



Codex

ADEPTUS ARBITES

Codex amateur : ledecharne@gmail.com

Table of Contents

Aptitudes.....	4
Aptitudes récurrentes	4
Aptitude d'armée règlementaire	4
Compétences de Divisio	4
Liste d'équipement arbites	4
Arme de tir arbites	4
Unités	5
QG	5
Judge Astrid Skane	5
Luthir Veremonn Goreman	6
Godwyn Fishig	7
Shira Lucina Calpurnia	8
Barberetta & Lex	9
Justicar	10
Marshall	11
Marshall sur moto	12
Marshall Enfoncer	13
Judge	14
Troupe	15
Patrol arbitrators.....	15
Snatch squad arbitrators.....	16
Elite	17
Enfoncers	17
Exectution team	18
Cybermastiff handler	19
Verispex Techmancian	19
Attaque rapide	20
Cyber mastiffs	20
Arbites bikers	20
Scout Sentinel	21
Armoured Sentinel	22
Soutien	22
Shock troopers	22
Arbites sniper	23
Black Maria.....	23
Transport assigné	24
Rhino	24

Repressor arbites	25
Arsenal	26
Armes de corps à corps.....	26
Armes de tir.....	27
Stratagème.....	28
Reliques.....	30
Armure-sanctuaire Jugement	30
Bannière de justice arbites	30
Fusil à pompe Hellburst	30
Etoile de la justice	30
Bouclier retributor	30
Codex de la Lex Imperialis.....	30
Calice sanctifié	30
Bolter Stormwrath	30
Bague Thunderbolt	30
Grenade prometheus.....	31
Pistolet mitrailleur Vraks.....	31
Trait de seigneur de guerre.....	32
Trait de seigneur de guerre des personnages :.....	32
Valeur en points.....	33
Unités	33
Arme de mêlée.....	33
Arme de tir	34

Aptitudes

Aptitudes récurrentes

Instinct de flic : Lorsqu'une unité ennemie arrive sur la table au-delà de la phase de déploiement à 12" ou moins de l'unité, cette unité peut faire feu comme si il s'agissait de sa phase de tir. Cette règle ne peut être utilisée qu'une fois pour chaque unité et par tour.

Vous êtes en état d'arrestation : Lorsqu'une unité ennemie bat en retraite, toutes les figurines à 1" ou moins avec cette aptitude peuvent effectuer leurs attaques de corps à corps comme lors de la phase de combat.

Aptitude d'armée réglementaire

Nous sommes venus vous arrêter : Si votre armée est réglementaire, toutes vos unités adeptes arbitres peuvent relancer tous les jets de touche de 1 ciblant le seigneur de guerre adverse. Lorsque le seigneur de guerre adverse est retiré comme perte, vous gagnez un point de commandement.

Dans sa juridiction : Si votre armée est réglementaire, toutes les unités de troupes de vos détachements adeptes arbitres gagnent cette aptitude. Une telle unité à portée d'un pion objectif le contrôle même s'il y a plus de figurines ennemies à portée de ce pion. Si une unité ennemie à portée du même pion objectif possède une règle similaire, le pion est contrôlé par le joueur qui a le plus de figurines à portée de ce pion, selon la règle normale.

Compétences de Divisio

Si votre armée est réglementaire et que toutes les unités des détachements gagnent une compétence de divisio tant que toutes les unités du détachement sont issues de la même divisio. La compétence de divisio dépend de la divisio vous pouvez choisir une compétence de divisio ci-dessous.

Divisio Calixis : Procédure d'arrestation : Les unités **infanterie** ou **motard** peuvent relancer leur jet de touche raté avec des Grenades. En outre, les unités **infanterie** ou **motard** peuvent également relancer leur jet de touche raté lorsqu'ils utilisent la règle : *Vous êtes en état d'arrestation*

Divisio Ultramar : Procédure de repli : Une unité avec cette compétence peut tirer même après avoir battu en retraite, mais vous ne pouvez faire usage que d'une riot grenade. En outre, les unités **infanterie** ou **motard** peuvent relancer leur jet de touche raté, en phase de tir ou en tir en état d'alerte, sur des cibles ayant déjà été la cible d'une Grenades riot durant ce tour.

Divisio Amerikon : Alchimiste de la poudre : Les fusils à pompe, fusil à pompe jumelé, pistolet mitrailleur et le profil fusil d'assaut du fusil d'assaut executioner passe à Force 4 ; les mitrailleuses et mitrailleuses jumelées passe à Force 5.

Divisio Chonma : Gestion des foules : vous pouvez relancer les 1 des jets de blessure avec des shock baton. En outre, les unités ciblées par des riot grenades subissent également -1 à leur jet de touche dans la phase de combat suivante.

Divisio Scarus : Mouvement d'assaut : Les unités **Infanterie** et **Motard** avec cette compétence peuvent avancer et tirer avec des fusils à pompe, fusil à pompe disciplinar ou fusil à pompe jumelé sans soustraire 1 au jet de touche.

Liste d'équipement arbitres

Arme de tir arbitres

- Fusil d'assaut executioner
- Fusil à pompe disciplinar
- Bolter
- Fusil à plasma



Unités

QG

Judge Astrid Skane

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Judge Astrid Skane	6"	2+	3+	3	3	4	3	10	4+

Judge Astrid Skane est une figurine individuelle équipée d'un pistolet bolter, d'un fusil à pompe disciplinar, de grenade frag, de grenade krak, grenade riot et d'une masse énergétique. Un seul exemplaire de cette figurine peut être inclus dans votre armée.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	
Fusil à pompe disciplinar	12 "	Assaut 2	4	-1	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Grenade frag	6"	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	
Grenade riot	6"	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Aptitude : Instinct de flic

Accusateur : Toutes les unités ennemies à 6" ou moins d'un juge ou d'un interrogateur ont -1 à leur commandement (non cumulable).

Juge et bourreau du culte des plaisirs : Vous pouvez relancer tous les jets de touche et de blessure raté par cette figurine si la cible possède le mot-clé de faction **Slaanesh** ou **Slaanesh Daemon**

Armure bénite du Judge Skane : cette figurine a une sauvegarde invulnérable à 6+. Lorsque la figurine perd 1 PV, lancez un dé, sur un 6, elle ne le perd pas. Si la perte de PV est provoquée par un pouvoir psychique, elle ne perd pas le PV sur 3+ (au lieu de 6).

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, Inquisition, Divisio Calixis

Mots clés : Personnage, Infanterie, Judge, Judge Astrid Skane

Luthir Veremonn Goreman

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Luthir Veremonn Goreman	6"	3+	3+	3	3	4	3	10	4+

Luthir Veremonn Goreman est une figurine individuelle équipée d'un pistolet plasma de Goreman, de grenade frag, de grenade krak, grenade riot et d'une masse de disruption. Un seul exemplaire de cette figurine peut être inclus dans votre armée.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet à plasma de Goreman	12"	Pistolet 1	8	-3	1	
Masse de disruption	Mêlée	Mêlée	+3	-1	2	Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1
Grenade frag	6"	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	
Grenade riot	6"	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Aptitude : Aura d'autorité : Toutes les unités amies Adeptus arbites à 6" ou moins d'un justicar peuvent utiliser son commandement plutôt que le leur.

Seigneur commandeur arbites : Toutes les unités Adeptus arbites Divisio calixis à 6" ou moins d'un justicar peuvent relancer les 1 pour toucher.

Armure sacré de Goreman : cette figurine a une sauvegarde invulnérable à 5+. Si un psyker tente de manifester un pouvoir psychique dont la cible est Luthir Veremonn Goreman, lancez un D6, sur 4+ il est abjuré.

Nommé par Terra : Si Luthir Veremonn Goreman est votre seigneur de guerre, vous ne pouvez pas avoir d'autre Justicar dans votre armée. En outre, il cumule deux traits de seigneur de guerre.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, Divisio Calixis

Mots clés : Personnage, Infanterie, Justicar, Luthir Veremonn Goreman



Godwyn Fishig

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Godwyn Fishig	6"	4+	3+	3	3	3	3	10	4+

Godwyn Fishig est une figurine individuelle équipée d'un pistolet bolter, d'un fusil à pompe Disciplinar, d'un bolter d'épaule, de grenade frag, de grenade krak, grenade riot, d'un coup-de-poing américain de Godwyn et d'une masse énergétique. Un seul exemplaire de cette figurine peut être inclus dans votre armée.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	
Fusil à pompe disciplinar	12 "	Assaut 2	4	-1	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Bolter d'épaule	24"	Tir rapide 1	4	0	1	Soustrayez 1 à votre jet de touche avec cette arme
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Coup-de-poing américain Godwyn	Mêlée	Mêlée	Util	0	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme. A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, cette attaque est résolue avec PA -1 (au lieu de 0)
Grenade frag	6"	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	
Grenade riot	6"	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Aptitude : Instinct de flic

Accusateur : Toutes les unités ennemies à 6" ou moins d'un juge ou d'un interrogateur ont -1 à leur commandement (non cumulable).

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, Divisio Scarus

Mots clés : Personnage, Infanterie, Interrogateur, Godwyn Fishig



Shira Lucina Calpurnia

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Shira Lucina Calpurnia	6"	3+	3+	3	3	4	3	9	3+

Shira Lucina Calpurnia est une figurine individuelle équipée d'un pistolet bolter, d'un Bolter de Shira, de grenade frag, de grenade krak, grenade riot, d'une bague laser et d'une masse énergétique. Un seul exemplaire de cette figurine peut être inclus dans votre armée.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet bolter de maître	12"	Pistolet 1	4	0	1	Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 avec cette arme.
Bolter de Shira	24"	Tir rapide 2	4	-1	1	Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 avec cette arme.
Matraque énergétique	Mêlée	Mêlée	+1	-1	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Bague laser	Mêlée	Mêlée	3	-2	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 2 attaques supplémentaires avec cette arme.
Bague lance flamme	8"	Pistolet D3	4	0	1	Cette arme touche automatiquement. Vous ne pouvez utiliser cette arme qu'une fois par bataille.
Grenade frag	6"	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	
Grenade riot	6"	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Aptitude : Instinct de flic

Laurier impérial honorifique : Toutes les unités **Adeptus arbites divisio ultramar** et **Adeptus astartes Ultramarine** à 6" ou moins peuvent relancer les 1 pour toucher.

Armure énergétique et halo d'Ultramar : Shira Lucina Calpurnia a une sauvegarde invulnérable à 4+. En outre, vous pouvez relancer tous les jets de blessure de 1 en phase de combat.

Haute aristocrate d'lax : Si Shira Lucina Calpurnia est votre seigneur de guerre, vous pouvez inclure un détachement d'appui auxiliaire **Adeptus Astartes Ultramarine** sans que celui-ci ne déduise de point de commandement de votre total.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, divisio ultramar

Mots clés : Personnage, Infanterie, Shira Lucina Calpurnia



Barberetta & Lex

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Barberetta	6"	2+	3+	3	3	4	3	8	4+
Lex	9"	2+	5+	5	3	3	3	5	4+

L'unité comprend 1 Barberetta et 1 Lex. Barberetta est équipée d'un pistolet bolter, de grenade frag, de grenade krak, grenade riot et d'une masse énergétique. Lex est équipée d'une mâchoire d'acier et d'un fusil à pompe. Un seul exemplaire de ces figurines peut être inclus dans votre armée.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Grenade frag	6"	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	
Grenade riot	6"	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante
Fusil à pompe	12 "	Assaut 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Mâchoire d'acier	Mêlée	Mêlée	Util	-1	1	

Aptitude : Vous êtes en état d'arrestation

Commandeur arbites : Toutes les unités amies Adeptus arbites Divisio Chonma à 6" ou moins d'un Marshall peuvent relancer les 1 pour toucher en phase de combat.

Bouclier de suppression : Barberetta a une sauvegarde invulnérable de 4+. Pour chaque sauvegarde réussie au corps à corps, l'unité qui a effectué l'attaque subit une touche de Force 4, PA 0, Dégâts 1.

Barberetta Maître-chien : Toutes les unités amies de cybermastiff à 12" ou moins de Barberetta peuvent utiliser son commandement plutôt que le leur.

Œil bionique : Lex et les unités de cybermastiff à 6" ou moins de Barberetta peuvent relancer leur jet de touche pendant leur phase de tir.

Bionique : Lex a une sauvegarde invulnérable à 6+

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, Divisio Chonma

Mots clés (Barberetta) : Personnage, Infanterie, Marshall, Barberetta,

Mots clés (Lex) : Personnage, Bête, Cybermastiff, Lex



Justicar

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Justicar	6''	3+	3+	3	3	4	3	9	4+

Le Justicar est une figurine unique équipée d'un pistolet bolter, d'un fusil à pompe, de grenade frag, de grenade krak, grenade riot et d'une masse énergétique

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet bolter	12''	Pistolet 1	4	0	1	
Pistolet à plasma						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Standard	12''	Pistolet 1	7	-3	1	
- Surcharge	12''	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur subit 1 blessure mortelle
Fusil à pompe	12 ''	Assaut 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Grenade frag	6''	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6''	Grenade 1	6	-1	D3	
Grenade riot	6''	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Option d'équipement : Le justicar peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet plasma

Le justicar peut remplacer son fusil à pompe par une *arme de tir arbitres*

Aptitude : Aura d'autorité : Toutes les unités amies Adeptus arbitres à 6'' ou moins d'un justicar peuvent utiliser son commandement plutôt que le leur.

Seigneur commandeur arbitres : Toutes les unités Adeptus arbitres <Divisio> à 6'' ou moins d'un justicar peuvent relancer les 1 pour toucher.

Champs réfracteur : cette figurine a une sauvegarde invulnérable à 5+

Nommé par Terra : Si votre armée ne contient qu'un seul Justicar et qu'il est votre seigneur de guerre, vous pouvez choisir (et cumuler) deux traits de seigneur de guerre pour cette figurine.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbitres, <Divisio>

Mots clés : Personnage, Infanterie, Justicar

Marshall

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Marshall	6"	3+	3+	3	3	3	3	8	4+

Le Marshall est une figurine unique équipée d'un pistolet bolter, d'un fusil à pompe, de grenade frag, de grenade krak, grenade riot et d'un shock baton

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	
Pistolet à plasma						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	
- Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur subit 1 blessure mortelle
Fusil à pompe	12 "	Assaut 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Shock baton	Mêlée	Mêlée	+1	0	1	A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, cette attaque est résolue avec PA -1 (au lieu de 0)
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Grenade frag	6"	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	
Grenade riot	6"	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Option d'équipement : Le Marshall peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet plasma

Le Marshall peut remplacer son shock baton par une masse énergétique

Le Marshall peut remplacer son fusil à pompe par une arme de tir arbitres

Aptitude : Vous êtes en état d'arrestation

Commandeur arbitres : Toutes les unités amies Adeptus arbitres <Divisio> à 6" ou moins d'un Marshall peuvent relancer les 1 pour toucher en phase de combat.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbitres, <Divisio>

Mots clés : Personnage, Infanterie, Marshall

Marshall sur moto

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Marshall sur moto	14"	3+	3+	3	4	4	3	8	4+

Le Marshall sur moto est une figurine unique équipée d'un pistolet bolter, de grenade frag, de grenade krak, grenade riot et d'un shock baton et pilote une moto équipé de fusil à pompe jumelé.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	
Pistolet à plasma						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	
- Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur subit 1 blessure mortelle
Fusil à pompe jumelé	12 "	Assaut 4	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Shock baton	Mêlée	Mêlée	+1	0	1	A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, cette attaque est résolue avec PA -1 (au lieu de 0)
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Grenade frag	6"	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	
Grenade riot	6"	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Option d'équipement : Le Marshall peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet plasma

Le Marshall peut remplacer son shock baton par une masse énergétique

Aptitude : Vous êtes en état d'arrestation

Commandeur arbites : Toutes les unités amies Adeptus arbites <Divisio> à 6" ou moins d'un Marshall peuvent relancer les 1 pour toucher en phase de combat.

Turbo-boost : Quand cette figurine avance, ajoutez 6" à sa caractéristique de mouvement lors de cette phase de mouvement au lieu de jeter un dé

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Personnage, Motard, Marshall

Marshall Enfoncer

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Marshall Enfoncer	6"	3+	3+	3	3	3	3	8	4+

Le Marshall Enfoncer est une figurine unique équipée d'un pistolet bolter, de grenade frag, de grenade krak, grenade riot et d'un shock baton.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	
Pistolet à plasma						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	
- Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur subit 1 blessure mortelle
Shock baton	Mêlée	Mêlée	+1	0	1	A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, cette attaque est résolue avec PA -1 (au lieu de 0)
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Grenade frag	6"	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	
Grenade riot	6"	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Option d'équipement : Le Marshall peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet plasma

Le Marshall peut remplacer son shock baton par une masse énergétique

Aptitude : Vous êtes en état d'arrestation

Commandeur arbites : Toutes les unités amies Adeptus arbites <Divisio> à 6" ou moins d'un Marshall peuvent relancer les 1 pour toucher en phase de combat.

Bouclier de suppression : Chaque figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+. Pour chaque sauvegarde réussie au corps à corps, l'unité qui a effectué l'attaque subit une touche de Force 4, PA 0, Dégâts 1.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Personnage, Infanterie, Marshall

Judge

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Judge	6''	3+	3+	3	3	4	3	9	4+

Le Judge est une figurine unique équipée d'un pistolet bolter, d'un fusil à pompe, de grenade frag, de grenade krak et d'une masse énergétique

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet bolter	12''	Pistolet 1	4	0	1	
Pistolet à plasma						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Standard	12''	Pistolet 1	7	-3	1	
- Surcharge	12''	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur subit 1 blessure mortelle
Fusil à pompe	12 ''	Assaut 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Grenade frag	6''	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6''	Grenade 1	6	-1	D3	

Option d'équipement : Le Judge peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet plasma

Le Judge peut remplacer son fusil à pompe par une *arme de tir arbitres*

Aptitude : Instinct de flic, Vous êtes en état d'arrestation

Accusateur : Toutes les unités ennemies à 6'' ou moins d'un judge ou d'un interrogateur ont -1 à leur commandement (non cumulable).

Juge et Bourreau : Vous pouvez relancer tous les jets de touche et de blessure de 1 par cette figurine si la cible est un **Personnage**. Vous pouvez relancer tous les jets de touche et de blessure ratés si la cible est le seigneur de guerre adverse.

Armure de Judge : cette figurine a une sauvegarde invulnérable à 6+.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Personnage, Infanterie, Judge

Troupe

Patrol arbitrators

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Patrol arbitrator	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+
Patrol praetor	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+

L'unité comprend 9 Patrol arbitrator et 1 Patrol praetor. Chaque figurine est équipée d'un pistolet-mitrailleur, d'un fusil à pompe, d'un Shock Baton et de grenade riot.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet mitrailleur	12"	Pistolet 1	3	0	1	
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	
Pistolet à plasma						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	
- Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur subit 1 blessure mortelle
Fusil à pompe	12 "	Assaut 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Canon scié	6"	Pistolet 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, vous pouvez relancer les jets de touche ratée.
Shock baton	Mêlée	Mêlée	+1	0	1	A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, cette attaque est résolue avec PA -1 (au lieu de 0)
Grenade riot	6"	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Option d'équipement : Le patrol praetor peut remplacer son pistolet mitrailleur par un pistolet bolter ou un pistolet à plasma.

Tous les patrol arbitrators peuvent remplacer leur pistolet mitrailleur par un canon scié

Aptitude : Instinct de flic

Nuage de plomb : Lorsque cette unité lance 10 tirs ou plus avec un fusil à pompe, un canon scié ou un fusil à pompe jumelé, les jets de 6+ sur les jets de touche sont considéré comme 2 touches réussies.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Infanterie, Patrol arbitrator

Snatch squad arbitrators

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Snatch squad arbitrators	6''	4+	4+	3	3	1	1	6	5+
Snatch squad Praetor	6''	4+	4+	3	3	1	2	7	5+

L'unité comprend 9 Snatch squad arbitrator et 1 Snatch squad praetor. Chaque figurine est équipée d'un pistolet-mitrailleur, de grenade frag, de grenade riot et d'un Shock Baton

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet mitrailleur	12''	Pistolet 1	3	0	1	
Pistolet bolter	12''	Pistolet 1	4	0	1	
Pistolet à plasma						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Standard	12''	Pistolet 1	7	-3	1	
- Surcharge	12''	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur subit 1 blessure mortelle
Fusil à pompe	12 ''	Assaut 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Shock baton	Mêlée	Mêlée	+1	0	1	A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, cette attaque est résolue avec PA -1 (au lieu de 0)
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Bélier énergétique	Mêlée	Mêlée	+4	-2	1	Lorsque vous attaquez de l'infanterie, cavalerie ou bête avec cette arme, soustrayez 1 à votre jet de touche. Les dégâts contre les unités Véhicule passe à D3 et contre les Bâtiments à D6
Grenade riot	6''	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Option d'équipement : le Snatch squad praetor peut remplacer son pistolet mitrailleur par un pistolet bolter ou un pistolet à plasma

Le Snatch squad praetor peut remplacer son shock baton par une masse énergétique.

Un snatch squad arbitrators peut remplacer son pistolet mitrailleur et son shock baton par un fusil à pompe.

Un snatch squad arbitrators peut remplacer son pistolet mitrailleur et son shock baton par bélier énergétique.

Aptitude : Vous êtes en état d'arrestation

Accusateur : Toutes les unités ennemies à 6'' ou moins d'un juge ou d'un interrogateur ont -1 à leur commandement (non cumulable).

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Infanterie, Interrogateur, Snatch squad arbitrators

Elite

Enfoncers

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Enfoncer arbitrator	6"	3+	4+	3	3	1	1	6	4+
Enfoncer praetor	6"	3+	4+	3	3	1	2	7	4+

L'unité comprend 9 Enfoncer arbitrator et 1 Enfoncer praetor. Chaque figurine est équipée d'un pistolet-mitrailleur, de grenade riot et d'un shock baton

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet mitrailleur	12"	Pistolet 1	3	0	1	
Canon scié	6"	Pistolet 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, vous pouvez relancer les jets de touche ratée.
Shock baton	Mêlée	Mêlée	+1	0	1	A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, cette attaque est résolue avec PA -1 (au lieu de 0)
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Grenade riot	6"	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Option d'équipement : L'enfoncer Praetor peut remplacer son Shock baton par une masse énergétique

Tous les Enfoncer arbitrator peuvent remplacer leur pistolet mitrailleur par un canon scié

Aptitude : Vous êtes en état d'arrestation

Bouclier de suppression : Chaque figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+. Pour chaque sauvegarde réussie au corps à corps, l'unité qui a effectué l'attaque subit une touche de Force 4, PA 0, Dégâts 1 à la fin de la phase, y compris si l'unité est entièrement retirée avant de s'activer sur cette phase.

Mur de suppression : Lorsque vous subissez une charge, vous pouvez relancer les jets de sauvegardes ratés lors de la phase de combat.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Infanterie, Enfoncer

Execution team

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Execution arbitrator	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	4+

L'unité comprend 5 Execution arbitrator. Chaque figurine est équipée d'un fusil d'assaut Executioner, de grenade riot, de pistolet mitrailleur et d'un shock baton

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Fusil d'assaut executioner						Lorsque vous attaquez avec cette arme, utilisez le profil fusil d'assaut et un des deux autres profils
- Fusil d'assaut	24"	Tir rapide 1	3	0	1	
- Lance grenade frag	18"	Assaut D6	3	0	1	
- Lance grenade krak	18"	Assaut 1	6	-1	D3	
Pistolet mitrailleur	12"	Pistolet 1	3	0	1	
Shock baton	Mêlée	Mêlée	+1	0	1	A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, cette attaque est résolue avec PA -1 (au lieu de 0)
Bélier énergétique	Mêlée	Mêlée	+4	-2	1	Lorsque vous attaquez de l'infanterie, cavalerie ou bête avec cette arme, soustrayez 1 à votre jet de touche. Les dégâts contre les unités Véhicule passe à D3 et contre les Bâtiments à D6
Grenade riot	6"	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Option d'équipement : 1 execution arbitrator peut remplacer son Shock baton par un bélier énergétique

Aptitude : Débarquement d'assaut : Le tour après avoir débarqué d'un transport, vous pouvez relancer les 1 du D6 du profil *lance grenade frag* et les 1 aux dégâts du D3 du profil *lance grenade krak*.

Coordination tactique : Si toutes les figurines tirent sur la même unité, vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés. En outre, les transports à 3" ou moins de cette unité peuvent relancer les jets de touche de 1 si elle tire également sur la même unité que l'unité execution team.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Infanterie, Execution arbitrator

Cybermastiff handler

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Cybermastiff Handler	6"	4+	4+	4	4	3	2	8	3+

Le cyber mastiff handler est une figurine unique équipée d'un pistolet bolter, de servo-bras et d'une masse énergétique

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet laser	12"	Pistolet 1	3	0	1	
Servo-bras	Mêlée	Mêlée	x2	-2	3	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme. Soustrayez 1 au jet de touche.
Hache de l'omnimessie	Mêlée	Mêlée	+1	-2	2	
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	

Option d'équipement : Cette figurine peut remplacer la hache de l'omnimessie par une masse énergétique

Aptitude : Bionique : cette figurine a une sauvegarde invulnérable à 6+

Maître-chien : Toutes les unités amies de cybermastiff à 12" ou moins d'un cyber mastiff handler peuvent utiliser son commandement plutôt que le leur.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Personnage, Infanterie, Cybermastiff Handler

Verispex Techmancian

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Verispex Techmancian	6"	4+	4+	4	4	4	2	8	3+

Le Verispex techmancian est une figurine unique équipée d'un pistolet laser, de servo-bras et d'une masse énergétique.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet laser	12"	Pistolet 1	3	0	1	
Servo-bras	Mêlée	Mêlée	x2	-2	3	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme. Soustrayez 1 au jet de touche.
Hache de l'omnimessie	Mêlée	Mêlée	+1	-2	2	
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	

Option d'équipement : Cette figurine peut remplacer la hache de l'omnimessie par une masse énergétique

Aptitude : Bionique : cette figurine a une sauvegarde invulnérable à 6+

Maître des machines : A la fin de chacune de ses phases de mouvement, le Verispex Techmancian peut rendre D3 PV à une figurine amie **Véhicule** et Imperium à 3" ou moins. Une figurine ne peut être la cible de cette aptitude plus d'une fois par tour.

Augure de défense avancée : Les **Personnages** à 6" ou moins d'un Verispex techmancian et qui sont ciblés alors qu'ils ne sont pas l'unité la plus proche ont une sauvegarde invulnérable de 3+

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Personnage, Infanterie, Verispex Techmancian

Attaque rapide

Cyber mastiffs

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Cybermastiff	10''	3+	6+	4	3	1	2	5	4+

L'unité comprend 5 cybermastiff. Chaque figurine est équipée d'une mâchoire d'acier et d'un fusil à pompe

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Fusil à pompe	12 ''	Assaut 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Mâchoire d'acier	Mêlée	Mêlée	Util	-1	1	

Aptitude : Vous êtes en état d'arrestation

Bionique : chaque figurine a une sauvegarde invulnérable à 6+

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Bête, Cybermastiff

Arbites bikers

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
biker arbitrator	14''	4+	4+	3	4	2	1	6	5+
biker praetor	14''	4+	4+	3	4	2	2	7	5+

L'unité comprend 4 biker arbitrator et 1 biker praetor. Chaque figurine est équipée d'un pistolet-mitrailleur, de grenade frag, de grenade krak, grenade riot et d'un shock Baton, et pilote une moto équipé de fusil à pompe jumelé.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet mitrailleur	12''	Pistolet 1	3	0	1	
Canon scié	6''	Pistolet 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, vous pouvez relancer les jets de touche ratée.
Fusil à pompe jumelé	12 ''	Assaut 4	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Shock baton	Mêlée	Mêlée	+1	0	1	A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, cette attaque est résolue avec PA -1 (au lieu de 0)
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Grenade frag	6''	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6''	Grenade 1	6	-1	D3	
Grenade riot	6''	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante

Option d'équipement : Le biker Praetor peut remplacer son Shock baton par une masse énergétique

Tous les biker arbitrator peuvent remplacer leur pistolet mitrailleur par un canon scié

Aptitude : Instinct de flic

Nuage de plomb : Lorsque cette unité lance 10 tirs ou plus avec un fusil à pompe, un canon scié ou un fusil à pompe jumelé, les jets de 6+ sur les jets de touche sont considéré comme 2 touches réussies.

Turbo-boost : Quand cette figurine avance, ajoutez 6'' à sa caractéristique de mouvement lors de cette phase de mouvement au lieu de jeter un dé

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Motard, Arbites bikers

Scout Sentinel

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Scout sentinel	9"	4+	4+	5	5	6	1	7	4+

L'unité comprend 1 seule figurine équipée de mitrailleuse jumelée

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Mitrailleuse jumelée	36 "	Lourde 6	4	0	1	
Multi-laser	36 "	Lourde 3	6	0	1	
Lance missile						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Missiles frag	48"	Lourde D6	4	0	1	
- Missiles krak	48"	Lourde 1	8	-2	D6	
Autocanon	48"	Lourde 2	7	-1	2	
Canon laser	48"	Lourde 1	9	-3	D6	

Option d'équipement : Chaque scout sentinel peut remplacer sa mitrailleuse jumelée par un canon laser, un autocanon, un multi-laser ou un lance-missile.

Aptitude : Instinct de flic

Fumigène : Une fois par partie, au lieu d'utiliser une ou plusieurs armes en phase de tir, cette figurine peut utiliser ses fumigènes ; jusqu'à votre prochaine phase de tir, votre adversaire doit soustraire 1 de tous ses jets de touche des armes de tir qui ciblent ce véhicule.

Véhicule scout : Au début du premier round de bataille et avant le début du premier tour, vous pouvez bouger cette unité de 9" et doit finir son mouvement à 9" ou plus de toute figurine ennemie. Si les deux joueurs peuvent le faire, le joueur qui a pris le premier tour se déplace en premier.

Explosion : Si cette figurine est réduite à 0 PV, jetez un D6 avant de la retirer du champ de bataille ; elle explose sur un jet de 6, et chaque unité à 6" ou moins subit alors D3 blessures mortelles

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Véhicule, Scout sentinel

Armoured Sentinel

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Armoured sentinel	8"	4+	4+	5	5	6	1	7	3+

L'unité comprend 1 seule figurine équipée de mitrailleuse jumelée

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Mitrailleuse jumelée	36 "	Lourde 6	4	0	1	
Multi-laser	36 "	Lourde 3	6	0	1	
Lance missile						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Missiles frag	48"	Lourde D6	4	0	1	
- Missiles krak	48"	Lourde 1	8	-2	D6	
Autocanon	48"	Lourde 2	7	-1	2	
Canon laser	48"	Lourde 1	9	-3	D6	

Option d'équipement : Chaque armoured sentinel peut remplacer sa mitrailleuse jumelée par un canon laser, un autocanon, un multi-laser ou un lance-missile.

Aptitude : Instinct de flic

Fumigène : Une fois par partie, au lieu d'utiliser une ou plusieurs armes en phase de tir, cette figurine peut utiliser ses fumigènes ; jusqu'à votre prochaine phase de tir, votre adversaire doit soustraire 1 de tous ses jets de touche des armes de tir qui ciblent ce véhicule.

Explosion : Si cette figurine est réduite à 0 PV, jetez un D6 avant de la retirer du champ de bataille ; elle explose sur un jet de 6, et chaque unité à 6" ou moins subit alors D3 blessures mortelles

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Véhicule, Armoured sentinel

Soutien

Shock troopers

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Shock troopers	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	4+

L'unité comprend 5 Shock trooper. Chaque figurine est équipée d'un bolter

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Bolter	24"	Tir rapide 1	4	0	1	
Mitrailleuse	36 "	Lourde 3	4	0	1	
Lance grenade						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Lance grenade frag	24"	Assaut D6	3	0	1	
- Lance grenade krak	24"	Assaut 1	6	-1	D3	
Fusil à plasma						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Standard	24"	Tir rapide 1	7	-3	1	
- Surcharge	24"	Tir rapide 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur subit 1 blessure mortelle

Option d'équipement : Tous les shock trooper peut remplacer son bolter par un lance-grenade, une mitrailleuse ou un fusil à plasma

Aptitude : Tir indirect : Les figurines de cette unité qui tirent avec un lance-grenade n'ont pas besoin de ligne de vue directe sur leur cible.

Anti-aérien : Les figurines de cette unité qui tirent sur des aéronefs avec un bolter, une mitrailleuse ou un fusil à plasma ignore le malus de touche de 1 contre ces figurines.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Infanterie, Shock troopers

Arbites sniper

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Arbites sniper	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	5+

L'unité comprend 5 Arbites sniper. Chaque figurine est équipée d'un fusil sniper

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Fusil sniper	36"	Lourde 1	4	0	1	La figurine peut cibler un Personnage même si ce n'est pas l'unité la plus proche. A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, elle inflige 1 blessure mortelle en plus des dégâts normaux

Aptitude : Instinct de flic

Observation – coordination : Vous pouvez utiliser la règle *instinct de flic* jusqu'à 36" (au lieu de 12"). Si vous faites ainsi, une seule figurine peut tirer en ajoutant 1 sur son jet de touche.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Infanterie, Arbites sniper

Black Maria

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Black maria	*	6+	*	6	7	10	*	8	3+

PV restant	M	CT	A
6-10+	12"	3+	3
3-5	8"	4+	D3
1-2	4"	5+	1

Le Black maria est une figurine individuelle équipée de 2 lance-missiles Maria

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Lance missile maria						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Missiles frag	48"	Lourde 5D6	4	0	1	
- Missiles krak	48"	Lourde 5	8	-2	D6	

Aptitude : Fumigène : Une fois par partie, au lieu d'utiliser une ou plusieurs armes en phase de tir, cette figurine peut utiliser ses fumigènes ; jusqu'à votre prochaine phase de tir, votre adversaire doit soustraire 1 de tous ses jets de touche des armes de tir qui ciblent ce véhicule.

Explosion : Si cette figurine est réduite à 0 PV, jetez un D6 avant de la retirer du champ de bataille ; elle explose sur un jet de 6, et chaque unité à 6" ou moins subit alors D3 blessures mortelles.

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Véhicule, Black maria



Transport assigné

Rhino

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Rhino	*	6+	*	6	7	10	*	8	3+

PV restant	M	CT	A
6-10+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	D3
1-2	3"	5+	1

Le Rhino est une figurine individuelle équipée d'un fulgurant

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Fulgurant	24"	Tir rapide 2	4	0	1	

Option d'équipement :

Aptitude : Autoréparation : Jetez un dé au début de chacun de vos tours, sur un jet de 6, cette figurine récupère un PV.

Fumigène : Une fois par partie, au lieu d'utiliser une ou plusieurs armes en phase de tir, cette figurine peut utiliser ses fumigènes ; jusqu'à votre prochaine phase de tir, votre adversaire doit soustraire 1 de tous ses jets de touche des armes de tir qui ciblent ce véhicule.

Explosion : Si cette figurine est réduite à 0 PV, jetez un D6 avant de la retirer du champ de bataille et avant que d'éventuelles figurines embarquées en débarquent ; elle explose sur un jet de 6, et chaque unité à 6" ou moins subit alors D3 blessures mortelles

Transport : Cette figurine peut transporter 10 figurines infanterie adeptus arbites

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Véhicule, Transport, Rhino

Repressor arbites

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Repressor arbites	*	6+	*	6	7	12	*	8	3+

PV restant	M	CT	A
6-12+	12''	3+	3
3-5	6''	4+	D3
1-2	3''	5+	1

Le repressor arbites est une figurine individuelle équipée d'un canon à eau et de 2 lance-grenades

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Canon à eau	18''	Assaut D6	2	0	1	Cette arme touche automatiquement sa cible. Les cibles de cette arme en tir en état d'alerte doivent soustraire 2'' à leur mouvement de charge.
Mitrailleuse jumelée	36 ''	Lourde 6	4	0	1	
Autocanon	48''	Lourde 2	7	-1	2	
Lance grenade						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Lance grenade frag	24''	Assaut D6	3	0	1	
- Lance grenade krak	24''	Assaut 1	6	-1	D3	

Option d'équipement : Le repressor arbites peut remplacer son canon à eau par une mitrailleuse jumelée ou un autocanon.

Aptitude : Autoréparation : Jetez un dé au début de chacun de vos tours, sur un jet de 6, cette figurine récupère un PV.

Véhicule de couverture : Si une unité amie, à 6'' ou moins de cette figurine, subit une charge, cette figurine peut effectuer un tir en état d'alerte sur l'unité qui charge en plus du tir en état d'alerte normal de l'unité chargée. Cette unité ne peut utiliser cette règle qu'une fois par phase de charge.

Fumigène : Une fois par partie, au lieu d'utiliser une ou plusieurs armes en phase de tir, cette figurine peut utiliser ses fumigènes ; jusqu'à votre prochaine phase de tir, votre adversaire doit soustraire 1 de tous ses jets de touche des armes de tir qui ciblent ce véhicule.

Explosion : Si cette figurine est réduite à 0 PV, jetez un D6 avant de la retirer du champ de bataille et avant que d'éventuelles figurines embarquées en débarquent ; elle explose sur un jet de 6, et chaque unité à 6'' ou moins subit alors D3 blessures mortelles

Transport : Cette figurine peut transporter 10 figurines infanterie adeptus arbites

Mots clés de faction : Imperium, Adeptus Arbites, <Divisio>

Mots clés : Véhicule, Transport, Repressor arbites

Arsenal

Armes de corps à corps

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Bague laser	Mêlée	Mêlée	3	-2	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 2 attaques supplémentaires avec cette arme.
Bélier énergétique	Mêlée	Mêlée	+4	-2	1	Lorsque vous attaquez de l' infanterie , cavalerie ou bête avec cette arme, soustrayez 1 à votre jet de touche. Les dégâts contre les unités Véhicule passe à D3 et contre les Bâtiments à D6
Coup-de-poing américain Godwyn	Mêlée	Mêlée	Util	0	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme. A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, cette attaque est résolue avec PA -1 (au lieu de 0)
Hache de l'omnimessie	Mêlée	Mêlée	+1	-2	2	
Mâchoire d'acier	Mêlée	Mêlée	Util	-1	1	
Masse de disruption	Mêlée	Mêlée	+3	-1	2	Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	
Matraque énergétique	Mêlée	Mêlée	+1	-1	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Servo bras	Mêlée	Mêlée	Util	0	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 2 attaques supplémentaires avec cette arme
Shock baton	Mêlée	Mêlée	+1	0	1	A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, cette attaque est résolue avec PA -1 (au lieu de 0)

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Autocanon	48''	Lourde 2	7	-1	2	
Bague lance flamme	8''	Pistolet D3	4	0	1	Cette arme touche automatiquement. Vous ne pouvez utiliser cette arme qu'une fois par bataille.
Bolter	24''	Tir rapide 1	4	0	1	
Bolter de Shira	24''	Tir rapide 2	4	-2	1	Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 avec cette arme.
Bolter d'épaule	24''	Tir rapide 1	4	0	1	Soustrayez 1 à votre jet de touche avec cette arme
Canon à eau	18''	Lourde D6	2	0	1	Cette arme touche automatiquement sa cible. Les cibles de cette arme en tir en état d'alerte doivent soustraire 2'' à leur mouvement de charge.
Canon laser	48''	Lourde 1	9	-3	D6	
Canon scié	6''	Pistolet 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, vous pouvez relancer les jets de touche ratée.
Fulgurant	24''	Tir rapide 2	4	0	1	
Fusil à plasma						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Standard	24''	Tir rapide 1	7	-3	1	
- Surcharge	24''	Tir rapide 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur subit 1 blessure mortelle
Fusil à pompe	12 ''	Assaut 2	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Fusil à pompe Disciplinar	12 ''	Assaut 2	4	-1	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Fusil à pompe jumelé	12''	Assaut 4	3	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
Fusil d'assaut executioner						Lorsque vous attaquez avec cette arme, utilisez le profil fusil d'assaut et un des deux autres profils
- Fusil d'assaut	24''	Tir rapide 1	3	0	1	
- Lance grenade frag	18''	Assaut D6	3	0	1	
- Lance grenade krak	18''	Assaut 1	6	-1	D3	
Fusil sniper	36''	Lourde 1	4	0	1	La figurine peut cibler un Personnage même si ce n'est pas l'unité la plus proche. A chaque fois que vous obtenez un 6+ sur un jet de blessure pour cette arme, elle inflige 1 blessure mortelle en plus des dégâts normaux
Grenade frag	6''	Grenade D6	3	0	1	
Grenade krak	6''	Grenade 1	6	-1	D3	
Grenade riot	6''	Grenade D6	2	0	1	L'unité ciblée doit soustraire 1 sur les jets de touche de sa phase de tir suivante
Lance grenade						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Lance grenade frag	24''	Assaut D6	3	0	1	
- Lance grenade krak	24''	Assaut 1	6	-1	D3	
Lance missile						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Missiles frag	48''	Lourde D6	4	0	1	
- Missiles krak	48''	Lourde 1	8	-2	D6	
Lance missile maria						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Missiles frag	48''	Lourde 5D6	4	0	1	
- Missiles krak	48''	Lourde 5	8	-2	D6	
Mitrailleuse	36 ''	Lourde 3	4	0	1	
Mitrailleuse jumelée	36 ''	Lourde 6	4	0	1	

Multi-laser	36 "	Lourde 3	6	0	1	
Pistolet à plasma						Choisissez 1 profil parmi les 2 à chaque phase
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	
- Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur subit 1 blessure mortelle
Pistolet à plasma de Goreman	12"	Pistolet 1	8	-3	1	
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	
Pistolet bolter de maître	12"	Pistolet 1	4	0	1	Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 avec cette arme.
Pistolet laser	12"	Pistolet 1	3	0	1	
Pistolet mitrailleur	12 "	Pistolet 1	3	0	1	

Stratagème

Relique de l'adeptus arbites (1/3 PC) : Utilisez ce stratagème avant le début de la bataille. Votre armée peut avoir une relique de plus pour 1PC ou 2 reliques de plus pour 3PC. Toutes les reliques que vous donnez doivent être différentes et données à des Personnages différents.

En patrouille de routine (1PC) : Utilisez au cours de la phase de déploiement. Lorsque vous placez une unité de **Patrol arbites** ou d'**arbites bikers**, elle peut être placée en patrouille au lieu du champ de bataille. Dans ce cas, elle peut arriver sur le champ de bataille à la fin de n'importe quelle de vos phase de mouvement : placez-la à 12" ou moins d'un bord de table et à plus de 9" de toute figurine ennemie

En faction (3 PC) : Utilisez au début de la phase de déploiement, avant qu'aucune unité de ce soit déployée. Vous pouvez placer une unité de **Patrol arbites** sur le champ de bataille (y compris dans la zone de déploiement adverse). Toutes les figurines de l'unité doivent être à 3" ou moins du même pion objectif. Lors du déploiement votre adversaire ne pourra placer aucune figurine à 9" ou moins de vos figurines ainsi positionnées.

Vous avez le droit de garder le silence (1PC) : Utilisez quand un psyker adverse tente de manifester un pouvoir psychique. L'unité ennemie choisie psyker à moins de 6" d'une unité **Infanterie** ou **Motard** doit soustraire 2 à son jet pour manifester le pouvoir psychique.

Gardez les mains sur le volant (1PC) : Utilisez à la fin de la phase de mouvement adverse. L'unité ennemie choisie **Véhicule** et à moins de 6" d'une unité **Infanterie** ou **Motard** doit soustraire 1 à tous ces jets de touche lors de sa prochaine phase de tir.

Sortez du véhicule les mains sur la tête : (1PC) : Utilisez quand une unité adverse débarque d'un transport. L'unité ennemie choisie qui vient de débarquer d'un transport et à moins de 6" d'une unité **Infanterie** ou **Motard** doit soustraire 1 à tous ces jets de touche lors de sa prochaine phase de tir.

Tactique anti-émeute (1PC) : Utilisez quand vous activez une unité d'**Enfoncers**. Pour chaque figurine ennemie à 1" ou moins des figurines de cette unité après la mise en contact, lancer un dé, sur 4+ elle subit immédiatement une blessure mortelle.

Elimination de la cible (2PC) : Utilisez à la fin de votre phase de tir. Choisissez une unité **Execution team** – cette unité peut de nouveau tirer immédiatement.

Ténacité irréductible (1PC) : Utilisez ce stratagème quand une unité **Infanterie** ou **motard** est chargée. Les figurines ayant été chargé et tué durant cette phase de combat peuvent attaquer normalement (puis sont retiré comme perte à la fin de la phase).

Jusqu'à la mort (1PC) : Utilisez ce stratagème au début de la phase de moral. Choisissez une unité **infanterie adeptus arbites** qui devra faire un jet de moral. Vous pouvez lancer D3 au lieu de D6 pour ce jet.

Douche de plomb (1 PC) : Utilisez ce stratagème au début de votre phase de tir. Choisissez une unité amie avec la règle *nuage de plomb*. Si la cible est à mi portée ou moins, les fusils à pompe passent Assaut 3 et les fusils à pompe jumelé Assaut 7.

Tapis de bombe (1PC) : Utilisez ce stratagème durant votre phase de tir. Choisissez une figurine **Black Maria**, si elle tire avec ses 2 lance-missiles Maria sur la même unité, vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés.

Chargé à l'acide (1PC) : Utilisez ce stratagème durant votre phase de tir. Choisissez une figurine **repressor arbites** avec un canon à eau. Cette figurine perd 1 PV et le canon à eau est considéré comme : Lourde D6, Force 8, PA-3, Dégât 3, cette arme touche automatiquement sa cible jusqu'à la fin de la phase.

Bombe à effet de zone intégré (1 PC) : utilisez ce stratagème quand un **cybermastiff** est retiré comme perte. Chaque unité à 6'' ou moins de cette figurine subit alors D3 blessures mortelles.

Regard accusateur (1PC) : Utilisez ce stratagème lorsque votre adversaire vient de réussir un jet de moral sur une unité à 6'' ou moins d'une unité d'**infanterie** ou de **motard Divisio Calixis**. Votre adversaire doit relancer son jet de moral et conserver le nouveau résultat (aucune nouvelle relance ne peut être effectuée).

Champs réfracteur de bataille de Lathes (2PC) : Utilisez quand l'unité **divisio calixis** est choisie comme cible lors de la phase de tir adverse. Votre unité gagne une sauvegarde invulnérable à 5+ jusqu'à la fin de la phase.

Entraînement intensif (1PC) : Utilisez ce stratagème lorsqu'une unité **Divisio ultramar infanterie** ou **motard** est choisie pour attaquer en phase de tir ou de combat, vous pouvez relancer les jets de touche raté pour cette unité jusqu'à la fin de la phase.

Miracle des anges bleus (2PC) : Utilisez à la fin de n'importe quelle phase de mouvement. Vous pouvez placer une unité de **marine d'assaut Ultramarine** sur le champ de bataille à 9'' ou plus de toute figurine ennemie.

Bourré de prométhéum (1PC) : utilisez ce stratagème quand un **véhicule Divisio Amerikon** avec l'aptitude *explosion* est réduit à 0 PV. Avant de la retirer du champ de bataille et avant que d'éventuelles figurines embarquées en débarquent ; la figurine explose, et chaque unité à 6'' ou moins subit alors D6 blessures mortelles.

Dosage expérimental (1PC) : utilisez ce stratagème juste avant de tirer avec une unité d'**infanterie Amerikon** qui utilise une grenade anti-char ou avec le profil grenade anti char d'un lance grenade. Effectuez un jet de touche ordinaire. S'il touche la cible subit immédiatement D3 blessure mortelle. Sur 1, le tireur subit immédiatement 1 blessure mortelle.

Montée au créneau (1PC) : Utilisez ce stratagème lorsqu'une unité adverse déclare une charge. Choisissez une unité **infanterie Chonma** qui peut effectuer un tir en état d'alerte. Juste après le tir en état d'alerte, les figurines se déplacent de 3'' et doivent finir leur déplacement plus près de la figurine de l'unité qui charge la plus près. Lors de la phase de combat suivant la charge, les figurines peuvent ajouter 1 à leur caractéristique d'attaque jusqu'à la fin de la phase.

Décharge électrique pleine bourre (1PC) : Utilisez ce stratagème juste avant de combattre avec une unité **infanterie divisio Chonma**. Cette unité peut ajouter 1 à tous ses jets de blessure avec un shock baton. A la fin de la phase de combat, cette unité subit 1 blessure mortelle.

Flic de terrain (1PC) : Utilisez ce stratagème lors de la phase de mouvement adverse. Choisissez une unité d'**infanterie** ou de **motars Divisio Scarus**, vous pouvez ajouter 1 à tous vos jets de touche avec la règle *instinct de flic*.

Brouillard lacrymo (1PC) : Utilisez ce stratagème en phase de charge adverse sur une unité **infanterie Divisio Scarus** chargée. Si l'unité a la possibilité de faire un tir en état d'alerte et qu'elle ne le fait pas, l'unité ennemie qui la charge ne combat pas en premier mais peut être normalement choisie en alternance.

Reliques

Si le seigneur de guerre de votre armée est un adeptus arbites vous pouvez donner une relique à un personnage adeptus arbites. Les personnages nommés ne peuvent recevoir de reliques.

Armure-sanctuaire Jugement : Judge uniquement. Ajoutez 1 à la caractéristique PV de la figurine. Remplacer la caractéristique de sauvegarde par 3+. Remplacer l'aptitude armure de judge par l'aptitude suivante : cette figurine a une sauvegarde invulnérable à 5+. Lorsque la figurine perd 1 PV, lancez un dé, sur un 6, elle ne le perd pas.

Bannière de justice arbites : Judge uniquement.

L'aptitude Accusateur impacte toutes les unités ennemies à 12" (au lieu de 6").

Fusil à pompe Hellburst : Figurine avec fusil à pompe uniquement

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Fusil à pompe Hellburst						Utilisez les 2 profils sur la même cible à chaque fois que vous utilisez cette arme
- nuée de plombs	18 "	Assaut 2	4	0	1	Si la cible est à mi portée ou moins, ajoutez 1 à la force de cette arme
- nuée de flammes	8 "	Assaut D6	3	0	1	Ce profil touche automatiquement sa cible

Etoile de la justice : Figurine avec masse énergétique uniquement

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Etoile de justice	Mêlée	Mêlée	+3	-2	2	Vous pouvez relancer les jets de blessure ratés pour cette arme

Bouclier retributor : Figurine avec bouclier de Suppression seulement.

Remplacer l'aptitude bouclier de suppression par la règle suivante : Chaque figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+. Pour chaque sauvegarde réussie au corps à corps, l'unité qui a effectué l'attaque subit 3 touches de Force 5, PA 0, Dégâts 1.

Codex de la Lex Imperialis : Judge uniquement.

Vous pouvez relancer tous les jets de touche et de blessure ratés si la cible est un **personnage**.

Calice sanctifié : Divisio Calixis seulement.

Si un psyker à moins de 18" du porteur tente de manifester un pouvoir psychique, lancez un D6, sur 6 il est abjuré.

Bolter Stormwrath : Divisio Ultramar seulement. Remplace un Bolter

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Bolter stormwrath	24"	Tir rapide 2	4	-1	1	

Bague Thunderbolt : Divisio Chonma seulement. Figurine sans bouclier de suppression

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Bague thunderbolt (mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util	-1	1	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 3 attaques supplémentaires avec cette arme.
Bague thunderbolt (Tir)	12"	Assaut 2	3	-1	1	

Grenade **prometheus** : Divisio Amerikon seulement. Remplace une grenade krak

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Grenade prometheus	8''	Grenade 1	8	-2	D6	Si votre cible est un Véhicule , lancer 2 dés de dégâts et défaussez le résultat le plus faible.

Pistolet mitrailleur **Vraks** : Divisio Scarus seulement. Remplace un pistolet mitrailleur

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet mitrailleur Vraks	18''	Pistolet 3	4	-1	1	Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 avec cette arme

Trait de seigneur de guerre

Si un personnage Adeptus arbites est votre seigneur de guerre, il peut générer un trait de seigneur de guerre dans la liste ci-dessous.

1. **Mené par l'exemple** : Les aptitudes Aura d'autorité, seigneur commandeur arbites et commandeur arbites de votre seigneur de guerre font effet à 12" (au lieu de 6").
2. **Longue carrière** : Votre seigneur de guerre gagne les aptitudes *vous êtes en état d'arrestation* et *Instinct de flic*
3. **Enquêteur vigilant** : Votre seigneur de guerre peut relancer ses jets de touche de tir en état d'alerte et de tir dans le cadre de la règle *instinct de flic*. En outre, la règle *instinct de flic* peut être utilisée par votre seigneur de guerre plus d'une fois par tour.
4. **Sous couverture** : Avant le début du premier round du premier joueur, vous pouvez redéployer votre seigneur de guerre n'importe où dans votre zone de déploiement.
5. **Ordre autoritaire** : Vous pouvez utiliser les stratagèmes : *Vous avez le droit de garder le silence*, *Gardez les mains sur le volant* et *Sortez du véhicule les mains sur la tête* sans dépenser de point de commandement si l'unité cible choisie pour ces stratagèmes est à moins de 6" de votre seigneur de guerre.
6. **Affaire personnelle** : Quand votre seigneur de guerre tue un **Personnage**, vous gagnez un point de commandement.

Vous pouvez prendre un trait de seigneur de guerre de Divisio dans la liste ci-dessous, uniquement si votre seigneur de guerre est de cette Divisio :

Divisio Calixis : Purgeur forcené

Les unités ennemies qui ratent leur jet de moral à 6" ou moins de votre seigneur de guerre retirent une figurine de plus.

Divisio Ultramar : Aura de Discipline

Toutes les unités à 6" ou moins de votre seigneur de guerre peuvent relancer leur jet de moral raté.

Divisio Amerikon : Tête brûlée

Votre seigneur de guerre augmente sa caractéristique de commandement de 1. En outre, lorsqu'il perd un PV à cause de la règle *Explosion* de n'importe quelle figurine, lancer un dé, sur 3+, il ne le perd pas.

Divisio Chonma : Poigne ferme

Lorsque votre seigneur de guerre effectue un 6 non modifié sur un jet de blessure durant une phase de combat ou lors de l'utilisation de la règle *vous êtes en état d'arrestation*, la cible subit une blessure mortelle en plus des dégâts normaux.

Divisio Scarus : Formation Officio Prefectus

Une unité amie **Adeptus Arbites Divisio Scarus** à 6" ou moins de votre seigneur de guerre ne peut jamais perdre plus d'une figurine lors d'un jet de moral raté.

Trait de seigneur de guerre des personnages :

Unité	Trait de seigneur de guerre
Judge Astrid Skane	Affaire personnelle
Luthir Veremonn Goreman	Longue carrière & Purgeur forcené
Shira Lucina Calpurnia	Enquêteur vigilant
Godwyn Fishig	Sous couverture
Barbarett & Lex	Poigne ferme

Valeur en points

Unités

Unité	Figurines par unité	Points par figurine
Arbites Bikers	5-10	7
Arbites Snipers	5-10	5
Armoured sentinel	1-3	40
Black Maria	1	70
Cybermastiff	5-30	7
Cybermastiff Handler	1	22
Enfoncer	10-20	7
Execution arbitrator	5-10	6
Judge	1	42
Justicar	1	40
Marshall	1	32
Marshall Enfoncer	1	34
Marshall sur moto	1	44
Patrol arbitrator	10-20	4
Rhino	1	70
Repressor arbites	1	85
Scout sentinel	1-3	30
Shock troopers	5-10	5
Snatch squad arbitrator	10-30	4
Space Marine	0-4	11
Verispex Techmancian	1	24

Unité	Points par figurine
Judge Astrid Skane	47
Luthir Veremonn Goreman	51
Shira Lucina Calpurnia	57
Godwyn Fishig	30
Barbaretta & Lex	47

Arme de mêlée

Arme	Points
Bélier énergétique	8
Hache de l'omnimessie	6
Mâchoire d'acier	0
Masse énergétique	4
Servo bras	0
Shock baton	0

Arme de tir

Arme	Points
Autocanon	12
Bolter	1
Canon à eau	0
Canon laser	20
Canon scié	1
Fulgurant	2
Fusil à plasma	11
Fusil à pompe	0
Fusil à pompe Disciplinar	2
Fusil à pompe jumelé	1
Fusil d'assaut executioner	3
Fusil sniper	0
Grenade frag	0
Grenade krak	0
Grenade riot	0
Lance grenade	3
Lance missile	25
Lance missile maria	120
Mitrailleuse	4
Mitrailleuse jumelée	8
Pistolet mitrailleur	0
Pistolet bolter	1
Pistolet à plasma	7