

Exodites - Références

Règles Exodites

- **Course** : Les figurines qui possèdent cette compétence peuvent *Sprinter* pendant la phase de tir et charger pendant la phase d'assaut.
- **Discrétion** : Toutes les Sauvegardes de Couvert de l'unité sont améliorées de +1.
- **Mouvement à couvert** : Une unité qui suit cette règle lance 1D6 supplémentaire lorsqu'elle se déplace en terrain difficile. Dans la plupart des cas, elle lancera donc 3D6 et choisira le meilleur.
- **Obstiné** : Lorsqu'elle effectue un test de moral, une unité obstinée ignore tous les modificateurs négatifs qui s'appliquent normalement. Un personnage indépendant obstiné confère cette capacité à l'unité qu'il rejoint.

Pour les règles spéciales suivantes :

Cavalier émérite (page 76), **Charge féroce** (page 75), **Désengagement** (page 75), **Ennemi juré** (page 75), **Frappe en profondeur** (page 95), **Infiltrateur** (page 75), **Personnage indépendant** (page 47), **Psyker** (page 50), **Sans peur** (page 75), **Scout** (page 76) voyez les pages du livre de règles W40K V5.

Nota : en cas de différence de règles entre le Codesque Exodites et les documents officiels (livre de règles de W40K V5, Codex...), ces derniers font foi.

Règles de l'équipement des Exodites

- **Bouclier miroitant** : Confère à tous les membres de l'escouade de son porteur une Sauvegarde Invulnérable de 5+ au corps à corps.
- **Bouclier de force** : Confère une Sauvegarde Invulnérable de 4+.
- **Exécuteur** : C'est une arme énergétique à 2 mains offrant un bonus de Force de +2 au corps à corps.
- **Grenades disruptrices** : Une figurine attaquant un véhicule avec ces grenades effectue une seule attaque. En cas de touche, lancez 1D6 pour déterminer les effets :
1 = rien, 2-5 = dégât superficiel, 6 = dégât important.
- **Lance laser et lance stellaire*** : Lors du tour où elles lancent un assaut, les figurines équipées d'une lance laser comptent comme ayant une arme énergétique de Force 6. Pour le tir voir tableau ci-contre. La lance stellaire possède les mêmes règles que la lance laser, mais toujours à Force 8.

• **Long fusil de Ranger*** : Tout résultat de 6 pour toucher compte comme ayant PA 1. Dans le cas des Guerriers Mirages, tout résultat de 5+ pour toucher compte comme ayant PA 1.

• **Holo-champ** : Lorsque votre adversaire effectue un jet sur le tableau des dégâts, il jette deux dés et ne garde que le résultat le plus faible.



Types d'unités

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Arme lourde sur Vélosaure	4	4	3	4	1	4	1	7	5+
Baron Exodite	6	5	3	3	3	6	3	9	3+/4+
Chasseur	4	4	3	3	1	4	1	7	5+
Chevaucheur de Vélosaure	4	4	3	4	1	4	1	7	5+
Coursier des Nuages	4	4	3	3	1	4	1	8	5+
Dragon	4	4	3	4	1	5	1	8	4+
Garde Pure	5	4	3	3	1	5	2	8	5+
Gardienne des Ames	4	4	3	3	1	4	2	8	4+
Guerrier Mirage	3	4	3	3	1	4	1	8	5+
Maître Dragon	4	4	3	4	1	5	2	8	4+
Prescient	4	4	3	3	2	5	1	10	5+/5+
Protectrice de la Promesse	5	4	3	3	1	5	3	8	5+
Seigneur Dragonite	6	5	5	6	4	6	4	9	3+/4+
Sidhe	4	4	3	3	1	4	1	8	4+
Thundersaure	3	0	9	6	4	2	D6+1	5	3+

Véhicules

	CC	CT	F	I	A	Blindage Avant	Blindage de Côté	Blindage Arrière
Étalon Lumineux	4	4	5	4	2	12	12	10
Marcheur de Guerre Exodite	4	4	5	4	1	10	10	10
Tempête de Feu	4	4	5	4	2	12	12	10

Armes de tir

	Portée	F	PA	Type
Canon stellaire	36 ps	6	2	Lourde 2
Lance ardente	36 ps	8	2	Lourde 1, arme à rayon
Lance laser*	6 ps	6	4	Assaut 1, arme à rayon
Lance stellaire*	6 ps	8	4	Assaut 1, arme à rayon
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Lasblaster	24 ps	3	5	Assaut 2
Laser à impulsion	48 ps	8	2	Lourde 2
Long fusil de Ranger*	36 ps	X	6	Lourde 1, sniper
Pistolet à fusion	6 ps	8	1	Pistolet, fusion
Pistolet laser	12 ps	3	-	Pistolet
Pistolet shuriken	12 ps	4	5	Pistolet
Rayonneur laser	36 ps	6	6	Lourde 4

* possèdent des règles spéciales supplémentaires