

# COMPENDIUM

## INDEX ASTARTES



UN CODEX EPIC ARMAGEDDON  
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE

# INDEX ASTARTES

## Codex Epic Armageddon

### Développement

*French ERC*

### Textes et traductions

*Games Workshop*

*Lexicanum*

*Taran*

*French-ERC*

### Mise en page

*El Luce, Le Merco, ZeCid, FouSW*

**Mentions légales :** Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, éditées par Games Workshop. Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu. Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société.

Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Astra Militarum, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd .

### Règle spéciale : Et Ils Ne Connaîtront pas la Peur

La bravoure et la ténacité des Space Marines sont légendaires. Ces traits de caractère sont représentés par les règles suivantes :

- Il faut deux pions d'impact pour neutraliser une unité Space Marines ou détruire une unité démoralisée (ignorez les pions d'impacts en plus).
- Les formations Space Marines ne sont démoralisées qu'à partir du moment où elles ont deux pions d'impact ou plus par unité.
- Les formations Space Marines comptent comme ayant la moitié de leur nombre de pions impact lors de la résolution de l'assaut (arrondi à l'inférieur, à un minimum de 1 pion impact).
- Réduisez de moitié le nombre de touches supplémentaires subies par une formation de Space Marines perdant un assaut, en arrondissant à l'entier inférieur en faveur des Space Marines.
- Lorsqu'une formation Space Marines démoralisée se rallie, elle reçoit un nombre de pions impact égal au nombre d'unités plutôt qu'à la moitié du nombre d'unités.
- Les Meneurs Space Marines retirent deux pions d'impact au lieu d'habituellement un seul.

### Règle spéciale : Transports

Les Space Marines sont une armée très mobile. De ce fait, le coût en points d'une formation comprend assez de **Rhinos** pour la transporter les formations comprennent la mention " **plus transports** " dans leur composition.

Le nombre de **Rhinos** sera toujours égal au minimum nécessaire pour transporter la formation, vous ne pouvez pas en prendre davantage.

Toutefois, prendre de **Rhinos** pour la formation n'est pas obligatoire si vous ne le voulez pas. Si vous avez acheté des véhicules avec une capacité de transport pour la formation (comme des Razorbacks ou des Land Raiders), on considère qu'ils transportent au maximum de leurs capacités et que vous avez ensuite droit à assez de **Rhinos** pour transporter ce qu'il reste de la formation (même si un **Rhino** ne se retrouve qu'à la moitié de sa capacité de transport en cas de nombre impair de Razorbacks).

En outre, vous pouvez choisir de remplacer tous les **Rhinos** de la formation par un **Dreadnought OU par des Modules d'atterrissage**.

### Règle spéciale : Module d'atterrissage

L'Adeptus Astartes est craint pour ses assauts orbitaux dévastateurs, ses guerriers portant directement le combat chez l'ennemi en se déployant par ses Modules d'atterrissage. Largués depuis l'orbite par une Barge de bataille ou un Croiseur d'attaque, les Modules transportant les Space Marines fondent depuis le ciel sur le lieu d'attaque, ceux-ci sont précédés par les Modules Deathwind garnis d'armes automatiques déclenchant un déluge de feu pour appuyer leur insertion. Les Astartes peuvent ainsi frapper en profondeur sur le champ de bataille.

Pour représenter ceci, une formation se déployant par Assaut Planétaire et pouvant être transportée par Modules d'atterrissage le fait selon les règles spéciales suivantes :

Pour déployer la formation utilisant des Modules d'atterrissage, Placez un marqueur de Module d'atterrissage en utilisant les règles **d'Assaut Planétaire** (4.3 et 4.4 du Livre de Règles). Un Croiseur d'Attaque ou d'une Barge de Bataille sera nécessaire pour déployer les **Modules d'atterrissage**.

Le Module d'atterrissage 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'atterrissage placé, résolvez son attaque de tir de Deathwind sur toutes les unités ennemies à moins de 15 cm du centre du Module d'atterrissage. Chaque formation ennemie attaquée reçoit un Pion Impact selon les règles normales de tir.

Ensuite, débarquez les troupes transportées dans le Module d'atterrissage (cela peut déclencher un tir d'État d'Alerte normalement) complètement à moins de 15 cm du centre de celui-ci, en cohérence et en dehors de toute zone de contrôle ennemie.

Le Module d'atterrissage 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'atterrissage**, placez tous les marqueurs **Module d'atterrissage** aux coordonnées prédéterminées en utilisant les règles d'**Assaut Planétaire** (y compris la résolution de dispersion). Une fois que tous les marqueurs placés, résolvez toutes les attaques de Deathwind simultanément contre les formations ennemies à portée des marqueurs **Module d'atterrissage**, puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.





# ADEPTUS ASTARTES – Ferc Master 2018

Les Space Marines ont une Valeur Stratégique de 5. Les Détachements Space Marines, l'Aviation Space Marines, Les Vaisseaux Space Marines et les soutiens titaniques ont une initiative de 1+. Le Maître de Chapitre remplace gratuitement un Capitaine.

Détachements	Composition	Améliorations	Coût
<b>Tactique</b>	6 Escouades Tactique plus transports	Dreadnoughts, Commandant, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	275 pts
<b>Devastator</b>	4 Escouades Devastator plus transports	Dreadnoughts, Commandant, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	250 pts
<b>Assaut</b>	4 Escouades d'Assaut	Commandant	175 pts
<b>Terminator</b>	4 Escouades Terminator	Commandant, Dreadnoughts, Land Raiders. Téléportation	300 pts
<b>Scouts</b>	4 Escouades de Scouts plus transports	Commandant, Razorbacks, Sniper	150 pts
<b>Motos</b>	5 Escouades de Motos	Commandant, Motos d'assaut	200 pts
<b>Land Speeders</b>	5 Land Speeders	Tornado / Typhoon, Commandant	200 pts
<b>Land Raiders</b>	4 Land Raiders	Commandant, Vindicators	350 pts
<b>Predators</b>	4 Predators Destructor 4 Predators Annihilator	Commandant, Vindicators	225 pts 275 pts
<b>Vindicators</b>	4 Vindicators	Commandant	250 pts
<b>Whirlwinds</b>	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts
Aviation, Vaisseaux et Soutien Titanique		Jusqu'à un tiers des points de l'armée	Coût
<b>Thunderhawk</b>		1 Thunderhawk	225 pts
<b>Thunderhawk Transporteur</b>		2 Thunderhawks Transporteurs <u>OU</u> 3 Thunderhawks Transporteurs	300 pts / 450 pts
<b>Barge de débarquement</b>		1 Barge de débarquement	400 pts
<b>Intercepteurs Stormtalons</b>		2 Stormtalons Destructor <u>OU</u> 2 Stormtalons Annihilator	200 pts / 250 pts
<b>Stormeagles</b>		2 Stormeagles	275 pts
<b>Bélier d'assaut Caestus</b>		2 Caestus <u>OU</u> 3 Caestus	250 pts / 350 pts
<b>Croiseur d'attaque</b>		1 Croiseur d'attaque <u>OU</u> 1 Barge de bataille	200 pts / 350 pts
<b>Titan Warhound</b>		1 ou 2 Titans Warhounds	275 pts / 500 pts
<b>Titan Reaver</b>		1 Titan Reaver	650 pts
<b>Titan Warlord</b>		1 Titan Warlord	850 pts
Améliorations	Jusqu'à 3 améliorations par formation		Coût
<b>Commandant</b>	Ajoutez un Capitaine <u>OU</u> un Archiviste <u>OU</u> un Chapelain <i>Un Capitaine peut être échangé gratuitement par un Maître de chapitre.</i>		50 pts
<b>Téléportation</b>	Ajoutez la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation.		50 pts
<b>Sniper</b>	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note Sniper.		50 pts
<b>Motos d'assaut</b>	Remplacez n'importe quel nombre de motos par des motos d'assaut.		Gratuit
<b>Hunter</b>	Ajoutez 1 Hunter à la formation.		50 pts
<b>Razorbacks</b>	Ajoutez jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter		25 pts chacun
<b>Dreadnoughts</b>	Ajoutez 1 ou 2 Dreadnoughts à la formation.		50 pts chacun
<b>Support Lourd</b>	<i>Ajoutez jusqu'à 2 véhicules blindés à la formation selon n'importe quelle combinaison</i> Predators Annihilator, Predators Destructor, Vindicators Land Raider		65 pts chacun 75 pts chacun
<b>Land Raider</b>	Ajoutez jusqu'à 4 Land Raiders.		75 pts chacun
<b>Vindicators</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Vindicators.		65 pts chacun
<b>Tornado / Typhoon</b>	<i>La formation peut contenir des land speeders selon n'importe quelle combinaison :</i> Remplacez des unités par autant de Land speeders Tornado Remplacez des unités par autant de Land speeders Typhoon		10 pts chacun 15 pts chacun

## DARK ANGELS – Ferc 2017

Les Dark ANGels ont une Valeur Stratégique de 5. Les formations Space Marines et Titaniques ont une initiative de 1+. Le Maître de Chapitre remplace gratuitement un Capitaine.

**Règle spéciale : Deathwing :** La Deathwing perd une unité supplémentaire pour 3 touches lors de la résolution d'un assaut, au lieu d'une unité pour 2 touches comme les autres spaces marines.

**Règle spéciale : Balise de téléportation :** Les formations de la Ravenwing peuvent se voir ajouter l'amélioration de **balise de téléportation**. Une formation de la Deathwing se téléportant dans les 15 cm d'une unité de cette formation peut relancer son jet de téléportation.

Détachements	Composition	Améliorations	Coût
<b>Tactique</b>	6 Escouades Tactiques plus transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	<b>275 pts</b>
<b>Devastator</b>	4 Escouades Devastator plus transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	<b>250 pts</b>
<b>Assaut</b>	4 Escouades d'Assaut	Commandant	175 pts
<b>Terminator</b>	4 Escouades Terminator	Commandant, Dreadnoughts, Land Raiders. Téléportation	300 pts
<b>Scouts</b>	4 Escouades de Scouts plus transports	Commandant, Razorbacks, Sniper	150 pts
<b>Ravenwing</b> <i>1 des choix suivants</i>	5 Land Speeders 5 Motos et/ou Motos d'Assaut	Commandant, Tornado / Typhoon <b>Balise de Téléportation</b>	<b>225 pts</b> <b>+25 pts</b>
<b>Predators</b> <i>1 des choix suivants</i>	4 Predators Destructors 4 Predators Annihilators	Commandant, Vindicators	<b>250 pts</b> <b>275 pts</b>
<b>Vindicators</b>	4 Vindicators	Commandant	<b>250 pts</b>
<b>Whirlwinds</b>	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	<b>300 pts</b>
<b>Land Raiders</b>	4 Land Raiders	Commandant, Vindicators	<b>350 pts</b>
<b>0-1 Soutien Orbital</b> <i>1 des choix suivants</i>	1 Croiseur d'attaque 1 Barge de bataille		<b>200 pts</b> <b>350 pts</b>
<b>Aviation et Soutien Titanique</b>		<b>Jusqu'à un tiers des points de l'armée</b>	<b>Coût</b>
<b>Barge de débarquement</b>	1 Barge de débarquement		<b>400 pts</b>
<b>Thunderhawks Transporteurs</b>	2 Thunderhawks Transporteurs <b>OU</b> 3 Thunderhawks Transporteurs		<b>300 pts / 450 pts</b>
<b>Thunderhawk</b>	1 Thunderhawk		<b>225 pts</b>
<b>Escadrille Nephilim</b>	2 chasseurs Nephilim		<b>225 pts</b>
<b>Titan Warhound</b>	1 Titan Warhound <b>OU</b> 2 Titans Warhounds		<b>275 pts / 500 pts</b>
<b>Titan Reaver</b>	1 Titan Reaver		<b>650 pts</b>
<b>Titan Warlord</b>	1 Titan Warlord		<b>850 pts</b>
<b>Améliorations</b>		<b>Jusqu'à 3 améliorations par formation</b>	<b>Coût</b>
<b>Commandant</b>	Ajoutez un Capitaine <b>OU</b> un Archiviste <b>OU</b> un Chapelain		<b>50 pts</b>
<b>Téléportation</b>	Ajoutez la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation.		<b>50 pts</b>
<b>Sniper</b>	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note Sniper.		<b>50 pts</b>
<b>Hunter</b>	Ajoutez 1 Hunter.		<b>50 pts</b>
<b>Razorbacks</b>	Ajoutez jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter		<b>25 pts chacun</b>
<b>Dreadnoughts</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Dreadnoughts		<b>50 pts chacun</b>
<b>Tornado / Typhoon</b>	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Tornado Remplacez des unités par autant de Land Speeders Typhoon		<b>10 pts chacun</b> <b>15 pts chacun</b>
<b>Support Lourd</b>	<b>Ajoutez jusqu'à 2 blindés de n'importe quelle combinaison de :</b> Land Raider Predators Annihilator, Predators Destructors, Vindicators		<b>75 pts chacun</b> <b>65 pts chacun</b>
<b>Vindicators</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Vindicators.		<b>65 pts chacun</b>
<b>Land Raiders</b>	Ajoutez jusqu'à 4 Land Raiders.		<b>75 pts chacun</b>

## IRON HANDS – Ferc 2017

Les Iron Hands ont une Valeur Stratégique de 5. Les Détachements Space Marines, l'Aviation Space Marines, Les Vaisseaux Space Marines et les soutiens titaniques ont une initiative de 1+.

Règle spéciale : Fils de Mars : Toutes les unités d'infanterie à l'exception des scouts bénéficient d'une sauvegarde invulnérable.

Détachements	Composition	Améliorations	Coût
<b>Predators</b>	4 Predators Destructors <u>OU</u> 4 Predators Annihilators	Commandant, Support Lourd	<b>225 pts / 275 pts</b>
<b>Vindicators</b>	4 Vindicators	Commandant, Support Lourd	<b>250 pts</b>
<b>Land Raiders</b>	4 Land Raiders <u>OU</u> 4 Land Raiders Helios	Commandant, Support Lourd	<b>350 pts / 450 pts</b>
Détachements	Composition	Améliorations	Coût
<b>Tactiques</b>	6 Escouades Tactique plus transports	Commandant, Dreadnoughts Vénérables, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	<b>275 pts</b>
<b>Devastators</b>	4 Escouades Devastator plus transports	Commandant, Dreadnoughts Vénérables, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	<b>250 pts</b>
<b>Assauts</b>	4 Escouades d'Assaut	Commandant	<b>175 pts</b>
<b>0-1 Terminators</b>	4 Escouades Terminator	Commandant, Dreadnoughts Vénérables, Land Raiders, Téléportation	<b>300 pts</b>
<b>Scouts</b>	4 Escouades de Scouts plus transports	Commandant, Razorbacks, Sniper	<b>150 pts</b>
<b>0-1 Motos</b>	5 Motos et/ou Motos d'Assaut	Commandant	<b>200 pts</b>
<b>0-1 Land Speeders</b>	5 Land Speeders	Commandant, Tornado / Typhoon	<b>200 pts</b>
<b>Whirlwinds</b>	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	<b>300 pts</b>
<b>Morlocks</b>	4 Morlocks	Commandant, Dreadnoughts, Land raiders, Téléportation	<b>300 pts</b>
<b>0-1 Soutien Orbital</b>	1 Croiseur d'attaque		<b>200 pts</b>
<b>1 des choix suivants</b>	1 Barge de bataille		<b>350 pts</b>
Aviation et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée		Coût
<b>Barge de débarquement</b>	1 Barge de débarquement		<b>400 pts</b>
<b>Thunderhawks Transporteurs</b>	2 Thunderhawks Transporteurs <u>OU</u> 3 Thunderhawks Transporteurs		<b>300 pts / 450 pts</b>
<b>Thunderhawk</b>	1 Thunderhawk		<b>225 pts</b>
<b>Béliers d'assaut Caestus</b>	2 Caestus <u>OU</u> 3 Caestus		<b>250 pts / 350 pts</b>
<b>Stormeagles</b>	2 Stormeagles		<b>275 pts</b>
<b>Titan Warhound</b>	1 Titan Warhound <u>OU</u> 2 Titans Warhounds		<b>275 pts / 500 pts</b>
<b>Titan Reaver</b>	1 Titan Reaver		<b>650 pts</b>
<b>Titan Warlord</b>	1 Titan Warlord		<b>850 pts</b>
Améliorations	Jusqu'à 3 améliorations par formation		Coût
<b>Commandant</b>	Ajoutez un Capitaine <u>OU</u> un Archiviste <u>OU</u> un Révérend de Fer		<b>50 pts</b>
<b>Téléportation</b>	Ajoutez la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation.		<b>50 pts</b>
<b>Canons Thunderfire</b>	Ajoutez jusqu'à 2 canons Thunderfire		<b>25 pts chacun</b>
<b>Sniper</b>	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note Sniper.		<b>50 pts</b>
<b>Hunter</b>	Ajoutez 1 Hunter.		<b>50 pts</b>
<b>Razorbacks</b>	Ajoutez jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter		<b>25 pts chacun</b>
<b>Dreadnoughts</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Dreadnoughts Vénérables		<b>75 pts chacun</b>
<b>Tornado / Typhoon</b>	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Tornado		<b>10 pts chacun</b>
	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Typhoon		<b>15 pts chacun</b>
<b>Support Lourd</b>	<b>Ajoutez jusqu'à 2 blindés de n'importe quelle combinaison de :</b> Land Raider		<b>75 pts chacun</b>
	Land Raider Helios / 0-1 Land Raider Achilles		<b>125 pts chacun</b>
	Predators Annihilator, Predators Destructors, Vindicators		<b>65 pts chacun</b>
<b>Land Raiders</b>	Ajoutez jusqu'à 4 Land Raiders (vous devez en sélectionner 4 pour les Morlocks).		<b>75 pts chacun</b>

## SPACE WOLVES – Ferc 2017

Les Space Wolves ont une Valeur Stratégique de 5. Les Détachements Space Marines, l'Aviation Space Marines, Les Vaisseaux Space Marines et les soutiens titaniques ont une initiative de 1+. Le Loup Suprême remplace gratuitement un Seigneur Loup.

Détachements	Composition	Améliorations	Coût
<b>Chasseurs Gris</b>	6 Chasseurs Gris et transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd, Gardes Loups	<b>275 pts</b>
<b>Longs Crocs</b>	4 Longs Crocs et transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd, Gardes Loups	<b>275 pts</b>
<b>Griffes Sanglantes</b>	6 Griffes Sanglantes et transports	Commandant, Dreadnoughts, Griffes Sanglantes	<b>225 pts</b>
<b>Serres Sanglantes</b>	4 Serres Sanglantes	Commandant	<b>150 pts</b>
<b>Gardes Loups</b>	4 Gardes Loups	Commandant, Dreadnoughts, Transports Gardes Loups	<b>300 pts</b>
<b>Scouts</b>	4 Scouts et transports	Commandant	<b>175 pts</b>
<b>Motos</b>	5 Griffes Sanglantes sur Motos et/ou Motos d'Assaut	Commandant	<b>175 pts</b>
<b>Land Speeders</b>	5 Land Speeders	Commandant, Tornado / Typhoon	<b>200 pts</b>
<b>Predators</b>	4 Predators Destructors	Commandant, Vindicators	<b>225 pts</b>
<b>1 des choix suivants</b>	4 Predators Annihilators		<b>275 pts</b>
<b>Vindicators</b>	4 Vindicators	Commandant	<b>250 pts</b>
<b>Whirlwinds</b>	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	<b>300 pts</b>
<b>Land Raiders</b>	4 Land Raiders	Commandant, Vindicators	<b>350 pts</b>
<b>0-1 Soutien Orbital</b>	1 Croiseur d'attaque		<b>200 pts</b>
<b>1 des choix suivants</b>	1 Barge de bataille		<b>350 pts</b>
<b>Aviation et Soutien Titanique</b>	<b>Jusqu'à un tiers des points de l'armée</b>		<b>Coût</b>
<b>Barge de débarquement</b>	1 Barge de débarquement		<b>400 pts</b>
<b>Thunderhawks Transporteurs</b>	2 Thunderhawks Transporteurs <u>OU</u> 3 Thunderhawks Transporteurs		<b>300 pts / 450 pts</b>
<b>Thunderhawk</b>	1 Thunderhawk		<b>225 pts</b>
<b>Béliers d'assaut Caestus</b>	2 Caestus <u>OU</u> 3 Caestus		<b>250 pts / 350 pts</b>
<b>Stormeagles</b>	2 Stormeagles		<b>275 pts</b>
<b>Stormwolves</b>	2 Stormwolves <u>OU</u> 3 Stormwolves		<b>275 pts / 400 pts</b>
<b>Stormfang Gunship</b>	2 Stormfang Gunships <u>OU</u> 3 Stormfang Gunships		<b>275 pts / 400 pts</b>
<b>Titan Warhound</b>	1 Titan Warhound <u>OU</u> 2 Titans Warhounds		<b>275 pts / 500 pts</b>
<b>Titan Reaver</b>	1 Titan Reaver		<b>650 pts</b>
<b>Titan Warlord</b>	1 Titan Warlord		<b>850 pts</b>
<b>Améliorations</b>	<b>Jusqu'à 3 améliorations par formation</b>		<b>Coût</b>
<b>Commandant</b>	Ajoutez un Seigneur Loup <u>OU</u> un Prêtre des Runes <u>OU</u> un Prêtre Loup		<b>50 pts</b>
<b>Griffes Sanglantes</b>	Ajoutez 2 unités de Griffes Sanglantes		<b>75 pts</b>
<b>Gardes Loups</b>	Ajoutez 1 ou 2 unités de Gardes Loups		<b>75 pts chacun</b>
<b>Hunter</b>	Ajoutez 1 Hunter.		<b>50 pts</b>
<b>Razorbacks</b>	Ajoutez jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter		<b>25 pts chacun</b>
<b>Dreadnoughts</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Dreadnoughts		<b>50 pts chacun</b>
<b>Tornado / Typhoon</b>	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Tornado Remplacez des unités par autant de Land Speeders Typhoon		<b>10 pts chacun</b> <b>15 pts chacun</b>
<b>Support Lourd</b>	<b>Ajoutez jusqu'à 2 blindés de n'importe quelle combinaison de :</b> Land Raider Predators Annihilator, Predators Destructors, Vindicators		<b>75 pts chacun</b> <b>65 pts chacun</b>
<b>Vindicators</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Vindicators.		<b>65 pts chacun</b>
<b>Transports Gardes Loups</b>	Ajoutez des Modules d'Atterrissage <u>OU</u> 4 Land Raiders.		<b>25 pts / 300 pts</b>



## WHITE SCARS – Ferc 2017

Les White Scars ont une Valeur Stratégique de 5. Les Détachements Space Marines, l'Aviation Space Marines, Les Vaisseaux Space Marines et les soutiens titaniques ont une initiative de 1+. Le Maître de Chapitre remplace gratuitement un Capitaine.

Détachements	Composition	Améliorations	Coût
Motos White Scars	5 Motos et/ou Motos d'Assaut	Commandant, Motos	225 pts
Land Speeders	5 Land Speeders	Commandant, Tornado / Typhoon	200 pts
Formations de Soutien	3 maximum par Détachement	Améliorations	Coût
Tactiques	6 Escouades Tactique plus transports	Commandant, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	275 pts
Assauts	4 Escouades d'Assauts	Commandant	175 pts
Terminators	4 Escouades Terminator	Commandant, Transport Terminator	300 pts
Scouts	4 Escouades de Scouts plus transports	Commandant, Razorbacks, Sniper	150 pts
Scouts à motos	5 Escouades de Scouts à motos	Commandant	200 pts
Predators	4 Predators Destructors	Commandant, Vindicators	225 pts
1 des choix suivants	4 Predators Annihilators		275 pts
0-1 Vindicators	4 Vindicators	Commandant	250 pts
Whirlwinds	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts
0-1 Land Raiders	4 Land Raiders	Commandant, Vindicators	350 pts
0-1 Soutien Orbital	1 Croiseur d'attaque		200 pts
1 des choix suivants	1 Barge de bataille		350 pts
Aviation et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée		Coût
Thunderhawk	1 Thunderhawk		225 pts
Thunderhawks Transporteurs	2 Thunderhawks Transporteurs		300 pts / 450 pts
1 des choix suivants	3 Thunderhawks Transporteurs		
Barge de débarquement	1 Barge de débarquement		400 pts
Intercepteurs Stormtalons	2 Stormtalons Destructors <u>OU</u> 2 Stormtalons Annihilators		200 pts / 250 pts
Stormeagles	2 Stormeagles		275 pts
Béliers d'assaut Caestus	2 Caestus <u>OU</u> 3 Caestus		250 pts / 350 pts
Titan Warhound	1 Titan Warhound <u>OU</u> 2 Titans Warhounds		275 pts / 500 pts
Titan Reaver	1 Titan Reaver		650 pts
Titan Warlord	1 Titan Warlord		850 pts
Améliorations	Jusqu'à 3 améliorations par formation		Coût
Commandant	Ajoutez un Capitaine <u>OU</u> un Archiviste <u>OU</u> un Chapelain		50 pts
Sniper	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note Sniper.		50 pts
Motos	Ajoutez 3 unités de Motos et/ou Motos d'Assaut White Scars		150 pts
Tornado / Typhoon	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Tornado		10 pts chacun
	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Typhoon		15 pts chacun
Hunter	Ajoutez 1 Hunter.		50 pts
Razorbacks	Ajoutez jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter		25 pts chacun
Support Lourd	Ajoutez jusqu'à 2 blindés de n'importe quelle combinaison de : Land Raider		75 pts chacun
	Predators Annihilator, Predators Destructors, Vindicators		65 pts chacun
Vindicators	Ajoutez jusqu'à 2 Vindicators.		65 pts chacun
Transport Terminator	4 Land Raiders <u>OU</u> Téléportation <u>OU</u> Drop Pod		300 pts / 50 pts / 25 pts

## RAVEN GUARD – Ferc 2017

Une armée de la Raven Guard possède une Valeur Stratégique de 5. Lors du jet de stratégie en début du 1er tour, l'armée a un bonus de +1 à sa valeur stratégique, puis un malus de -1 pour le 3ème et 4ème tour. Les Détachements Space Marines, l'Aviation Space Marines, Les Vaisseaux Space Marines et les soutiens titaniques ont une initiative de 1+. Le Maître de Chapitre remplace gratuitement un Capitaine.

Détachements	Composition	Améliorations	Coût
Scouts	4 Scouts Raven Guard et transports	Commandant, Razorbacks, Sniper, Storm, Tempest	150 pts
Assauts	4 Assauts	Commandant, Assaut	175 pts
Formations de Soutien	3 maximum par Détachement	Améliorations	Coût
Tactiques	6 Escouades Tactique plus transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks	275 pts
Devastator	4 Escouades Devastator plus transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks	250 pts
Terminators d'Assaut	4 Escouades de Terminators d'Assaut	Commandant, Dreadnoughts, Téléportation	275 pts
Motos	5 Motos et/ou Motos d'Assaut	Commandant	200 pts
Land Speeders	5 Land Speeders	Commandant, Tempest, Tornado / Typhoon	200 pts
0-1 Predators	4 Predators Destructors	Commandant, Vindicators	225 pts
1 des choix suivants	4 Predators Annihilators		275 pts
0-1 Vindicators	4 Vindicators	Commandant, Hunter	250 pts
0-1 Whirlwinds	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts
0-1 Land Raiders	4 Land Raiders	Commandant, Hunter	350 pts
0-1 Soutien Orbital	1 Croiseur d'attaque		200 pts
1 des choix suivants	1 Barge de bataille		350 pts
Aviation et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée		Coût
Thunderhawk	1 Thunderhawk		225 pts
Thunderhawks Transporteurs	2 Thunderhawks Transporteurs		300 pts
1 des choix suivants	3 Thunderhawks Transporteurs		450 pts
Barge de débarquement	1 Barge de débarquement		400 pts
Intercepteurs Stormtalons	2 Stormtalons Destructors <u>OU</u> 2 Stormtalons Annihilators		200 pts / 250 pts
Stormravens	2 ou 3 ou 4 Stormravens		275 pts / 400 pts / 525 pts
Stormeagles	2 Stormeagles		275 pts
Béliers d'assaut Caestus	2 Caestus <u>OU</u> 3 Caestus		250 pts / 350 pts
Titan Warhound	1 Titan Warhound <u>OU</u> 2 Titans Warhounds		275 pts / 500 pts
Titan Reaver	1 Titan Reaver		650 pts
Titan Warlord	1 Titan Warlord		850 pts
Améliorations	Jusqu'à 3 améliorations par formation		Coût
Commandant	Ajoutez un Capitaine <u>OU</u> un Archiviste <u>OU</u> un Chapelain		50 pts
Sniper	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note Sniper.		50 pts
Storm	Remplacez un socle de Scouts par 3 Land Speeders Storm		75 pts
Assaut	Ajoutez 4 unités de Space Marines d'Assaut		150 pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 2 Dreadnoughts		50 pts chacun
Tornado / Typhoon	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Tornado		10 pts chacun
	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Typhoon		15 pts chacun
Tempest	Ajoutez jusqu'à 2 Land Speeders Tempest		75 pts chacun
Hunter	Ajoutez 1 Hunter.		50 pts
Razorbacks	Ajoutez jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter		25 pts chacun
Téléportation	Ajoutez la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation.		50 pts

## BLOOD ANGELS – Ferc Test 2016

Les Space Marines ont une Valeur Stratégique de 5. Les formations Space Marines et Titaniques ont une initiative de 1+. Le Maître de Chapitre remplace gratuitement un Capitaine.

Détachements	Composition	Améliorations	Coût
<b>Compagnie de la mort</b> <i>1 des choix suivants</i>	6 Escouades de la compagnie de la mort + chapelain + transports 4 Escouades d'Assaut de la compagnie de la mort + chapelain	Dreadnoughts	425 pts 300 pts
<b>Assauts</b>	4 Escouades d'Assauts	Commandant	175 pts
<b>Tactiques d'Assaut</b>	4 Escouades de tactiques d'Assaut + transports	Commandant, Dreadnoughts, Tactiques d'Assaut	175 pts
Formations de Soutien	3 maximum par Détachement	Améliorations	Coût
<b>0-1 Garde Sanguinienne</b> <i>1 des choix suivants</i>	4 Escouades de Gardes Sanguiniens 6 Escouades de Gardes Sanguiniens	Commandant (Maître de Chapitre uniquement), Support Lourd	300 pts 450 pts
<b>Tactique</b>	6 Escouades Tactiques plus transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	275 pts
<b>0-1 Devastators</b>	4 Escouades Devastators plus transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	250 pts
<b>Terminator</b>	4 Escouades Terminators	Commandant, Dreadnoughts, Land Raiders, Téléportation	300 pts
<b>Motos</b>	5 Motos et/ou Motos d'Assaut	Commandant	200 pts
<b>Scouts</b>	4 Escouades de Scouts plus transports	Commandant, Razorbacks, Sniper	150 pts
<b>Land Speeders</b>	5 Land Speeders	Commandant, Tornado / Typhoon	200 pts
<b>Predators</b> <i>1 des choix suivants</i>	4 Predators Destructors 4 Predators Annihilators 4 Predators Baal	Commandant, Vindicators	225 pts 275 pts 275 pts
<b>Vindicators</b>	4 Vindicators	Commandant	250 pts
<b>0-1 Whirlwinds</b>	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts
<b>Land Raiders</b>	4 Land Raiders	Commandant, Vindicators	350 pts
<b>0-1 Soutien Orbital</b> <i>1 des choix suivants</i>	1 Croiseur d'attaque 1 Barge de bataille		200 pts 350 pts
Aviation et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée		Coût
<b>Thunderhawk</b>	1 Thunderhawk		225 pts
<b>Thunderhawks Transporteurs</b> <i>1 des choix suivants</i>	2 Thunderhawks Transporteurs 3 Thunderhawks Transporteurs		300 pts 450 pts
<b>Barge de débarquement</b>	1 Barge de débarquement		400 pts
<b>Intercepteurs Stormtalons</b>	2 Stormtalons Destructors <u>OU</u> 2 Stormtalons Annihilators		200 pts / 250 pts
<b>Stormeagles</b>	2 Stormeagles		275 pts
<b>Stormravens</b>	2 Stormravens <u>OU</u> 3 Stormravens <u>OU</u> 4 Stormravens		275 pts / 400 pts / 525 pts
<b>Béliers d'assaut Caestus</b>	2 Caestus <u>OU</u> 3 Caestus		250 pts / 350 pts
<b>Titan Warhound</b>	1 Titan Warhound <u>OU</u> 2 Titans Warhounds		275 pts / 500 pts
<b>Titan Reaver</b>	1 Titan Reaver		650 pts
<b>Titan Warlord</b>	1 Titan Warlord		850 pts
Améliorations	Jusqu'à 3 améliorations par formation		Coût
<b>Commandant</b>	Ajoutez un Capitaine <u>OU</u> un Archiviste <u>OU</u> un Chapelain		50 pts
<b>Téléportation</b>	Ajoutez la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation.		50 pts
<b>Sniper</b>	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note Sniper.		50 pts

<b>Gardes Sanguiniens</b>	Ajoutez 2 unités de Gardes Sanguiniens et transport	<b>150 pts</b>
<b>Assauts Tactiques</b>	Ajoutez 2 unités d'Assauts et transport, sans Jump packs	<b>100 pts</b>
<b>Tornado / Typhoon</b>	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Tornado Remplacez des unités par autant de Land Speeders Typhoon	<b>10 pts chacun 15 pts chacun</b>
<b>Hunter</b>	Ajoutez 1 Hunter.	<b>50 pts</b>
<b>Razorbacks</b>	Ajoutez jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter	<b>25 pts chacun</b>
<b>Dreadnoughts</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Dreadnoughts	<b>50 pts chacun</b>
<b>Support Lourd</b>	<i>Ajoutez jusqu'à 2 blindés de n'importe quelle combinaison de :</i> Land Raider Predators Annihilator, Predators Destroyers, Vindicators	<b>75 pts chacun 65 pts chacun</b>
<b>Vindicators</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Vindicators	<b>65 pts chacun</b>
<b>Land Raiders</b>	Ajoutez jusqu'à 4 Land Raiders.	<b>75 pts chacun</b>



## IMPERIAL FISTS – Ferc 2017

Les Imperial Fists ont une Valeur Stratégique de 5. Les formations Space Marines et Titaniques ont une initiative de 1+.  
Le Maître de Chapitre remplace gratuitement un Capitaine.

### Règle Spéciale : Positions fortifiées

Les fortifications doivent être placées après les Objectifs, mais avant que les Vaisseaux Spatiaux et les Garnisons ne se déploient. Elles peuvent être placées partout où pourrait l'être un véhicule, dans la moitié de table du joueur Imperial Fists. Vous pouvez diviser les fortifications si vous le souhaitez, du moment qu'elles respectent les règles de cohésion de formation. Par exemple, vous pouvez diviser les tranchées en plusieurs éléments, du moment qu'il y a un espace maximum de 5cm entre chaque élément.

Les fortifications comptent comme ayant une vitesse nulle et peuvent être positionnées en 'garnison' (c'est à dire qu'elles peuvent être placées là où des unités pourraient être placées en garnison). Une fois positionnées, les fortifications peuvent être utilisées par n'importe quelle unité, pas uniquement pour les unités de l'armée à qui appartiennent les fortifications. Elles peuvent aussi être capturées et utilisées par l'ennemi. Chaque élément de fortification pris dans les Positions fortifiées compte comme une formation du point de vue de la cohésion. Ainsi vos barbelés n'ont pas à être disposés en cohésion avec vos tranchées.

#### POSITIONS FORTIFIEES :

Terrain	Infanterie	Véhicule	Engin de guerre
Tranchées	Couvert 4+	Dangereux	Sans effet
Bunker	Couvert 3+	Infranchissable	Infranchissable
Barbelés	Dangereux	Dangereux	Sans effet

Détachements	Composition	Améliorations	Coût
<b>Tactiques</b>	6 Escouades Tactique plus transports	Commandant ,Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd, Canons Thunderfire	<b>275 pts</b>
<b>Devastators</b>	4 Escouades Devastator plus transports		<b>250 pts</b>
<b>Vindicators</b>	4 Vindicators	Commandant, Vindicators	<b>250 pts</b>
Formations de Soutien	3 maximum par Détachement	Améliorations	Coût
<b>Scouts</b>	4 Scouts et transports	Commandant, Razorbacks, Sniper	<b>150 pts</b>
<b>Assauts</b>	4 Escouades d'Assauts	Commandant	<b>175 pts</b>
<b>Terminators d'Assaut</b>	4 Escouade de Terminators d'Assaut	Commandant, Dreadnoughts, Land Raiders, Téléportation	<b>275 pts</b>
<b>0-1 Motos</b>	5 Motos et/ou Motos d'Assaut	Commandant	<b>200 pts</b>
<b>0-1 Land Speeders</b>	5 Land Speeders	Commandant, Tornado / Typhoon	<b>200 pts</b>
<b>Predators</b>	4 Predators Destructors	Commandant, Vindicators	<b>225 pts</b>
<b>1 des choix suivants</b>	4 Predators Annihilators		<b>275 pts</b>
<b>Whirlwinds</b>	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	<b>300 pts</b>
<b>Land Raiders</b>	4 Land Raiders	Commandant, Vindicators	<b>350 pts</b>
<b>Thunderhawk</b>	1 Thunderhawk	<b>Compte dans les 1/3</b>	<b>225 pts</b>
<b>Barge de débarquement</b>	1 Barge de débarquement	<b>Compte dans les 1/3</b>	<b>400 pts</b>
<b>0-1 Soutien Orbital</b>	1 Croiseur d'attaque		<b>200 pts</b>
<b>1 des choix suivants</b>	1 Barge de bataille		<b>350 pts</b>
Aviation et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée		Coût
<b>Thunderhawks Transporteurs</b>	2 Thunderhawks Transporteurs		<b>300 pts</b>
<b>1 des choix suivants</b>	3 Thunderhawks Transporteurs		<b>450 pts</b>
<b>Intercepteurs Stormtalons</b>	2 Stormtalons Destructors <u>OU</u> 2 Stormtalons Annihilators		<b>200 pts / 250 pts</b>
<b>Stormeagles</b>	2 Stormeagles		<b>275 pts</b>



<b>Béliers d'assaut Caestus</b>	2 Caestus <u>OU</u> 3 Caestus	<b>250 pts / 350 pts</b>
<b>Titan Warhound</b>	1 Titan Warhound <u>OU</u> 2 Titans Warhounds	<b>275 pts / 500 pts</b>
<b>Titan Reaver</b>	1 Titan Reaver	<b>650 pts</b>
<b>Titan Warlord</b>	1 Titan Warlord	<b>850 pts</b>
<b>Améliorations</b>	<b>Jusqu'à 3 améliorations par formation</b>	<b>Coût</b>
<b>Commandant</b>	Ajoutez un Capitaine <u>OU</u> un Archiviste <u>OU</u> un Chapelain	<b>50 pts</b>
<b>Téléportation</b>	Ajoutez la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation.	<b>50 pts</b>
<b>Sniper</b>	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note Sniper.	<b>50 pts</b>
<b>Dreadnoughts</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Dreadnoughts	<b>50 pts chacun</b>
<b>Tornado / Typhoon</b>	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Tornado	<b>10 pts chacun</b>
	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Typhoon	<b>15 pts chacun</b>
<b>Hunter</b>	Ajoutez 1 Hunter.	<b>50 pts</b>
<b>Razorbacks</b>	Ajoutez jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter	<b>25 pts chacun</b>
<b>Canons Thunderfire</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Canons Thunderfire	<b>25 pts chacun</b>
<b>Vindicators</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Vindicators	<b>65 pts chacun</b>
<b>Support Lourd</b>	<b>Ajoutez jusqu'à 2 blindés de n'importe quelle combinaison de :</b> Land Raider	<b>75 pts chacun</b>
	Predators Annihilator, Predators Destructors, Vindicators	<b>65 pts chacun</b>
<b>Land Raiders</b>	Ajoutez jusqu'à 4 Land Raiders.	<b>75 pts chacun</b>



## BLACK TEMPLARS – Ferc Test 2016

Les Black Templars ont une Valeur Stratégique de 5. Les formations Space Marines et Titaniques ont une initiative de 1+. Le Maître de Chapitre remplace gratuitement un Capitaine.

Détachements	Composition	Améliorations	Coût
<b>Black Templars</b>	6 Escouades de Croisés plus transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd, Novices, Champion de l'Empereur (1)	<b>275 pts</b>
<b>Assauts</b>	4 Escouades d'Assauts	Commandant	<b>175 pts</b>
Formations de Soutien	Composition	Améliorations	Coût
<b>Terminators</b>	4 Escouades Terminators	Commandant, Dreadnoughts, Land Raiders, Téléportation	<b>300 pts</b>
<b>1 des choix suivants</b>	4 Escouades de Terminators d'Assaut		<b>275 pts</b>
<b>Motos</b>	5 Motos et/ou Motos d'Assaut	Commandant	<b>200 pts</b>
<b>Land Speeders</b>	5 Land Speeders	Commandant, Tornado / Typhoon	<b>200 pts</b>
<b>Predators</b>	4 Predators Destructors	Commandant, Vindicators	<b>225 pts</b>
<b>1 des choix suivants</b>	4 Predators Annihilators		<b>275 pts</b>
<b>Vindicators</b>	4 Vindicators	Commandant	<b>250 pts</b>
<b>Land Raiders</b>	4 Land Raiders	Commandant, Vindicators	<b>350 pts</b>
<b>Whirlwinds</b>	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	<b>300 pts</b>
<b>0-1 Soutien Orbital</b>	1 Croiseur d'attaque		<b>200 pts</b>
<b>1 des choix suivants</b>	1 Barge de bataille		<b>350 pts</b>
Aviation et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée		Coût
<b>Barge de débarquement</b>	1 Barge de débarquement		<b>400 pts</b>
<b>Thunderhawks Transporteurs</b>	2 Thunderhawks Transporteurs <u>OU</u> 3 Thunderhawks Transporteurs		<b>300 pts / 450 pts</b>
<b>Thunderhawk</b>	1 Thunderhawk		<b>225 pts</b>
<b>Béliers d'assaut Caestus</b>	2 Caestus <u>OU</u> 3 Caestus		<b>250 pts / 350 pts</b>
<b>Stormeagles</b>	2 Stormeagles		<b>275 pts</b>
<b>Intercepteurs Stormtalons</b>	2 Stormtalons Destructors <u>OU</u> 2 Stormtalons Annihilators		<b>200 pts / 250 pts</b>
<b>Titan Warhound</b>	1 Titan Warhound <u>OU</u> 2 Titans Warhounds		<b>275 pts / 500 pts</b>
<b>Titan Reaver</b>	1 Titan Reaver		<b>650 pts</b>
<b>Titan Warlord</b>	1 Titan Warlord		<b>850 pts</b>
Améliorations	Jusqu'à 3 améliorations par formation		Coût
<b>Commandant</b>	Ajoutez un Capitaine <u>OU</u> un Archiviste <u>OU</u> un Chapelain		<b>50 pts</b>
<b>(1) Champion de l'Empereur</b>	Ajoutez <u>obligatoirement</u> un Champion de l'Empereur dans l'armée		<b>50 pts</b>
<b>Téléportation</b>	Ajoutez la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation.		<b>50 pts</b>
<b>Novices</b>	Ajoutez 2 Escouades de Novices <u>OU</u> 4 Escouades de Novices		<b>75 pts / 150 pts</b>
<b>Hunter</b>	Ajoutez 1 Hunter.		<b>50 pts</b>
<b>Razorbacks</b>	Ajoutez jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter		<b>25 pts chacun</b>
<b>Dreadnoughts</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Dreadnoughts		<b>50 pts chacun</b>
<b>Tornado / Typhoon</b>	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Tornado Remplacez des unités par autant de Land Speeders Typhoon		<b>10 pts chacun</b> <b>15 pts chacun</b>
<b>Support Lourd</b>	<b>Ajoutez jusqu'à 2 blindés de n'importe quelle combinaison de :</b> Land Raider Predators Annihilator, Predators Destructors, Vindicators		<b>75 pts chacun</b> <b>65 pts chacun</b>
<b>Vindicators</b>	Ajoutez jusqu'à 2 Vindicators.		<b>65 pts chacun</b>
<b>Land Raiders</b>	Ajoutez jusqu'à 4 Land Raiders ou Land Raider Crusaders		<b>75 pts chacun</b>

## SALAMANDERS – Ferc 2017

Les Space Marines ont une Valeur Stratégique de 5. Les formations Space Marines et Titaniques ont une initiative de 1+.  
Le Maître de Chapitre remplace gratuitement un Capitaine.

Détachements	Composition	Améliorations	Coût
Tactiques	6 Escouades Tactiques plus transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	300 pts
Devastators	4 Escouades Devastators plus transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	250 pts
Formations de Soutien	3 maximum par Détachement	Améliorations	Coût
0-1 Assauts	4 Escouades d'Assauts	Commandant	175 pts
Terminators	4 Escouades Terminator	Commandant, Dreadnoughts, Land Raiders, Téléportation	300 pts
Scouts	4 Escouade de Scouts plus transports	Commandant, Razorbacks, Sniper	150 pts
0-1 Motos	5 Motos et/ou Motos d'Assaut	Commandant	200 pts
0-1 Land Speeders	5 Land Speeders	Commandant, Tornado / Typhoon	200 pts
Predators	4 Predators Destructors	Commandant, Vindicators	225 pts
1 des choix suivants	4 Predators Annihilators		275 pts
Vindicators	4 Vindicators	Commandant	250 pts
Whirlwinds	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts
Land Raiders	4 Land Raiders et/ou Redeemer	Commandant, Vindicators	350 pts
0-1 Soutien Orbital	1 Croiseur d'attaque		200 pts
1 des choix suivants	1 Barge de bataille		350 pts
Aviation et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée		Coût
Thunderhawk	1 Thunderhawk		225 pts
Thunderhawks Transporteurs	2 Thunderhawks Transporteurs		300 pts
1 des choix suivants	3 Thunderhawks Transporteurs		450 pts
Barge de débarquement	1 Barge de débarquement		400 pts
Intercepteurs Stormtalons	2 Stormtalons Destructors <u>OU</u> 2 Stormtalons Annihilators		200 pts / 250 pts
Stormeagles	2 Stormeagles		275 pts
Béliers d'assaut Caestus	2 Caestus <u>OU</u> 3 Caestus		250 pts / 350 pts
Titan Warhound	1 Titan Warhound <u>OU</u> 2 Titans Warhounds		275 pts / 500 pts
Titan Reaver	1 Titan Reaver		650 pts
Titan Warlord	1 Titan Warlord		850 pts
Améliorations	Jusqu'à 3 améliorations par formation		Coût
Commandant	Ajoutez un Capitaine <u>OU</u> un Archiviste <u>OU</u> un Chapelain		50 pts
Téléportation	Ajoutez la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation.		50 pts
Sniper	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note Sniper.		50 pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 2 Dreadnoughts		50 pts chacun
Tornado / Typhoon	Remplacez des unités par autant de Land Speeders Tornado Remplacez des unités par autant de Land Speeders Typhoon		10 pts chacun 15 pts chacun
Hunter	Ajoutez 1 Hunter.		50 pts
Razorbacks	Ajoutez jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter		25 pts chacun
Support Lourd	Ajoutez jusqu'à 2 blindés de n'importe quelle combinaison de : Land Raider, Redeemer Predators Annihilator, Predators Destructors, Vindicators		75 pts chacun 65 pts chacun
Vindicators	Ajoutez jusqu'à 2 Vindicators.		65 pts chacun
Land Raiders	Ajoutez jusqu'à 4 Land Raiders et/ou Redeemer		75 pts chacun

MAÎTRE DE CHAPITRE – LOUP SUPRÊME				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : Commandant suprême, Sauvegarde invulnérable.				

CAPITAINE – SEIGNEUR LOUP				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : Commandant, Meneur, Sauvegarde invulnérable.				

CHAPELAIN - REVEREND DE FER – PRÊTRE DE FER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : Charismatique, Meneur, Sauvegarde invulnérable.				

CHAPELAIN INVESTIGATEUR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Notes : Charismatique, Meneur, Sans peur, Sauvegarde invulnérable.				

ARCHIVISTE - PRÊTRE DES RUNES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Frappe psychique	30cm	MA4+	-	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	
Arme de force	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	
Notes : Meneur, Sauvegarde invulnérable.				

CHAMPION DE L'EMPEREUR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Epée Noire	(contact)	Arme d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Sniper	
Notes : Charismatique, Sauvegarde invulnérable, Sans Peur				

ESCOUADE TACTIQUE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolter lourd	45cm	AP5+/AC6+	-	

ESCOUADE DEVASTATOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Armes lourdes	45cm	2x AP5+/AC5+	-	

ESCOUADE D'ASSAUT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	5+
<b>Notes :</b> Réacteurs dorsaux.				

TACTIQUES D'ASSAUT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	5+

COMPAGNIE DE LA MORT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Epée tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	
Notes : Réacteurs dorsaux, Sans Peur				

COMPAGNIE DE LA MORT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Epée Tronçonneuse	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	
Notes : Sans Peur				

GARDE SANGUINIE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	3+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Armes de Corps à Corps de Maître	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA	
<b>Notes</b> : Jump Packs. Si le Maître de Chapitre fait partie de l'armée, il rejoint obligatoirement la formation de la Garde Sanguinienne.				

CHASSEURS GRIS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance plasma	15cm	AP5+ / AC5+	-	

GRIFFES SANGLANTES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	6+

LONGS CROCS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Armes lourdes	45cm	2 x AP5+ / AC5+	-	

SERRES SANGLANTES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	6+
Notes : Réacteurs dorsaux.				

TACTIQUES SALAMANDERS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance flammes	15cm	AP4+	Ignore les couverts	
Et	(15cm)	Armes légères	Ignore les couverts	

DEVASTATORS SALAMANDERS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multi fuseurs	15cm	2x MA5+	Macro Arme	
Et	(15cm)	Armes légères	Macro Arme	

TERMINATORS SALAMANDERS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance flammes lourds et	15cm (15cm)	2xAP4+ Armes légères	Ignore les couverts Ignore les couverts	
Armes énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé.				



TERMINATORS / MORLOCKS / GARDES LOUPS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2x Canons d'assaut	30cm	AP5+/AC5+	-	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé.				

TERMINATORS D'ASSAUT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Marteau de Tonnerre	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
Griffes Eclairs	(contact)	Armes d'assaut	Macro Arme	
Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sauvegarde Invulnérable (Bouclier Tempête)				

CANON THUNDERFIRE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon Thunderfire	60cm	AP4+/AC6+	Ignore les couverts	
Notes : Marcheur, Montés.				

SCOUTS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Éclaireur, Infiltrateur.				

SCOUTS RAVEN GUARD				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters lourds	30cm	AP5+	-	
Notes : Eclaireur, Infiltrateur, Téléportation				

SCOUTS SPACE WOLVES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance Plasma	15cm	AP5+ / AC5+	-	
Notes : Eclaireur, Infiltrateur, Téléportation.				

NOVICES BLACK TEMPLARS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	4+	5+

ESCOUADE de MOTOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	3+	4+
<b>Notes :</b> Montés.				

MOTOS D'ASSAUT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Montés.				

ESCOUADE de SCOUTS WHITE SCARS sur MOTOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	5+	4+	4+
<b>Notes :</b> Montés, Marcheur, Éclaireurs				

ESCOUADE DE MOTOS WHITE SCARS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	3+	4+
Notes : Montés, Marcheur				

MOTOS D'ASSAUT WHITE SCARS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Montés, Marcheur				

ESCOUADE DE GRIFFES SANGLANTES A MOTO				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	3+	5+
Notes : Montés.				

ESCOUADE DE MOTOS de la Ravenwing				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	3+	4+
Notes : Montés, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable				

MOTOS D'ASSAUT de la Ravenwing				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Montés, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable				

LAND SPEEDER de la Ravenwing				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multi fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères	- Macro arme	
Notes : Antigrav, Eclaireur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable				

LAND SPEEDER TORNADO de la Ravenwing				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon d'assaut	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Antigrav, Eclaireur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable				

LAND SPEEDER TYPHOON de la Ravenwing				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance-missiles Typhoon	45cm	AP3+ / AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Antigrav, Eclairer, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable				

LAND SPEEDER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multi-fuseur Et	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères	- Macro arme	
Notes : Antigrav, Éclaireur.				

LAND SPEEDER TORNADO				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon d'assaut	30cm	AP5+/AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Antigrav, Éclaireur.				

LAND SPEEDER TYPHOON				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance-missiles Typhoon	45cm	AP3+/AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Antigrav, Éclaireur.				

LAND SPEEDER STORM				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Antigrav, Eclaireur, Transport : 1 Scout Raven Guard				

LAND SPEEDER TEMPEST				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance missilesTempest	45cm	AP4+ / AC5+/AA6+	-	
Canon d'Assaut	30cm	AP5+/AC5+	-	
Notes : Antigrav.				

DREADNOUGHT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons d'assaut	30cm	AP5+/AC5+	-	
Poing énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : Marcheur, Sans peur.				

DREADNOUGHT FEU D'ENFER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
Lance-missiles	45cm	AP5+/AC6+	-	
Notes : Marcheur, Sans peur.				

DREADNOUGHT FURIOSO				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance flamme lourd	15cm Et (15cm)	AP4+ Armes légères	Ignore les couverts Ignore les couverts	
Poings énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+2), Macro arme	
Notes : Marcheur, Sans peur.				

DREADNOUGHT VENERABLE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	5+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons d'assaut jumelés	30cm	AP4+ / AC4+	-	
Poing énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : Blindage Renforcé, Meneur, Marcheur, Sans peur.				

LAND RAIDER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2x Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	-	
<b>Notes</b> : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Transport (peut embarquer 1 Escouade Terminator, 2 Escouades Tactique, 2 Escouades Devastator).				

LAND RAIDER CRUSADER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons d'assaut jumelés	30cm	AP4+/AC4+	-	
Multi fuseur	15cm	MA5+	Macro arme	
Et	(15cm)	Armes légères	Macro arme	
Bolters Hurrricanes	(15cm)	Armes légères	Attaque supplémentaire (+1)	
<b>Notes</b> : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Transport (peut embarquer 1 Escouade Terminator, ou 3 Escouades parmi : Croisés, Novices).				

LAND RAIDER HELIOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
Lance-missiles Whirlwind	45cm	1PB	Tir Indirect	
Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Transport : 1 tactique, 1 Devastator.				

LAND RAIDER ACHILLES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multi Fuseur jumelés	15cm	2xMA4+ et Armes légères (15cm)	- Attaque supplémentaire (+1), MA	
Canon Thunderfire	60cm	AP4+/AC6+	Ignore les couverts	
Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sauvegarde Invulnérable Transport : 1 tactique, 1 Devastator.				

LAND RAIDER REDEEMER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons Inferno	30cm	2xAP3+	Ignore les couverts	
	Et (15cm)	Armes légères	Ignore les couverts	
Canons d'assaut jumelés	30cm	AP4+/AC4+	-	
Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Transport : 1 terminator, 2 tactiques, 2 Devastators.				

RHINO				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
<b>Notes</b> : Transport : peut transporter 2 unités parmi les suivantes : Escouades Tactique, Escouades Devastator, Escouades de Scouts.				

RAZORBACK BOLTERS LOURDS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	-	
<b>Notes</b> : Transport : peut transporter 1 unité1 parmi les suivantes : Escouade Tactique, Escouade Devastator, Escouade de Scouts.				

RAZORBACK CANONS LASER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
Notes : Transport : peut transporter 1 unité1 parmi les suivantes : Escouade Tactique, Escouade Devastator, Escouade de Scouts.				

PREDATOR DESTRUCTOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-	
2x Bolters lourds	30cm	AP5+	-	
Notes : Blindage renforcé.				

PREDATOR ANNIHILATOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
2x Canons laser	45cm	AC5+	-	
Notes : Blindage renforcé.				

PREDATOR BAAL				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons d'assaut jumelés	30cm	AP4+/AC4+	-	
Lances Flammes lourds	15cm	2xAP4+	Ignore les couverts	
	Et (15cm)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), ignore les couverts	
Notes : Blindage renforcé.				

VINDICATOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon démolisseur	30cm	MA4+	-	
Et	(15cm)	Arme légère	Macro arme	
Notes : Blindage renforcé.				

WHIRLWIND				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Missiles Whirlwind	45cm	1 PB	Tir indirect	

HUNTER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Missiles traqueurs	60cm	AC4+/AA4+	-	

STORMTALON DESTRUCTOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Canons d'assaut jumelés	30cm	AP4+ / AC4+ / AA5+	360°	

STORMTALON ANIHILATOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons d'assaut jumelés	30cm	AP4+ / AC4+ / AA5+	360°	
Canons laser jumelés	45cm	AC4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe°	



NEPHILIM				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters Lourds	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Avenger Mega Bolter	30cm	AP3+ / AC5+	Arc de tir frontal fixe	
Missiles Blacksword	30cm	AC5+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
<b>Notes</b> : Le Nephilim peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.				

STORMEAGLE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef/Engin de guerre	Bombardier	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
2xCanons lasers jumelés	45cm	AC4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Missiles Vengeance	45cm	2PB	Arc de tir frontal fixe	
Capacité de dommage 1 <b>Notes</b> : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport (4 unités parmi : tactiques, assaut, devastator, scout, terminator. Les terminators et les assauts prennent 2 places.).				

BELIER D'ASSAUT CAESTUS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef/Engin de guerre	Bombardier	4+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bélier	(contact)	(Arme d'assaut)	Macro Arme, Arc frontal fixe	
Magna Fuseur	(contact)	(Arme d'assaut)	Attaque supplémentaire (+1), Macro Arme, Arc frontal fixe	
Batterie de missiles Firefury	30cm	2PB	Tir Unique, Arc de tir frontal fixe	
Capacité de dommage 1 <b>Notes</b> : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Sauvegarde Invulnérable, Transport (2 unités parmi : tactique, assaut, devastator, scout, terminator.).				

STORMWOLF				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Bombardier	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Hellfrost canon jumelés	15cm	AP4+/AC6+	Arc de tir frontal	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
2xBolters lourds jumelés	30cm	AP4+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
<b>Notes</b> : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport (3 unités parmi : tactiques, assaut, devastator, scout, terminator. Les terminators et les assauts prennent 2 places.).				

STORMFANG GUNSHIP				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Bombardier	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Hellfrost destructor	15cm	AP3+/AC5+	Arc de tir frontal, lance	
Missiles Stormstrike	30cm	2AC4+	Arc de tir frontal fixe	
Notes : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport (1 unités parmi : tactiques, devastator, scout.).				

STORMRAVEN				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Bombardier	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multi fuseurs jumelés	15cm ET (15cm)	MA4+ (armes légères)	Arc de tir frontal fixe Macro Arme, Arc de tir frontal fixe	
Canons d'assaut jumelés	30cm	AP4+ / AC4+ / AA5+	Arc frontal	
Missiles Bloodstrike	45cm	AC4+	Arc frontal	
Notes : Blindage renforcé,Assaut planétaire, transport (2 unités parmi :tactique, assaut, devastator, scout, terminator,. Les terminators, et les assauts avec jump packs prennent 2 places.) Un dreadnought peut toujours être embarqué en plus de ces unités.				

THUNDERHAWK TRANSPORTER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef/ Engin de guerre	Bombardier	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir droit	
2 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir gauche	
Capacité de dommage 2 : Touche critique : L'appareil s'écrase au sol tuant tous ceux à bord.				
<b>Notes :</b> Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : il peut transporter 1 land raiders ou 2 des unités suivantes : rhinos, razorbacks, whirlwinds, hunters, predators et vindicators plus toutes les unités transportées par ces véhicules.				

THUNDERHAWK TRANSPORTER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Obusier	75cm	AP4+ / AC4+	Arc de tir frontal fixe	
2 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
1 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir droit	
1 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir gauche	
Capacité de dommage 2 : Touche critique : L'appareil s'écrase au sol tuant tous ceux à bord.				
<b>Notes</b> : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : peut embarquer 8 de ces unités suivantes : tactiques, dévastators, assauts, scouts, motos, terminators, dreadnoughts. Les terminators et dreadnoughts prennent 2 emplacements.				

MODULE D'ATERRISSAGE				
Véhicule blindé	-	-	-	-
Deathwind	15cm	AP5+/AC5+	-	-
<b>Notes</b> : Transport : peut transporter une formation complète composée des unités parmi les suivantes : Escouades Tactique, Escouades Devastator, Dreadnought.				

BARGE DE DEBARQUEMENT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef/Engin de guerre	Bombardier	4+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2x Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
3x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+/AA5+	-	

#### Capacité de dommage 4

**Touche critique** : La Barge de débarquement s'écrase au sol et est détruite, ainsi que toutes les unités à bord. Toute unité dans un rayon de 5cm de l'appareil subit une touche si la Barge de débarquement se trouvait au sol.

**Notes** : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : peut transporter 12 des unités suivantes : Escouades Tactique, Escouades Devastator, Escouades de Scouts, Escouades de Motos, Motos d'assaut, Escouades Terminator (prennent 2 places), Dreadnoughts (prennent 2 places). La Barge de débarquement peut embarquer en plus les unités suivantes : 4 Land Raiders, ou 6 des unités suivantes : Rhinos, Razorbacks Canons laser, Razorbacks Bolters lourds, Whirlwinds, Hunters, Predators Destructor, Predators Annihilator et Vindicators

CROISEUR D'ATTAQUE				
Vaisseau	-	-	-	-
Bombardement orbital	-	5PB	Macro arme	
<b>Notes</b> : Transport, peut transporter 20 des unités suivantes : Escouades Tactique, Escouades Devastator, Escouade d'assaut, Escouades de Scouts, Escouades Terminator, Dreadnoughts, Escouades de Motos et Motos d'assaut ainsi que 20 Rhinos, Razorbacks Canons laser, Razorbacks Bolters lourds, Whirlwinds, Hunters, Predators Destructor, Predators Annihilator et Vindicators et 6 des unités suivantes : Thunderhawks et Thunderhawks transporteurs. De plus, le Croiseur d'Attaque peut transporter le nombre nécessaire de Modules d'atterrissage, Stormeagles, Béliers d'assaut Caestus et Barges de débarquement pour transporter le reste des unités à bord.				

BARGE DE BATAILLE				
Vaisseau	-	-	-	-
Bombardement orbital	-	14PB	Macro arme	
<b>Notes</b> : Lent, ne peut être utilisé aux tours 1 et 2 à moins que le scénario ne précise le contraire. Transport, peut transporter 60 des unités suivantes : Escouades Tactique, Escouades Devastator, Escouade d'assaut, Escouades de Scouts, Escouades Terminator, Dreadnoughts, Escouades de Motos et Motos d'assaut ainsi que 60 Rhinos, Razorbacks Canons laser, Razorbacks Bolters lourds, Whirlwinds, Hunters, Predators Destructor, Predators Annihilator et Vindicators et 6 des unités suivantes : Thunderhawks et Thunderhawks transporteurs. De plus, la Barge de Bataille peut transporter le nombre nécessaire de Modules d'atterrissage, Stormeagles, Béliers d'assaut Caestus et Barges de débarquement pour transporter le reste des unités à bord.				

WARLORD				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	2+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Destructeurs Turbo Laser	60cm	4 x AP5+/AC3+	Arc de tir frontal fixe	
Canon Gatling	60cm	4 x AP4+/AC4+	Arc de tir frontal	
Canon Volcano	90cm	MA2+	Arc de tir frontal, TT(1D3)	
Capacité de dommage : 8/Boucliers : 6				
<b>Touche critique</b> : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warlord et infligeant une touche sur un 4+ à toutes unités dans un rayon de 5cm. Sur 2-3, le Warlord subit un point de dommage supplémentaire. Et sur un 4-6, la fissure est réparée.				
<b>Notes</b> : Blindage Renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.				

REAYER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	20cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance-roquettes multiple	60cm	4PB	Arc de tir frontal fixe	
2 x Destructeurs Turbo Laser	60cm	4 x AP5+/AC3+	Arc de tir frontal	
Capacité de dommage : 6/Boucliers : 4.				
<b>Touche critique</b> : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Reaver et infligeant une touche sur un 5+ à toutes unités dans un rayon de 5cm. Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommage supplémentaire. Et sur un 4-6, la fissure est réparée.				
<b>Notes</b> : Blindage Renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.				

WARHOUND				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	5+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon plasma léger	45cm	2 x MA2+	Arc de tir frontal, Rechargement,	
Méga bolter Vulcain léger	45cm	4 x AP3+/AC5+	Arc de tir frontal	
Capacité de dommage : 3/Boucliers : 2				
<b>Touche critique</b> : Le Warhound vacille, déplacez le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Warhound percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+.				
<b>Notes</b> : Blindage Renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au-dessus d'unités et de terrain infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.				