

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>.

Escouades de Combat: avant le déploiement, vous pouvez décider de diviser en 2 unités de 5 une escouade de 10 (ou en 2x3 pour les Agressors, Bikers, Inceptors).

Munitions Spéciales : quand cette unité tire avec des bolters (pisto, storm, jumelé, stalker, carabine, fusil auto, absolver, combi, lance gardienne) elle peut choisir d'utiliser une des munitions spéciales suivantes :

Dragonfire	+1 au jet pour toucher si l'unité ciblée est à couvert.
Hellfire	blesse toujours sur 2+ (sauf les <Véhicules> et les <Titans>).
Kraken	-1 à la PA de cette arme (PA 0 devient PA -1) et +6" de portée (+3" pour un pistolet)
Vengeance	-2 à la PA de cette arme (PA 0 devient PA -2) et -6" de portée (-3" pour un pistolet)

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

Mission Tactics : avant la bataille choisissez une Tactique. Les <Infantry> <Biker> et <Dreadnought> dans un détachement <DW> peuvent relancer les 1 pour blesser contre :

Furor	les choix de TROUPES
Venator	les choix d' ATTAQUE RAPIDE
Dominatus	les choix d' ELITES
Malleus	les choix de SOUTIEN et LORD OF WAR
Purgatus	les choix de QG
Raptoris	les choix de VOLANTS

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

LITANIES

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

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 <DW> à 6" ignorent chaque BM subie sur 5+ (non cumulatif avec d'autres bonus similaires).
2. *Catechism of Fire* : choisir une unité <DW> à 6" qui a +1 pour blesser au tir l'unité ennemie la plus proche.
3. *Exhortation of Rage* : choisir une unité <DW> 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 <DW> à 6" qui a +1 pour toucher au tir.
6. *Canticle of Hate* : les unités <DW> 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 <DW> à 6" peuvent relancer leurs jets pour toucher au CàC.

POUVOIRS PSY

LIBRARIUS

1. *Veil of Time (6+)*: jusqu'au début de ma prochaine phase psy, une unité <Adeptus Astartes> à 18" peut relancer ses jets pour déterminer ses distances de Charge et de *Sprint*, et combat toujours en premier à la phase de Combat, même si elle n'a pas chargé. Si votre adversaire a des unités qui ont chargé ou qui ont une capacité similaire, alternez l'activation de vos unités, à commencer par le joueur dont c'est le tour.
2. *Might of Heroes (6+)*: jusqu'au début de ma prochaine phase psy, une fig <Adeptus Astartes> à 12" a +1 en Force, +1 en Endurance et +1 Attaque.
3. *Psychic Scourge (6+)*: désignez une unité ennemie en LdV et à 18". Jetez 1D6 et ajoutez le Cd du Psyker. L'adversaire jette 1D6 et ajoute le Cd de son unité. Si vous faites un score supérieur, l'unité subit D3 BM (et sinon 1 seule BM en cas d'égalité).
4. *Fury of the Ancients (7+)*: portée de 3D6". Désignez une fig ennemie à portée et en LdV. Tracez une ligne imaginaire entre le Psyker et cette fig : toute unité ennemie sur la trajectoire subit 1 BM.
5. *Psychic Fortress (5+)*: jusqu'au début de ma prochaine phase psy, une unité <Adeptus Astartes> amie à 18" réussit auto ses test de moral et ignore sur 4+ chaque BM issue d'un pouvoir psy.
6. *Null Zone (8+)*: jusqu'au début de ma prochaine phase psy, les figurines ennemies à 6" ne peuvent pas tenter de sauvegarde invulnérable et divisent par 2 (arrondi au supérieur) le résultat de leurs tests psy.

WARLORD

CODEX

1. *Bane of Monstrosities* : relance ses jets pour blesser ratés contre les <Véhicules> et les <Monstres>.
2. *Lord of Hidden Knowledge* : si le Warlord est sur la table, vous regagnez 1 CP sur 5+ à chaque fois que vous utilisez un stratagème, et une fois par bataille, vous pouvez relancer un dé pour toucher, pour blesser, de dommage ou de sauvegarde.
3. *Castellan of the Black Vault* : une de ses armes fait +1 Dégât (hors relique dont *Banebolts of Eryxia*).
4. *The Watch Eternal* : jetez 1D6 à chaque fois qu'une fig <DW> à 6" du Warlord perd son dernier PV, sur 6+ ce dernier PV n'est pas perdu.
5. *Vigilance Incarnate* : une fois par bataille, au début d'un de vos tours, vous pouvez changer la *Mission Tactic* de votre armée.
6. *Nowhere to hide* : au début de chacune de vos phases de Tir, désignez une unité ennemie. Pour cette phase, l'unité n'est pas à couvert des tirs de vos unités <DW> à 6" du Warlord.

RULEBOOK

1. *Legendary Fighter* : s'il charge en phase de charge, il gagne +1 Attaque à cette phase de combat.
2. *Inspiring Leader* : les unités amies à 6" ajoute +1 à leur Cd.
3. *Tenacious Survivor* : ignore chaque blessure sur 6+.

RELIC

DOMINUS AEGIS

Models with a storm shield only. The Dominus Aegis replaces the bearer's storm shield. The bearer has a 3+ invulnerable save. In addition, if the bearer does not move in your Movement phase, then until the start of your next Movement phase, friendly DEATHWATCH models within 6" of the bearer gain a 5+ invulnerable save.

THE TOME OF ECTOCLADES

At the start of each of your turns, pick a Mission Tactic (pg 94). Until the start of your next turn, you can choose to apply either the effects of the Mission Tactic that is currently active or the Mission Tactic you have chosen for the Tome of Ectoclaudes to any DEATHWATCH unit from your army within 6" of the bearer each time they attack.

THE BEACON ANGELIS

Once per battle, at the end of your Movement phase, the bearer can use the Beacon Angelis to teleport a friendly unit to his position. When he does so, select a DEATHWATCH INFANTRY or BIKER unit that is either on the battlefield, or that is in a teleportarium. In either case, remove this unit and then set it up wholly within 6" of the bearer and more than 9" from any enemy model (any model that cannot be set up is slain).

THE OSSEUS KEY

Watch Masters only. Enemy VEHICLES subtract 1 from their hit rolls whilst they are within 9" of this model. Each time the bearer fights, you can make one additional attack with the Osseus Key against an enemy VEHICLE within 1" of them; if this attack hits, the target unit suffers D3 mortal wounds.

THE THIEF OF SECRETS

Models with a power sword only. The Thief of Secrets replaces the bearer's power sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
The Thief of Secrets	Melee	Melee	User	-3	2

Abilities: When setting up the bearer, pick one of the following keywords: ORK, TYRANID, T'AU EMPIRE, AELDARI or NECRONS. You can re-roll failed wound rolls for this weapon when attacking enemy units with that keyword.

BANEVOLTS OF ERYXIA

Models with the Special Issue Ammunition ability only. Add 1 to the Damage of any special issue ammunition fired by the bearer. In addition, for each wound roll of 6+ made for any special issue ammunition fired by the bearer, the target suffers a mortal wound in addition to the normal damage.



STRATAGEMES



Avant la Bataille

Armoury of the Watch Fortresses	① or ③ CP	1 relique supp. pour 1 CP ou 2 reliques supp. pour 3 CP. Doivent être données à des <Personnages DW> différents. Limité à 1x par bataille.	☆☆
Teleportarium	①, ② or ③ CP	1x par bataille. Au déploiement, vous pouvez garder en Réserves une unité <DW Infantry> ou <Dreadnought> pour chaque CP dépensé. Ces unités peuvent ensuite se téléporter sur la table à la fin d'une de vos phases de Mouvement, à plus de 9" de toute fig ennemie.	☆☆
Hero of the Chapter	① CP	Choisir un de vos <Personnage DW> qui n'est pas déjà le Warlord. Il reçoit un trait de SdG (sans être considéré comme tel sauf pour ce trait).	

Au début du TOUR (sauf T1)

Adaptative Tactics	② or ① CP	Coûte 1 seul CP si votre Warlord est un <Watch Master> . Au début d'un de vos tours (sauf à votre T1), vous pouvez changer de <i>Mission Tactic</i> .	☆☆☆
---------------------------	--------------	--	-----

En Réaction

The Armour of Contempt	① CP	Quand un <Véhicule DW> subit 1 blessure mortelle, jetez 1D6 pour cette BM et chaque autre BM à suivre dans la phase, elles sont ignorées sur 5+	☆☆
Duty Eternal	① CP	Quand un de vos <DW Dreadnoughts> est pris pour la cible. Pour cette phase, (FAQ anticipée) réduisez de -1 (min. 1) les dégâts qu'il subit. Non cumulatif avec une autre règle permettant de réduire les dégâts.	☆
Auspex Scan	② CP	Quand une unité ennemie arrive des Réserves à 12" d'une de vos <DW Infantry> , vous pouvez immédiatement tirer dessus avec votre unité (comme si on était en phase de tir) mais avec -1 pour toucher.	☆☆
Only in Death Does Duty End	② CP	Quand un <Perso DW> est tué, avant de retirer la fig, elle peut soit tirer comme en phase de tir, soit combattre comme en phase de combat.	☆
Stem the Green Tide	② CP	Avant de tirer en <i>Overwatch</i> avec une de vos unités <DW> sur une unité <Ork> qui la charge. Cette unité devra soustraire -1" à sa distance de charge pour chaque fig éliminée par ces tirs d' <i>Overwatch</i> .	
Big Guns Never Tire	① CP	Quand un de vos <DW 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.	
Targeting Scramblers	① CP	Juste après qu'une de vos unités <DW> ait été touchée par des marqueurs de cibles <T'au> , retirez immédiatement tous les marqueurs de votre unité.	
Intercepting Volley	② CP	Après qu'une unité <Aeldari> ennemie qui <Vol> se soit déplacée en phase de Mvt. Une unité <DW> à 12" peut immédiatement tirer dessus comme en phase de Tir mais en soustrayant -1 à ses jets pour toucher.	
Overkill	① CP	Au début d'un tour de votre adversaire, quand il utilise la capacité <i>Protocole de Réanimation</i> sur une unité <Nécron> à 12" d'une de vos unités <DW> . Il a -1 à ses jets de <i>Protocole</i> pour cette unité ce tour-ci.	
Transhuman Physiology	② CP	Quand une unité <DW> (hors <Véhicule> et <Servitor>) est prise pour cible. Pour cette phase, les jets de 1, 2 et 3 (non modifiés) pour blesser sont tjs des échecs.	
Veteran Fury	① CP	A n'importe quelle phase. Une de vos unités <DW Terminator> a +1 pour toucher à cette phase.	
Vengeance of the Machine Spirit	② CP	Quand un de vos <DW 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).	

Phase de MOUVEMENT

Tactical Flexibility	① CP	Au début de la phase de mvt. Une unité <DW> de 10 figs se divise en 2 unités de 5 (ou 2x3 pour les <Agressors>, <Bikers>, <Inceptors>).
-----------------------------	---------	---

Phase PSY

Empyric Channelling	① CP	S'utilise au début de la phase psy si un <DW Psyker> est à 6" de 2 autres <DW 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 TIR

Wisdom of the Ancients	① CP	S'utilise au début de la phase. Pour cette phase, un <Dreadnought> donne une relance des 1 pour toucher aux unités <DW> à 6".	☆
Synaptic Severance	② CP	Au moment de choisir les cibles des tirs d'une de vos unités <DW>. Cette unité peut cibler un <Personnage Synapse> même s'il n'est pas l'unité ennemie la plus proche.	☆
Tempest Shells	① CP	Avant qu'une de vos figs <DW> tire sur un <Véhicule> avec une arme à munitions spéciales. Faite 1 seul jet pour toucher, en ajoutant +1 au résultat, si ça touche = D3 blessures mortelles auto.	
Hellfire Shells	① CP	S'utilise avant qu'une unité <DW Infantry> tire au bolter lourd. Faite 1 seul jet pour toucher, mais si ça touche = D3 blessures mortelles auto.	
Flakk Missile	① CP	S'utilise avant qu'une unité <DW 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.	
Hunter Slayer Missile	① CP	Quand un <Repulsor DW> 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.	
Decapitation Doctrine	② CP	Choisir une unité <DW>. A cette phase, elle peut relancer tous ses jets pour blesser ratés contre le Warlord ennemi.	
Boltstorm	② CP	Au début de votre Phase de Tir. Choisissez une <DW Intercessor Squad>. Jusqu'à la fin de la phase, ses fusils bolters touchent auto. à mi-portée.	
Orbital Bombardment	③ CP	1x/bataille. Si votre <DW Warlord> n'a pas bougé en phase de Mvt, à la place de tirer avec ses armes de tir, choisissez un point visible sur la table et jetez 1D6 pour chaque unité à D6" de ce point. Sur 4+, elle subit D3 blessures mortelles. Soustraire -1 pour les unités <Personnages>.	
Target Sighted	③ CP	Au début de votre Phase de Tir. Choisissez une <DW Intercessor Squad>. Jusqu'à la fin de la phase, ses fusils bolters stalkers sont améliorés ainsi : peuvent cibler un <Perso DW> même s'il n'est pas l'unité la plus proche ; et chaque 6+ pour blesser inflige 1 BM en plus des autres dégâts.	
Rapid Fire	② CP	Au début de votre Phase de Tir. Choisissez une <DW Intercessor Squad>. Jusqu'à la fin de la phase, ses fusils bolters deviennent Tir Rapide 2.	
Steady Advance	① CP	Quand une de vos <DW Infantry> est choisie pour tirer. Pour cette phase, elle est considérée comme étant restée immobile pour Bolter Drill.	

Phase de CHARGE

Hammer of Wrath	① CP	Quand une de vos unités avec <Réacteur Dorsal> finit sa Charge. Pour chaque fig dans cette unité, choisir une unité ennemie à 1" de cette fig et jetez 1D6, sur 5+ cette unité ennemie subit 1 BM.
------------------------	---------	--

Phase de COMBAT

Wisdom of the Ancients	① CP	S'utilise au début de la phase. Pour cette phase, un <Dreadnought> donne une relance des 1 pour toucher aux unités <DW> à 6".	☆
Clavis	① CP	Choisissez un <Véhicule> ennemi à 1" d'un de vos Watch Masters et jetez 1D6. Sur 2+, il subit D3 blessures mortelles.	☆
Death to the Alien !	① CP	Quand une de vos unités <DW> est choisie pour attaquer en phase de Combat. Pour la phase et uniquement contre les unités ennemies ni <Imperium>, ni <Chaos>, ni <Unaligned Faction>, chaque jet pour toucher de 6+ provoque une nouvelle Attaque contre la même cible et avec la même arme. Ces Attaques bonus ne génèrent pas de nouvelles Attaques.	
Decapitation Doctrine	② CP	Quand une de vos unités <DW> va pour attaquer en phase de Combat. Jusqu'à la fin de la phase, cette unité peut relancer tous ses jets pour blesser ratés de ses Attaques qui ciblent le Warlord ennemi.	
Optimised Salvo	① CP	Avant de choisir la cible des tirs d'une unité <DW> avec munitions spé. Les figs de cette unité peuvent utiliser des munitions différentes.	
Honour your Brothers	③ CP	A la fin de la phase de Combat, une de vos unités <DW Infantry> ou <Biker> peut immédiatement combattre une seconde fois.	
Gene-Wrought Might	① CP	Quand une de vos <DW Primaris Infantry> est choisie pour combattre. Pour cette phase, un 6 (non modifié) pour toucher blesse auto. sa cible.	

DOCTRINES

Doctrines	② CP	Avant qu'une de vos unités <DW> n'attaque une unité ennemie d'un rôle particulier (voir ci-dessous). Cette unité a +1 à ses jets pour blesser pour cette attaque, contre :	
Furor :		-les choix de TROUPES	☆
Venator :		-les choix d'ATTAQUE RAPIDE	☆
Dominatus :		-les choix d'ELITES	☆
Malleus :		-les choix de SOUTIEN ou LoW	☆
Purgatus :		-les choix de QG	☆
Raptoris :		-les choix de VOLANT	☆

OBJECTIFS

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

Au Début d'un ROUND ?

Adaptive Strategy	① CP	1x/bataille. Au début d'un Round où il y a des <Perso DW> sur la table, avant de changer la Doctrine. Si la <i>Doctrine d'Assaut</i> est active, vous pouvez changer pour la <i>Doctrine Tactique</i> . Ou si la <i>Doctrine Tactique</i> est active, vous pouvez changer pour la <i>Doctrine Devastator</i> .	
--------------------------	---------	--	--



WARGEAR



RANGED WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Absolver bolt pistol	16"	Pistol 1	5	-1	1	-
Assault bolter	18"	Assault 3	5	-1	1	-
Assault cannon	24"	Heavy 6	6	-1	1	-
Assault plasma incinerator	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	24"	Assault 2	6	-4	1	-
- Supercharge	24"	Assault 2	7	-4	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.
Auto bolt rifle	24"	Assault 2	4	0	1	-
Auto boltstorm gauntlets (shooting)	18"	Assault 6	4	0	1	-
Blackstar rocket launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Corvid warhead	30"	Heavy D6	6	-1	1	Add 1 to hit rolls for this weapon when targeting a unit that can FLY.
- Dracos warhead	30"	Heavy D6	4	0	1	Add 1 to hit rolls for this weapon when targeting a unit that is in cover.
Bolt carbine	24"	Assault 2	4	0	1	-
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Bolt rifle	30"	Rapid Fire 1	4	-1	1	-
Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
Combi-flamer	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
Combi-grav	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Grav-gun	18"	Rapid Fire 1	5	-3	1	If the target has a Save characteristic of 3+ or better, this weapon has a Damage characteristic of D3.
Combi-melta	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Meltagun	12"	Assault 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Combi-plasma	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Plasma gun	24"	Rapid Fire 1	7	-3	1	See <i>plasma gun</i>
Cyclone missile launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Frag missile	36"	Heavy 2D3	4	0	1	-
- Krak missile	36"	Heavy 2	8	-2	D6	-
Deathwatch frag cannon	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Frag round	8"	Assault 2D6	6	-1	1	This weapon automatically hits its target.
- Shell	24"	Assault 2	7	-2	2	If the target is within half range of this weapon, its attacks are resolved with a Strength of 9 and an AP of -3.
Deathwatch shotgun	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Cryptclearer round	16"	Assault 2	4	0	1	You can re-roll failed wound rolls for this weapon.
- Xenopurge slug	16"	Assault 2	4	-1	1	If the target is within half range of this weapon, its attacks are resolved with a Damage of 2.
- Wyrmsbreath shell	7"	Assault D6	3	0	1	This weapon automatically hits its target.

RANGED WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Deathwind launcher	12"	Assault D6	5	0	1	-
Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
Flamestorm cannon	8"	Heavy D6	6	-2	2	This weapon automatically hits its target.
Flamestorm gauntlets (shooting)	8"	Assault 2D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
Frag grenade	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Fragstorm grenade launcher	18"	Assault D6	4	0	1	-
Grav-gun	18"	Rapid Fire 1	5	-3	1	If the target has a Save characteristic of 3+ or better, this weapon has a Damage characteristic of D3.
Grav-pistol	12"	Pistol 1	5	-3	1	If the target has a Save characteristic of 3+ or better, this weapon has a Damage characteristic of D3.
Guardian spear (shooting)	24"	Rapid Fire 1	4	-1	2	-
Hand flamer	6"	Pistol D3	3	0	1	This weapon automatically hits its target.
Heavy bolt pistol	12"	Pistol 1	4	-1	1	-
Heavy bolter	36"	Heavy 3	5	-1	1	-
Heavy flamer	8"	Heavy D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Heavy onslaught gatling cannon	30"	Heavy 12	5	-1	1	-
Heavy plasma cannon	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	36"	Heavy D3	7	-3	1	-
- Supercharge	36"	Heavy D3	8	-3	2	For each hit roll of 1, the bearer suffers 1 mortal wound after all of this weapon's shots have been resolved.
Heavy plasma incinerator	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	36"	Heavy 1	8	-4	1	-
- Supercharge	36"	Heavy 1	9	-4	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain.
Hellfire Extremis	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Hellfire flamer	8"	Assault D6	*	0	1	This weapon automatically hits its target. This weapon wounds on a 2+, unless it is targeting a VEHICLE , in which case it wounds on a 6+.
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
Hunter-killer missile	48"	Heavy 1	8	-2	D6	A model can only fire each of its hunter-killer missiles once per battle.
Hurricane bolter	24"	Rapid Fire 6	4	0	1	-
Icarus ironhail heavy stubber	36"	Heavy 3	4	-1	1	Add 1 to all hit rolls made for this weapon against targets that can FLY . Subtract 1 from the hit rolls made for this weapon against all other targets.
Icarus rocket pod	24"	Heavy D3	7	-1	1	Add 1 to all hit rolls made for this weapon against targets that can FLY . Subtract 1 from the hit rolls made for this weapon against all other targets.
Inferno pistol	6"	Pistol 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Infernus heavy bolter	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Heavy bolter	36"	Heavy 3	5	-1	1	-
- Heavy flamer	8"	Assault D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Ironhail heavy stubber	36"	Heavy 3	4	-1	1	-
Krak grenade	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-
Krakstorm grenade launcher	18"	Assault 1	6	-1	D3	-
Las-talon	24"	Heavy 2	9	-3	D6	-
Macro plasma incinerator	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	36"	Heavy D6	8	-4	1	-
- Supercharge	36"	Heavy D6	9	-4	2	For each hit roll of 1, the bearer suffers 1 mortal wound after all of this weapon's shots have been resolved.
Master-crafted auto bolt rifle	24"	Assault 2	4	0	2	-
Master-crafted boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	-1	2	-

RANGED WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Master-crafted stalker bolt rifle	36"	Heavy 1	4	-2	2	-
Melta bomb	4"	Grenade 1	8	-4	D6	You can re-roll failed wound rolls for this weapon if the target is a VEHICLE .
Meltagun	12"	Assault 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Missile launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Frag missile	48"	Heavy D6	4	0	1	-
- Krak missile	48"	Heavy 1	8	-2	D6	-
Multi-melta	24"	Heavy 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Onslaught gatling cannon	24"	Heavy 6	5	-1	1	-
Plasma exterminator	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	18"	Assault D3	7	-3	1	-
- Supercharge	18"	Assault D3	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.
Plasma gun	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	24"	Rapid Fire 1	7	-3	1	-
- Supercharge	24"	Rapid Fire 1	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.
Plasma incinerator	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	30"	Rapid Fire 1	7	-4	1	-
- Supercharge	30"	Rapid Fire 1	8	-4	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.
Plasma pistol	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
- Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain.
Reductor pistol	3"	Pistol 1	4	-3	2	-
Shock grenade	6"	Grenade D3	*	*	*	This weapon does not inflict any damage. If an enemy INFANTRY unit is hit by any shock grenades, it is stunned until the end of the turn – it cannot fire Overwatch and your opponent must subtract 1 from any hit rolls made for the unit.
Stalker bolt rifle	36"	Heavy 1	4	-2	1	-
Stalker pattern boltgun	30"	Heavy 2	4	-1	1	-
Stasis bomb	6"	Grenade 1	-	-	-	This weapon can only be used once per battle. If the attack hits, deal D6 mortal wounds to your target. If it misses, the bearer suffers D6 mortal wounds.
Storm bolter	24"	Rapid Fire 2	4	0	1	-
Stormstrike missile launcher	72"	Heavy 1	8	-3	3	-
Twin assault cannon	24"	Heavy 12	6	-1	1	-
Twin boltgun	24"	Rapid Fire 2	4	0	1	-
Twin heavy bolter	36"	Heavy 6	5	-1	1	-
Twin lascannon	48"	Heavy 2	9	-3	D6	-

MELEE WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Auto boltstorm gauntlets (melee)	Melee	Melee	x2	-3	D3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Chainfist	Melee	Melee	x2	-4	2	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Combat knife	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Crozius arcanum	Melee	Melee	+1	-1	2	-
Dreadnought combat weapon	Melee	Melee	x2	-3	3	-
Flamestorm gauntlets (melee)	Melee	Melee	x2	-3	D3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Force axe	Melee	Melee	+1	-2	D3	-
Force stave	Melee	Melee	+2	-1	D3	-
Force sword	Melee	Melee	User	-3	D3	-
Guardian spear (melee)	Melee	Melee	+1	-3	D3	-
Heavy thunder hammer	Melee	Melee	x2	-3	D6	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll. Each time you make a wound roll of 6+ with this weapon, that hit is resolved with a Damage of 6.
Lightning claw	Melee	Melee	User	-2	1	You can re-roll failed wound rolls for this weapon. If a model is armed with two lightning claws, each time it fights it can make 1 additional attack with them.
Power axe	Melee	Melee	+1	-2	1	-
Power fist	Melee	Melee	x2	-3	D3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Power maul	Melee	Melee	+2	-1	1	-
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-
Redemptor fist	Melee	Melee	x2	-3	D6	-
Relic blade	Melee	Melee	+2	-3	D3	-
Thunder hammer	Melee	Melee	x2	-3	3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Xenophase blade	Melee	Melee	User	-3	1	Your opponent must re-roll successful invulnerable saves for wounds caused by this weapon.

OTHER WARGEAR	
Auspex array	You can re-roll hit rolls of 1 for a model with an auspex array when targeting an enemy in the Shooting phase that cannot FLY .
Auto launchers	Instead of shooting any weapons in the Shooting phase, a model can use its auto launchers; until your next Shooting phase your opponent must subtract 1 from all hit rolls for ranged weapons that target the bearer.
Blackstar cluster launcher	A model with a Blackstar cluster launcher can fire it as it flies over enemy units in its Movement phase. To do so, after this model has moved, pick one enemy unit that it flew over. Then, roll one D6 for each model in the enemy unit (up to a maximum of 10 D6). Each time you roll a 6 the unit being bombed suffers 1 mortal wound.
Combat shield	A model with a combat shield has a 5+ invulnerable save.
Deathwatch teleport homer	If this unit has a Deathwatch teleport homer, place it anywhere in your deployment zone when your army deploys. If an enemy model is ever within 9" of the Deathwatch teleport homer, it is deactivated and removed from the battlefield. Whilst there are any friendly Deathwatch teleport homers on the battlefield, a unit that contains one or more DEATHWATCH Terminators can perform an emergency teleport instead of moving in its Movement phase. At the end of the Movement phase, remove the unit and then set it up with all models within 6" of a friendly Deathwatch teleport homer. That Deathwatch teleport homer then shorts out and is removed from the battlefield.
Grapnel launcher	When models with grapnel launchers move, do not count any vertical distance they move against the total they can move that turn (i.e. moving vertically is free for these models). In addition, during deployment, you can set up this unit, if it is equipped with grapnel launchers, behind enemy lines instead of placing it on the battlefield. At the end of any of your Movement phases this unit can join the battle – set it up within 6" of a battlefield edge of your choice and more than 9" away from any enemy models.
Grav-chute	During deployment, a unit equipped with grav-chutes can be set up in high orbit instead of being placed on the battlefield. At the end of any of your Movement phases the unit can descend – set it up anywhere on the battlefield that is more than 9" away from any enemy models.
Infernum halo-launcher	If an enemy unit that can FLY targets a supersonic model with an infernum halo-launcher in the Shooting phase, your opponent must subtract 1 from the subsequent hit rolls.
Storm shield	A model with a storm shield has a 3+ invulnerable save.