

EPIC

ARMAGEDDON



CODEK

CHAOS BLACK LEGION

EA-FR

CHAOS BLACK LEGION



"Je suis l'archi-ennemi, le Destructeur de Mondes. C'est par ma main que le faux empereur sera déchu."

Abaddon le Fléau

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de la Black Legion basée sur les forces d'Abaddon le Fléau lors de sa XIIIème Croisade Noire. Cette liste peut également être utilisée pour représenter n'importe quel autre chapitre Space Marine du Chaos Universel comme les Red Corsairs ou les Sons of Malice.

Les armées de la Black Legion sont organisées en formations appelées **détachements**.

Chaque *détachement* peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque *détachement* quelle *amélioration* est autorisée. Chaque *amélioration* autorisée ne peut être prise qu'une fois par *détachement* pour un maximum de quatre par *détachement*. Les améliorations font partie intégrante des détachements et doivent respecter les règles de cohésion. Notez que certaines *améliorations* remplacent des unités d'un *détachement* tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les **formations de Supports Titaniques** et de la **Flotte de Guerre du Chaos** sont des formations autonomes des détachements. Elles ne peuvent jamais recevoir d'améliorations, sauf s'il en existe d'indiquées explicitement dans leur profil. Un maximum d' $\frac{1}{3}$ des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : *Invocation de démons*

Les Space Marines du Chaos sont connus pour avoir la faveur des dieux Khorne, Nurgle, Slaanesh et Tzeentch et pour combattre côte-à-côte avec leurs puissants démons.

L'amélioration Porte-Icône permet, lors de la phase de Téléportation, d'invoquer une **formation de démons** préalablement sélectionnée lors de la composition de l'armée.

La formation accueillant le Porte-icône et la formation invoquée doivent appartenir à la même **faction**.

La formation invoquée apparaît à moins de 15cm du porte icône. Si le Porte-icône est éliminé, les démons ne peuvent plus être invoqués par cette formation.

On ne peut invoquer qu'une seule formation de démons par Porte-icône et par partie. Une formation s'étant téléportée ce tour-ci ne peut pas invoquer de démons.

La formation invoquée ne subit pas de PI suite à sa « téléportation ».

Elle devient immédiatement une formation à part entière et en suit les règles habituelles d'activation, de cohésion, etc.

Elle reste ensuite en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à sa destruction.

Règle spéciale : *Sacrifiables*

Les unités **Sacrifiables** ne génèrent pas de pion impact lorsqu'elles sont détruites. Cependant, les unités **Sacrifiables** comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut.

Les démons mineurs sont tous **sacrifiables**.

Règle spéciale : *Instables*

Si les démons sont démoralisés, ils sont détruits.
Ils ne peuvent que contester les objectifs, pas les contrôler.



Icône du Maître de Guerre, Abaddon le Fléau

Ce codex est un projet fan-made communautaire non officiel. Tous droits réservés. Utilisés sans approbation, ni volonté de préjudice ou comme opposition au copyright de Games Workshop LTD. Illustration de couverture par GW LTD 2019.

Règle spéciale : *Factions*

Chaque formation dans une armée de la Black Legion appartient à une faction qui prête allégeance à l'un des **Dieux du Chaos** (Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch) ou au **Chaos Universel**. Vous devez décider à quelle faction appartient chaque formation de votre armée au début de la bataille et le noter sur votre liste d'armée.

A l'exception de celles vénérant le *Chaos Universel*, les différentes factions ne s'entendent pas toutes bien, et certaines entretiennent entre elles des haines millénaires. Ceci est représenté par les règles suivantes :

- Khorne hait Slaanesh et vice versa ;
- Tzeentch hait Nurgle et vice versa.

Il est impossible d'aligner dans une même armée des formations qui se haïssent (si vous jouez par exemple une formation de Khorne, vous ne pourrez pas aligner une formation de Slaanesh).

FACTIONS	DÉMONS MINEURS	DÉMONS MAJEURS	MARINES DU CULTE
CHAOS UNIVERSEL	Bêtes démoniaques	-	-
KHORNE	Sanguinaires	Buveur de Sang	Berzerkers de Khorne
TZEENTCH	Incendiaires	Duc du Changement	Rubric Marines
NURGLE	Portes-pestes	Grand Immonde	Marines de la Peste
SLAANESH	Démonettes	Gardien des Secrets	Noise Marines

Règle spéciale : *Modules d'atterrissement Dreadclaw*

Une formation se déployant par Assaut Planétaire et pouvant être transportée par *Modules d'atterrissement Dreadclaw* le fait selon les règles spéciales suivantes :

Placez un marqueur de *Module d'atterrissement* en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (4.3 et 4.4 du Livre de Règles). Un Vaisseau en orbite sera nécessaire pour déployer les *Modules d'atterrissement*.

Le Module d'atterrissement est un marqueur comptant comme la première unité de la formation au moment de déterminer son emplacement d'arrivée en Assaut Planétaire. Une fois le marqueur de Module d'atterrissement placé, résolvez son attaque de tir sur toutes les unités ennemis à moins de 15 cm du centre du *Module d'atterrissement*. Chaque formation ennemie attaquée reçoit un Pion Impact selon les règles normales de tir.

Ensuite, débarquez les troupes transportées dans le *Module d'atterrissement* (cela peut déclencher un tir d'État d'Alerte normalement) complètement à moins de 15 cm du centre de celui-ci, en **cohésion** et en dehors de toute zone de contrôle ennemis. **Si les unités ne peuvent débarquer en totalité en respectant les règles ci-dessus, les unités restantes seront détruites sans attribution de pions d'impacts.**

Le *Module d'atterrissement* n'étant pas une unité mais un marqueur, il ne possède pas de zone de contrôle et il ne compte pas pour la cohérence de la formation. De plus, il ne peut pas être utilisé pour revendiquer un feu croisé ainsi que pour tenir ou contester des objectifs.

Si plusieurs formations utilisent des *Modules d'atterrissement*, placez tous les marqueurs *Module d'atterrissement* aux coordonnées pré-déterminées en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (y compris la résolution de dispersion). Une fois que tous les marqueurs sont placés, résolvez toutes les attaques des *Modules d'atterrissement* simultanément contre les formations ennemis à portée des marqueurs *Module d'atterrissement*. **Les formations visées recevront un pion impact pour le tir pour chaque attaque du vaisseau ou des modules d'atterrissement. Les pertes et les tirs ruptures infligent des PI normalement.** Puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.

LISTE D'ARMÉE DE LA BLACK LEGION

Les armées de la Black Legion ont une **valeur stratégique de 4**. Toutes les formations ont une **initiative de 1+**, sauf les démons mineurs et la Flotte de Guerre du Chaos qui ont une **valeur d'initiative de 2+**. Les formations de démons mineurs comprenant également un démon majeur ont une **initiative de 1+**.

DÉTACHEMENTS DE LA BLACK LEGION

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Suite de la BL	8 unités de Marines du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports, Marines du Chaos, Havocs, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250 pts
0-2 Suite d'Élus	4 à 6 unités d'Élus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports Élus, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts chacun
0-1 Culte Raptor	6 unités de Raptors OU 8 unités de Raptors	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon	200 pts 275 pts
Forlorn Hope 0-1 par Suite de la BL	4 unités de Forlorn Hope OU 6 unités de Forlorn Hope	Transports (uniquement Rhinos du Chaos)	125 pts 200 pts
Compagnie de Motos	8 unités de Motos du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône	250 pts
Compagnie Blindée	4 Land Raiders du Chaos OU 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-4 unités supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
Compagnie d'Assaut	1 à 3 Decimators	Defilers, Stalker	225 pts chacun

POOL DÉMONIAQUE

(Une formation démoniaque peut être prise pour chaque amélioration de porte-icône)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-2 Démons Mineurs	8 unités de Démons Mineurs	Démon Majeur	175 pts
0-1 Démon Majeur	1 Démon Majeur		200 pts

AMÉLIORATIONS DE LA BLACK LEGION

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement)

Améliorations	Unités	Coût
Personnage du Chaos	Ajoutez un Seigneur du Chaos	50 pts
1 des choix suivants	Ajoutez un Champion Exalté du Chaos ou un Sorcier du Chaos.	25 pts
Porte-icône	Ajoutez un Porte-icône à l'une des unités de la formation.	25 pts
0-2 Prince Démon	Remplacez un Seigneur du Chaos ou un Champion Exalté du Chaos par un Prince Démon. S'il remplace le Seigneur du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême. Un Prince Démon peut être inclus dans l'armée pour chaque dieu représenté.	50 pts
0-1 Démon Majeur	Ajoutez 1 Démon Majeur. Uniquement si le Démon Majeur n'a pas été pris comme choix de Formation	150 pts
Transports Élus	Ajoutez assez de Dreadclaws pour transporter toute la formation	25 pts
1 des choix suivants	Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators, Obliterators ou Prince Démon)	50 pts
Transports	Ajoutez suffisamment de Rhinos OU de Dreadclaws pour transporter une Suite de la BL et ses améliorations	50 pts
Marines du Chaos	Ajoutez 4 unités de Space Marines du Chaos OU 4 unités de Marines du Culte associés à la faction de la Suite	125 pts
Havocs	Ajoutez 4 unités de Havocs à la formation	150 pts
Obliterators	Ajoutez jusqu'à 3 unités d'Obliterators à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation	50 pts chacun
Defilers	Ajoutez 1 Defiler à la formation OU Ajoutez 2 Defilers à la formation	75 pts 125 pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50 pts
Support Lourd	Ajoutez 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predator du Chaos à la formation	75 pts
Land Raiders	Ajoutez jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2

SUPPORTS DE LA BLACK LEGION

(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS			SOUTIEN TITANIQUE DES LÉGIONS RENÉGATES		
Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
Escadrille d'Intercepteurs Hellblade	3 Hellblades	200 pts	DeathWheel	1 DeathWheel	275 pts
Escadrille de Chasseurs-Bombardiers Helltalon	2 Helltalons	225 pts	Titan Feral	1 Feral	300 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Devastation OU 1 Cuirassé Despoiler	200 pts 250 pts	Titan Ravager	1 Ravager	650 pts
			Titan Banelord	1 Banelord	850 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES BLACK LEGION

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Seigneur du Chaos	Perso	-	-	-	-	Arme démon	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
Champion Exalté du Chaos	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Sorcier du Chaos	Perso	-	-	-	-	Explosion Warp	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Porte-Icône	Perso	-	-	-	-	-	-	-	Sauvegarde Invulnérable
Prince Démon	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), Macro arme Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation
Prince Démon Ailé	Inf	30cm	5+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), Macro arme Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation, Réacteurs Dorsaux
Élus Terminators du Chaos	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme énergétique Bolters Combinés 2x Autocanon Faucheur	(contact) (15cm) 30cm	Arme d'assaut Armes légères AP4+/AC6+	Attaque supplémentaire (+1), MA Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé
Space Marines du Chaos	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Armes légères	
Havocs	Inf	15cm	4+	5+	3+	2x Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Armes légères	
Forlorn Hope	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Armes légères	Éclaireurs
Obliterators	Inf	15cm	4+	4+	4+	Arme Corporelle	45 cm (15cm) (contact)	3 x AP5+ / AC5+ Armes légères Arme d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les Couverts Macro arme Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Téléportation
Motos du Chaos	Inf	35cm	4+	3+	4+	Bolter Épée tronçonneuse	(15cm) (contact)	Armes légères Arme d'assaut	Montés
Raptors	Inf	30cm	4+	3+	5+	Pistolet Bolter Épée tronçonneuse	(15cm) (contact)	Armes légères Arme d'assaut	Réacteurs Dorsaux
Berzerkers de Khorne	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet Bolter Hache Tronçonneuse	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) Infiltrateurs

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Rubric Marines	Inf	15cm	4+	5+	4+	Bolt Inferno	(15cm)	Armes légères	Macro arme
Marines de la Peste	Inf	15cm	3+	4+	4+	Lance-Plasma Bolter	15cm (15cm)	AP5+/AC5+ Armes légères	
Noise Marines	Inf	15cm	4+	5+	3+	Blastmaster Eclateur Sonique	30cm (15cm)	AP5+/AC6+ Armes légères	Rupture
Dreadnought du Chaos	VB	15cm	4+	4+	4+	Autocanons Jumelés Poing Énergétique	45cm (contact)	AP4+/AC5+ Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Marcheur, Sans Peur
Rhino du Chaos	VB	30cm	5+	6+	6+	Bolters jumelés	(15cm)	Armes légères	Transport : 2 unités de Space Marines du Chaos, Marines du Culte ou Havocs
Predator du Chaos	VB	30cm	5+	6+	4+	Canons Laser Jumelés 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AC4+ AP5+	Blindage Renforcé
Land Raider du Chaos	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport : soit 2 unités de Space Marines du Chaos, Marines du Culte ou Havocs soit 1 unité de Terminators du Chaos, Prince Démon ou Obliterator
Vindicator du Chaos	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur	30 cm (15cm)	MA4+ Arme légère	Macro arme Blindage Renforcé
Stalker	VB	30cm	5+	6+	5+	3x Missile Stalker	45cm	AP6+/AC6+/AA6+	
Defiler	VB	15cm	4+	4+	4+	Obusier Faucheurs (defiler) Griffes de combat Lance-flammes Lourd	75cm 30cm (contact) 15 cm (15cm)	AP4+ / AC4+ AP3+ / AC5+ Armes d'assaut AP4+ Arme légère	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Ignore les Couverts Attaques supplémentaires (+1), Ignore les Couverts Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur
Decimator	EG	15cm	4+	5+	3+	Canon Déciator 2x Faucheurs Jumelés G 2x Faucheurs Jumelés D	45cm 30cm 30cm	3PB AP3+ / AC5+ AP3+ / AC5+	Macro Arme, Ignore les couverts, Arc de tir frontal fixe Arc de tir gauche Arc de tir droit Capacité de dommage : 3 Touche critique : Le Decimator est détruit ; toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+ Notes : Blindage Renforcé

FEUILLE DE RÉFÉRENCES POOL DÉMONIAQUE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Buveur de Sang	EG	30cm	4+	3+	-	Hache de Khorne Fouet de Khorne	(contact) (contact)	Armes d'assaut Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Tueur de Titan (1) Attaques supplémentaires (+1), Tueur de Titan (1) Capacité de dommage : 3 Touche critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6. Notes : Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.
Sanguinaires	Inf	15cm	4+	4+	-	Lame d'Enfer	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables
Duc du Changement	EG	30cm	4+	5+	4+	Regard Cinglant Bâton de Chari Vari	30 cm (15cm) (contact)	2x MA3+ Armes légères Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Capacité de dommage : 3 Touche critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6. Notes : Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.
Incendiaires	Inf	15cm	5+	5+	4+	Flammes de Tzeentch	(15cm)	Armes légères	Ignore les couverts Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables
Grand Immonde	EG	15cm	4+	4+	5+	Nuée de Nurglings Flot de Corruption	(contact) (souffle) (15cm)	Armes d'assaut AP4+/AC5+ Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Ignore les Couverts, Rupture Attaques supplémentaires (+1), Ignore les Couverts Capacité de dommage : 4 Touche critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6. Notes : Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.
Portepestes	Inf	15cm	3+	3+	6+	Epée de la Peste Nuée de Mouches	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables
Gardien des Secrets	EG	20cm	4+	3+	4+	Regard de Slaanesh Fouet du Tourment	45cm (15cm) (contact)	2xMA4+ Armes légères Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier Capacité de dommage : 3 Touche critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6. Notes : Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.
Démonettes	Inf	20cm	4+	3+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables
Bêtes Démoniaques	Inf	20cm	4+	4+	-	Griffes et Crocs	(contact)	Armes d'assaut	Infiltrateurs, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Intercepteur Hellblade	A	C	6+	-	-	Faucheurs (hellblades)	30cm	AP3+/AC5+/AA4+	Arc de tir frontal fixe
Chasseur-Bombardier Helltalon	A	CB	5+	-	-	Canons Laser Jumelés AA Lanceur Havoc Bombes Incendiaires	45cm 45cm 15cm	AC4+ / AA5+ AP5+ / AC6+ 2PB	Arc de tir frontal fixe Arc de tir frontal fixe Arc de tir frontal fixe, Ignore les Couverts
Croiseur de Classe Devastation	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital Frappe Chirurgicale	-	3PB MA2+	Macro arme Tueur de Titan (D3) Notes : Peut transporter jusqu'à vingt unités qui peuvent être déployées en Dreadclaws, selon les règles d'Assaut Planétaire.
Cuirassé de Classe Despoiler	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital 3x Frappe Chirurgicale	-	3PB MA2+	Macro arme Tueur de Titan (D3) Notes : Peut transporter jusqu'à quarante unités qui peuvent être déployées en Dreadclaws, selon les règles d'Assaut Planétaire. Lent, ne peut être utilisé lors des 2 premiers tours de la partie, à moins que le scénario ne précise le contraire.
Dreadclaw	VB	-	-	-	-	Deathclaw	15cm	AP5+ / AC5+	Notes : Assaut Planétaire, Transport. Ne peut transporter que des unités d'Infanterie (sauf motos) et des Dreadnoughts

FEUILLE DE RÉFÉRENCES SOUTIEN TITANIQUE DES LÉGIONS RENÉGATES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Deathwheel	EG	30cm	4+	4+	4+	2x Faucheurs Jumelés G 2x Faucheurs Jumelés D Obusier Léger Gauche Obusier Léger Droit	30cm 30cm 45cm 45cm	AP3+ / AC5+ AP3+ / AC5+ AP4+/AC4+ AP4+/AC4+	Arc de tir gauche Arc de tir droit Arc de tir gauche Arc de tir droit Capacité de dommage : 4, Boucliers : 2 Touche critique : les stabilisateurs gyroscopiques sont endommagés. La Deathwheel roule de 3D6 cm dans une direction aléatoire (elle s'arrête si elle rencontre un terrain infranchissable ou un autre engin de guerre) infligeant une touche à toute unité sur laquelle elle roule. La Deathwheel bascule ensuite sur le côté et est détruite. Notes : Blindage Renforcé, Sans Peur
Titan Feral	EG	30cm	5+	4+	5+	Deathstorm Hellmouth Tête de Bataille	45cm 30cm (15cm)	4xAP4+/AC4+ 3PB Armes légères	Arc de tir frontal Macro arme, Arc de tir frontal Attaques supplémentaires (+2), Arc de tir frontal fixe Capacité de dommage : 3, Boucliers : 2 Touche critique : Le titan est déséquilibré et vacille. Déplacez-le d'1D6 cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pas pousser, il s'arrête et subit un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un 6+. Notes : Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.
Titan Ravager	EG	20cm	4+	3+	4+	Doomburner 2x Deathstorm Lourd Tête de Bataille Queue	45cm 60cm (15cm) 75 cm (contact)	MA3+ 4xAP4+/AC4+ Armes légères AP4+/AC4+ Armes d'assaut	Tueur de titan (D3), Arc de tir frontal fixe Arc de tir frontal Attaques supplémentaires (+2), Arc de tir frontal fixe Attaques supplémentaires (+1) Capacité de dommage : 6, Boucliers : 4 Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure : - 1 : le réacteur explode ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+ ; - 2-3 : le titan subit 1 point de dommages supplémentaire ; - 4-6 : la fissure est réparée. Notes : Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Titan Banelord	EG	15cm	4+	2+	4+	6x Missiles Havoc	60cm	2PB	Tir indirect, Tir unique, Arc de tir frontal, Ignore les Couverts
						Canon Hellstrike	60cm	3PB	Macro arme, Ignore les Couverts, Arc de tir frontal fixe
						Poing de Combat Apocalypse	30 cm (contact)	4xAP4+/AC4+ Armes d'assaut	Arc de tir frontal fixe Attaques supplémentaires (+2), Tueur de Titan (D3)
						Tête de Bataille	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), Arc de tir frontal fixe
						Queue	75 cm (contact)	AP4+/AC4+ Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) Capacité de dommage : 8, Boucliers : 6 Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure : - 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+ ;
									- 2-3 : le Banelord entre dans une rage démoniaque et bouge immédiatement de 3D6cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et subit un point de dommages supplémentaire ; les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 4+. - 4-6 : la fissure est réparée. Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.