

ASSASSINS

Independent Operative : un Assassin ne peut jamais être votre Warlord.

Execution Force : on peut jouer des Assassins dans un détachement Vanguard sans choix QG, mais dans ce cas, le bénéfice de Cmdt est de 0 CP (sauf si le Détachement contient exactement 1 Assassin de chaque Temple).

Lightning Reflexes : les Assassins ont tous une svg invulnérable de 4++.

AVANT la Bataille

Operative Requisition Sanctionned	② CP	Si votre Warlord a le mot clé <Imperium>, (FAQ) et n'a pas le mot clé <Fallen>, et votre armée ne contient aucune autre unité <Officio Assassinorum>. Ajoutez un Assassin de votre choix à votre armée. Coûte 85pts de renforts en jeu égal.	☆
Assignment Secrète	② CP	Si votre armée contient exactement 1 unité <Officio Assassinorum>. Retirez cette unité de votre armée (ne compte pas comme 1 perte) et ajoutez à la place 1 unité <Officio Assassinorum> (gratuite en points de renforts, même en jeu égal).	

Début de ROUND

Supreme Deception	② CP	CALIDUS only. 1x par bataille. Au début d'un Round de Bataille, à partir du 2 ^{ème} . Choisir 1 de vos <Calidus>. Son aptitude <i>Reign of Confusion</i> est considéré comme active pour de ce Round.	☆
--------------------------	---------	--	---

Début de PHASE

Hypermetabolism	① CP	EVERSOR only. Au début d'une phase, choisissez un de vos <Eversor>. Jusqu'à la fin de la phase, il ignore les blessures (sauf BM) sur 4+.	☆☆
------------------------	---------	---	----

Phase de MVT

Acrobatic	① CP	CALIDUS only. A votre phase de Mvt. Choisissez 1 de vos <Calidus> qui peut Avancer et charger ce tour. De plus, soustrayez -1 aux jets pour la toucher jusqu'au début du prochain round de bataille.	☆
------------------	---------	--	---

Phase de TIR

Double Kill	① CP	VINDICARE only. A votre phase de Tir, après qu'un de vos <Vindicare> ait tiré. Il peut tirer à nouveau (mais uniquement sur une cible différente de la première).	☆☆
Turbo Penetrator Round	① CP	VINDICARE only. A votre phase de Tir (ou en Overwatch), après qu'un de vos <Vindicare> ait tiré (avec une de ses armes Exitus, pistolet ou fusil) et réussi à toucher 1 cible <Monstre> ou <Véhicule>, ne faites pas de jet pour blesser, l'Attaque inflige D3 BM. La capacité <i>Head Shot</i> ne s'applique pas à cette Att.	
Pariah's Gaze	① CP	CULEXUS only. A phase de tir, avant qu'un de vos <Culexus> ne tire. Ses armes de tirs font D3 dégâts pour cette phase.	

Phase de COMBAT

Soul Horror	② CP	CULEXUS only. Au début de la phase de Combat, choisir 1 de vos <Culexus>. Les unités ennemies à 3", même si elles ont chargé, ne peuvent être choisies/activées pour combattre qu'après que toutes les autres unités aient attaqué. Si une de ces unités a une règle qui lui permet de toujours combattre en premier, alors elle combat normalement (ce strat et son bonus s'annulent).	
Stimm Overload	② CP	EVERSOR only. A la fin de la phase de Combat, choisir 1 de vos <Eversor> qui a déjà combattu à cette phase. Il peut combattre à nouveau. Puis jetez 1D6, il subit 1 BM à moins de faire 4+.	☆☆☆

En REACTION

Priority Threat Neutralised	① CP	Quand 1 fig <Personnage> d'une unité ennemi a été éliminée par 1 de vos Assassins. Gagnez 1 PC (ou 2 PC si c'était le Warlord). 1 seule utilisation par Perso.	☆☆
------------------------------------	---------	--	----

INQUISITION

Quarry : selon leur <Ordo>, ces unités relancent les jets pour toucher et pour blesser contre certains ennemis :

Ordo Malleus contre les <Daemons> ou <Chaos>

Ordo Hereticus contre les <Psykers> ou <Chaos>

Ordo Xenos contre tous le monde sauf les <Chaos>, <Imperium> ou <Unaligned Faction>

Ordo Minoris contre les <Personnages>

Authority of Inquisition : ces unités peuvent embarquer dans n'importe quel <Imperium Transport>, ignorer la restriction des mots clés de Faction. Les autres limitations continuent de s'appliquer.

Par ex, un Inquisiteur Terminator peut embarquer dans un Land Raider, mais pas dans un Rhino.

De plus, si votre armée est Battle-forged :

- 1 <Inquisiteur> maximum par Détachement <Inquisition>.

- si toute votre armée est bien <Imperium> et qu'elle ne contient aucun Détachement <Inquisition>, alors vous pouvez prendre un <Inquisiteur> qui n'occupe aucun choix QG du Détachement qu'il rejoint et n'empêche pas les autres figs de ce Détachement de bénéficier de leurs règles (Chapter Tactics, Doctrines, Cantiques, etc.).

POUVOIRS PSY

TELETHESIA

1. **Terrify (6+)**: jusqu'au début de votre prochaine phase Psy, une unité ennemie à 18" en LdV a -1 à son Cd et ne peut pas *Overwatch*.
 2. **Mental Fortitude (4+)**: jusqu'au début de votre prochaine phase Psy, une unité <Imperium> à 18" en LdV réussit auto ses tests de Moral.
 3. **Dominate (6+)**: choisir un <Personnage> (non <Véhicule>) à 12" et jetez 3D6. Si le résultat est supérieur ou égal à son Cd, vous pouvez soit tirer avec une de ses armes, soit faire une attaque de CàC. Traitez alors cette fig comme si elle faisait partie de votre armée et comme si on était à la Phase de jeu appropriée.
 4. **Mental Interrogation (6+)**: choisir un <Personnage> à 12" en LdV. Il a -1 pour toucher jusqu'au début de votre prochaine phase Psy. De plus, si votre armée est Battle-forged, jetez 3D6. Si le résultat est supérieur ou égal à son Cd, vous gagnez 1 CP.
 5. **Psychic Pursuit (7+)**: choisir une unité <Personnage> à 18" en LdV qui ne contient que des figs de moins de 10 PV. Une unité <Ordo> à 6" peut la prendre pour cible même si elle n'est pas l'ennemi le plus proche.
 6. **Castigation (6+)**: choisir une unité ennemie à 18" en LdV et jetez 3D6. Si le résultat est supérieur ou égal à son Cd, elle subit D3 BM.
- **HERETICUS - Ascertainment (6+)**: choisir une unité ennemie à 12". Elle a -1 Attaque jusqu'au début de votre prochaine phase Psy. De plus, jetez 2D6. Si le résultat est supérieur ou égal à son Cd, alors elle a aussi -1 pour toucher jusqu'au début de votre prochaine phase Psy.
 - **XENOS - Psychic Veil (5+)**: jusqu'au début de votre prochaine phase Psy, les unités <Ordo Xenos> à 6" ne peuvent pas être prises pour cible au tir que si elles sont l'unité la plus proche du tireur et elles ne peuvent pas être chargées par une unité ennemie à plus de 6" d'elle.
 - **MALLEUS - Power Through Knowledge (6+)**: une unité <Imperium Infantry> ou <Biker> à 12" gagne un svg invulnérable de 5++ jusqu'au début de votre prochaine phase Psy.

WARLORD

NAMED CHARACTER	WARLORD TRAIT
Inquisitor Eisenhorn	Radical
Inquisitor Greyfax	No Escape
Inquisitor Karamazov	Formidable Resolve
Inquisitor Coteaz	Psychic Mastery

CODEX

- Radical** : 1x/bataille, vous pouvez relancer 1 dé sur un de ses jets pour toucher, blesser, de dégâts, de Sauvegarde, test Psy ou Deny the Witch.
 - Puritan** : Svg invulnérable améliorée de 1 (max. 3++)
 - Formidable Resolve** : +1 en Cd et +6" de portée pour son aura *Unquestionable Wisdom* (transfert de Cd).
- HERETICUS - No escape** : peut faire des interventions héroïques (si ennemis) à 6", de déplace alors de 6". Quand une unité ennemies bat en retraite à 1", jetez 1D6. Sur 4+ elle ne peut pas battre en retraite ce tour-ci. Les unités qui ont au moins 1 fig avec un Mvt minimum ne sont pas affectées.
 - XENOS - Esoteric Lore**: jetez 1D6 à chaque fois qu'un adversaire utilise un stratagème. Sur 5+, vous gagnez 1 CP.
 - MALLEUS - Psychic Mastery** : connaît +1, peut lancer +1, peut Abjurer +1 pouvoir Psy par tour.

RULEBOOK

- Legendary Fighter** : +1 Attaque à la phase de Combat s'il a chargé ce tour-ci.
- Inspiring Leader** : les unités amies à 6" ajoutent +1 à leur Cd.
- Tenacious Survivor** : ignore chaque blessure sur 6+.

STRATAGEMES

AVANT la Bataille

Inquisitorial Mandate	① CP	1x/bataille. Un <Inquisiteur> qui n'est pas déjà votre Warlord peut prendre 1 trait de Warlord sans être considéré comme tel sauf pour ce trait. Si ce perso n'est pas un Véhicule ou un Perso nommé, il peut ensuite choisir une relique.	☆
------------------------------	---------	--	---

Phase de TIR

Requisition	① CP	Quand une unité <Imperium Infantry> ou <Biker> à 6" d'un <Inquisiteur> va tirer. Elle peut relancer les 1 pour toucher contre les cibles de sa Quarry.	☆
Cyclonic Torpedo	④ CP	1x/bataille. Si un <Inquisiteur> est sur la table. Choisir un point. Pour chaque unité (amie ou ennemie) à 2D6", jetez 1D6 (-1 si <Perso>), sur 4+ : D3 BM.	

Phase de COMBAT

Requisition	① CP	Quand une unité <Imperium Infantry> ou <Biker> à 6" d'un <Inquisiteur> va combattre. Elle peut relancer les 1 pour toucher contre les cibles de sa Quarry.	☆☆
--------------------	---------	--	----

En REACTION

Requisition	① CP	Quand 1 unité <Imperium Infantry> ou <Biker> à 6" d'un <Inquisiteur> tire en <i>Overwatch</i> . Elle peut relancer les 1 pour toucher contre les cibles de sa Quarry.	
Seize for Interrogation	① CP	1x/bataille. Quand 1 <Personnage> ennemi a été éliminé à 3" d'un de vos <Inquisiteur> : -1 au Cd des unités ennemies jusqu'à la fin + vous gagnez D3 CP.	☆

RELICS

BLADE OF THE ORDO

INQUISITOR model equipped with power sword

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Blade of the Ordo	Melee	Melee	+1	-3	D3

Abilities: When resolving an attack made with this weapon against a unit that is specified by the bearer's Quarry ability (pg 28), this weapon has a Damage characteristic of 3 for that attack.

IGNIS JUDICIUM

ORDO HERETICUS INQUISITOR model equipped with inferno pistol only. This Relic replaces an inferno pistol

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Ignis Judicium	12"	Pistol 1	8	-4	D6

Abilities: When resolving an attack made with this weapon against a unit that is within half range or that has the **CHAOS** or **PSYKER** keyword, roll two D6 when inflicting damage with it and discard one of the results.

DIGITAL WEAPONS

INQUISITOR model only. 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.

BIO-CORROSIVE POISONS

ORDO XENOS INQUISITOR model only. When resolving an attack made with a melee weapon by a model with this Relic against a unit that is not a **VEHICLE** or **TITANIC**, a wound roll of 2+ is always successful.

BLACKSHROUD

INQUISITOR model only. When resolving an attack made against a model with this Relic, subtract 1 from the wound roll.

TAINED BLADE

ORDO MALLEUS INQUISITOR model equipped with a power sword only. This Relic replaces a power sword

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Tainted Blade	Melee	Melee	+3	-3	1

Abilities: In the Fight phase, when the bearer is chosen to fight with for the first time that phase, roll one D6; on a 1 the bearer suffers 1 mortal wound and this weapon cannot be used that phase. When resolving an attack made with this weapon, if the saving throw is failed you can make one additional attack against the same unit using this weapon. This additional attack cannot generate another attack.

WARGEAR

ARMES DE MÊLÉE

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Barbarisater	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D3	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ajoutez 1 au jet de touche.
Épée tronçonneuse	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1	Quand le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Hache de force	Mêlée	Mêlée	+1	-2	D3	-
Sceptre de force	Mêlée	Mêlée	+2	-1	D3	-
Épée de force	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D3	-
Marteau Némésis de maître	Mêlée	Mêlée	x2	-3	3	-
Épée énergétique de maître	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	2	-
Marteau Némésis	Mêlée	Mêlée	x2	-3	3	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.
Gantelet énergétique	Mêlée	Mêlée	x2	-3	D3	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	-
Épée énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	1	-
Bâton runique	Mêlée	Mêlée	+3	-1	D3	-
Piétinement du Trône de Jugement	Mêlée	Mêlée	Util.	-1	2	Quand le porteur combat, il effectue 2D3 attaques supplémentaires avec cette arme.
Marteau Thunder	Mêlée	Mêlée	x2	-3	3	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.
Poigne du warp	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	1	-

WARGEAR

ARMES DE TIR						
ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter d'artificier	12"	Pistolet 1	4	-1	2	-
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
Combi-lance-flammes	Quand vous choisissez cette arme pour la faire tirer, choisissez un profil ou les deux ci-dessous. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques de cette arme.					
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Lance-flammes	8"	Assaut D6	4	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ne faites pas de jet de touche : elle touche automatiquement.
Combi-fuseur	Quand vous choisissez cette arme pour la faire tirer, choisissez un profil ou les deux ci-dessous. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques de cette arme.					
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité qui est à mi-portée, jetez deux D6 en infligeant les dégâts et défaissez un des résultats.
Combi-plasma	Quand vous choisissez cette arme pour la faire tirer, choisissez un profil ou les deux ci-dessous. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques de cette arme. Un seul profil de fusil à plasma peut être choisi.					
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Fusil à plasma (standard)	24"	Tir Rapide 1	7	-3	1	-
- Fusil à plasma (surcharge)	24"	Tir Rapide 1	8	-3	2	Au moindre jet de touche de 1 pour les attaques de cette arme, le porteur est tué après avoir tiré avec cette arme.
Bolter Condemnor	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité PSYKER , cette arme a une caractéristique de Dégâts de D3 pour cette attaque.
Grenades électrofléau	6"	Grenade 1	4	-1	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre un VÉHICULE , un jet de blessure non modifié de 4-5 inflige 1 blessure mortelle à la cible en plus des autres dégâts, et un jet de blessure non modifié de 6 lui inflige D3 blessures mortelles en plus des autres dégâts.
Armes de Jokaero	Quand vous choisissez cette arme pour la faire tirer, choisissez un des profils ci-dessous					
- Frappe concentrée	24"	Lourde 1	8	-3	3	-
- Tir diffus	12"	Assaut 6	4	-1	1	-
Lance-flammes	8"	Assaut D6	4	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ne faites pas de jet de touche : elle touche automatiquement.
Grenades Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Fusil radiant laser	18"	Tir Rapide 1	3	-2	1	-
Incinerator	8"	Assaut D6	6	-1	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ne faites pas de jet de touche : elle touche automatiquement.
Pistolet Inferno	6"	Pistolet 1	8	-4	D6	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité qui est à mi-portée, jetez deux D6 en infligeant les dégâts et défaissez un des résultats.
Pistolet laser	12"	Pistolet 1	3	0	1	-
Grenades Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-
Bolter Condemnor de maître	24"	Tir Rapide 1	4	-1	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité PSYKER , elle a une caractéristique de Dégâts de 3 pour cette attaque.
Multi-fuseur de maître	30"	Assaut 1	8	-4	D6	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité qui est à mi-portée, jetez deux D6 en infligeant les dégâts et défaissez un des résultats.
Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité qui est à mi-portée, jetez deux D6 en infligeant les dégâts et défaissez un des résultats.
Pistolet à aiguilles	12"	Pistolet 1	1	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, un jet de blessure de 6+ réussit si la cible est un VÉHICULE ou TITANESQUE ; sinon un jet de blessure de 2+ réussit.
Fusil à plasma	Quand vous choisissez cette arme pour la faire tirer, choisissez un des profils ci-dessous					
- Standard	24"	Tir Rapide 1	7	-3	1	-
- Supercharge	24"	Tir Rapide 1	8	-3	2	Au moindre jet de touche de 1 pour les attaques de cette arme, le porteur est tué après avoir tiré avec cette arme.
Pistolet à plasma	Quand vous choisissez cette arme pour la faire tirer, choisissez un des profils ci-dessous					
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	-
- Supercharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Au moindre jet de touche de 1 pour les attaques de cette arme, le porteur est tué après avoir tiré avec cette arme.
Psyber-rapace	24"	Assaut D6	4	0	1	-
Psycanon	24"	Lourde 4	7	-1	1	-
Grenades anti-psy	6"	Grenade D3	2	0	1	Si la cible est une unité PSYKER ou DÉMON , sur un jet de touche de 6+, elle subit 1 blessure mortelle et la séquence d'attaque se termine.
Bolter Storm	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-
Regard impie	12"	Assaut 1	8	-1	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, sur jet de blessure of 6+, cette arme a une caractéristique de Dégâts de 3 pour cette attaque.