Si votre armée est règlementaire et que la cible du pouvoir est un <Personnage>, jetez 3D6, si le résultat est égal ou supérieur à son Cd, vous gagnez +1 PC.
4. *Hallucination (6+)*: une unité ennemie à 18" a -1 Cd, et si 2D6 > à son Cd, elle a aussi -1 pour toucher.
5. *Tenebrous Curse (6+)*: une unité ennemie à 18" sans le <Vol> subit 1 BM et divise par 2 tous ses mouvements, Avances et charges.
6. *Temporal Corridor (7+)*: une unité <Phobos> amie à 3", peut immédiatement se déplacer. Pas de retraite et DOIT Avancer (de 3D6 défaissez les 2 pires).