

## Liste Règles Spécial Warhammer 40000 10ème Edition

**Agent Solitaire :** A moins de faire partie d'une unité attachée, cette figurine ne peut être choisie comme attaque d'un tir que si elle est à 12' ou moins de l'unité attaquante.

**Anti ( X+ ) :** Un jet non modifié de 'X+' contre une cible avec le mot clé correspondant cause une blessure critique

**A risque :** Après les tirs , on jette un D6 pour chaque arme à risque dans l'unité .Pour chaque 1 , une figurine est détruite .Les personnages , véhicules et monstres subissent 3 Blessures Mortelles M à la place

**Assault :** Cette arme peut tirer même lorsque l'unité à Avancer

**Attaques Bonus :** Attaque en plus des attaques de base que le porteur peut faire

**Bénéfice du Couvert :** Ajoute 1 au jet de sauvegarde de couvert. Jamais plus de 3+ de Svg . Non cumulable

**Blessures Dévastatrice :** Une blessure Critique inflige autant de Blessure Mortelle ( BM ) à la cible que sa valeur de dégâts au lieu des dégâts normaux

**Combat en premier :** Permet à l'unité de taper au moment de la phase de combat du même nom , si toutes les figurines ont cette aptitude .Les unités qui chargent ont cette aptitude

**Déflagration :** Par tranche de 5 figurines dans l'unité ciblé +1 Attaque. Ne peut pas cibler une unité à portée d'engagement

**Destruction Néfaste ( X ) :** Quand la figurine est détruite , jetez un D6 , sur un résultat de 6 chaque unité à 6' subit 'X' Blessures mortelles

**Discrétion :** Si toutes les figurines de cette unité ont cette aptitude , -1 au jet de Touche

**Eclaireurs ( X ) :** L'unité peut faire un mouvement de 'X' avant que commence le premier tour . Le transport assigné peut faire ce mouvement à la place .reste à plus de 9' des figurines ennemies

**Frappe en profondeur :** L'unité peut être placée en réserve. A la phase de renfort du joueur, elle peut être placée à 9' des figurines ennemies

**Fusion ( X ) :** A mi- portée on augmente les dégâts de 'X'

**Ignore le couvert :** L'arme ignore la règle de Bénéfice de Couvert.

**Infiltrateurs :** Si toute l'unité à cette capacité, elle peut être placée au déploiement à plus de 9' de toute figurine adverse

**Insensible à la douleur ( X ) :** Chaque fois que cette figurine es censée perdre un PV , jetez un D6 si le résultat es supérieur ou égal à X le PDV n'es pas perdu

**Jumelé :** Vous pouvez relancer le jet de blessure de cette attaque

**Lance :** Si charge, +1 jet de Blessure

**Lourd :** Si immobile, +1 CT

**Meneur :** Figurine pouvant être joint à une unité. Elle ne pourra être ciblé que par précision. Et quand tous les Garde du corps sont morts, les attaques devant encore être alloué pourrons l'être sur le personnage meneur.

**Paradis des Gros Calibre :** Les véhicules et monstres au corps à corps peuvent tirer et se faire tirer dessus avec -1 au jet de touche

**Pistolet :** Peu tirer dans un corps à corps. Impossible de tirer avec un pistolet ET une autre arme

**Pont de Tir ( X ) :** Chaque fois que ce transport tir , choisissez 1 arme de 'X' Figurine embarquée de ce transport .Ce transport compte comme étant équipé de ces armes .

**Précision :** L'attaques peu viser un personnage attaché et visible du porteur

**Stationnaire :** Permet de ne pas mettre son Aérodyne en réserve en début de bataille. Mvt à 20' et perds le mot clé Aérodyne

**Tir Indirect :** Peu cibler des cibles non visible, -1 pour toucher dans ce cas . Cible bénéficies du Couvert

**Tir Rapide ( X ) :** Pour un tir à mis portée , les attaques sont augmenté de 'x'

**Touches soutenus ( X ) :** Chaque touche critique infliges 'X' touches supplémentaire à la cible

**Touches Fatales :** Touche critique, blesses auto

**Torrent :** Touche Auto