

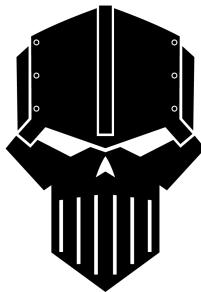
EPIC

ARMAGEDDON

CODEX
IRON WARRIORS

EA-FR

IRON WARRIORS



"Les remords sur l'âme, comme la rouille sur le fer; tous deux les dégradent et les consument, les rongent et s'y infiltreront, jusqu'à dévorer enfin le cœur et la substance même du métal. Si le monde entier vous déteste, et vous croit mauvais, tant que votre conscience vous absout du remords, vous ne serez pas sans amis."

Le Primarque Perturabo

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée d'Iron Warriors, les maîtres des sièges.

Ils honorent les Dieux du Chaos en tant que panthéon sans être des dévots. Leur loyauté va avant tout à Perturabo, leur Primarque, qui est censé leur avoir épargné d'être sacrifiés par le Faux Empereur.

Les armées des Iron Warriors sont organisées en formations appelées **détachements**. Une armée des Iron Warriors doit obligatoirement comporter une *suite d'Iron Warriors*. Chaque *suite d'Iron Warriors* permet de prendre jusqu'à trois **suites de spécialistes Iron Warriors** différentes.

Chaque détachement et suite de spécialistes peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque détachement quelles améliorations sont autorisées. 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. Noter que certaines améliorations remplacent des unités d'un détachement tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les **formations du Soutien Titanique** 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.

La mention **Space Marines du Chaos** indiquée dans les notes les unités ayant la capacité "Transport" englobe les unités Space Marines du Chaos, Havocs, Sapeurs Iron Warriors et Forlorn Hopes.

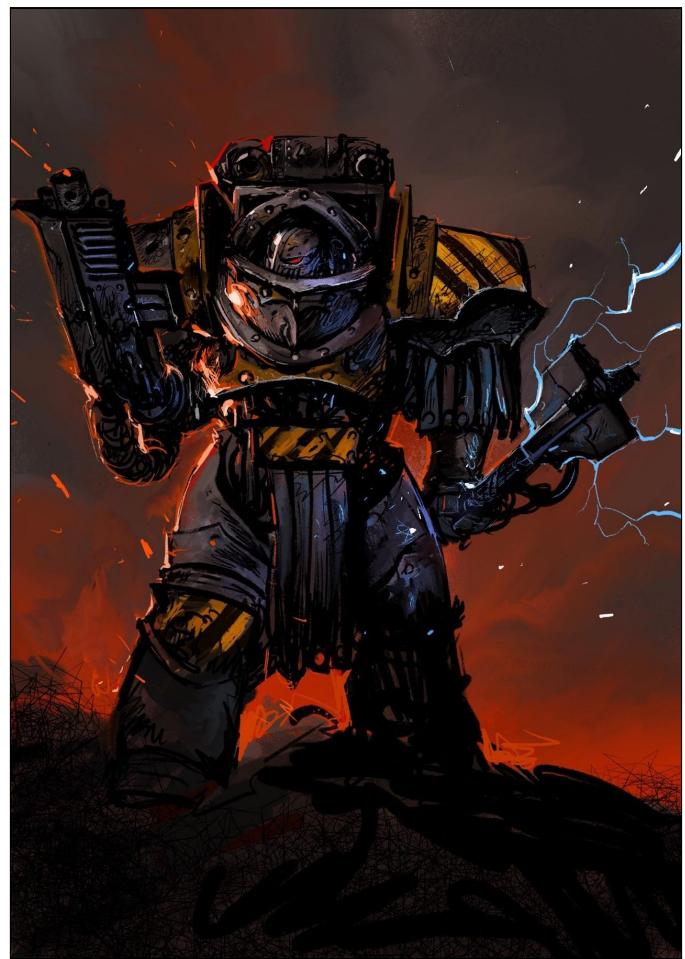
Règle spéciale : Maîtres de Siège

Les suites d'Iron Warriors et de Havocs peuvent échanger chaque Rhino par une Position Fortifiée de type Tranchées(2) et 4cm de Barbelés. Ces formations devront se déployer en garnison **ou** dans la zone déploiement lors de la phase de déploiement et ne pourront être conservées en réserve d'aucune sorte.

De plus, pour 50pts, vous pouvez remplacer les Tranchées d'une formation par autant de Bunkers(2).

Positions Fortifiées Iron Warriors			
Terrain	Infanterie	Véhicule	Engin de Guerre
Tranchées(2)*	Couvert 4+	Dangereux	Sans effet
Bunkers (2)*	Couvert 3+	Infranchissable	Infranchissable
Barbelés	Dangereux	Sans effet	Sans effet

*les (X) indiquent le nombre d'unités maximum pouvant occuper ces fortifications par tronçon de 4 cm de longueur.



Sergent vétéran Iron Warrior en armure Terminator datant de la période pré-hérésie.

Règle spéciale : *Positions Fortifiées*

Une **Position Fortifiée** est un élément de terrain du type suivant: Tranchées/Lignes de défense ou Fortification/Bunker. Leur forme peut varier selon la conception des maîtres architectes, mais leur surface ne doit jamais permettre d'accueillir plus d'unités tel que décrit par le nombre entre parenthèses dans leur codex (*par exemple "Bunker(3)" décrit un bunker pouvant accueillir 3 unités d'infanterie au maximum*). Si la combinaison de la topologie de la Position Fortifiée et des socles des unités ne permet de contenir toutes les unités autorisées, alors ces dernières seront tout de même considérées comme à l'intérieur et les mesures se feront toutes depuis les bords de la Position Fortifiée. La longueur totale des Positions Fortifiées déployées par une formation ne devra jamais excéder son nombre de fois 4cm.

Les Positions Fortifiées suivent les règles de couvert tel que décrit page 12 du livre de règle et bloquent les lignes de vue normalement. Les Barbelés pouvant accompagner les Positions Fortifiées suivent les mêmes règles mais ne bloquent pas les lignes de vue et leur longueur totale ne doit pas excéder celle des Positions Fortifiées et seront déployées au même moment.

Le joueur ayant la valeur stratégique la plus forte décide quel joueur déploie son premier set de Positions Fortifiées en alternance. Les Positions Fortifiées doivent être placées après les Objectifs, mais avant que les Vaisseaux Spatiaux et les Garnisons ne se déplient. Elles peuvent être placées partout où pourrait l'être un véhicule, dans la moitié de table du joueur actif. Bien qu'elles soient des éléments de terrains, les Positions Fortifiées doivent respecter les règles de cohésion de formation entre elles (*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 Barbelés n'ont pas à être disposés en cohésion avec vos Positions Fortifiées, mais doivent respecter la cohésion entre eux.

Une fois positionnées, les Positions Fortifiées sont considérées comme un élément de terrain neutre et toute unité ayant la capacité à finir son mouvement à l'intérieur pourra l'occuper.

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 ennemie. **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 prédéterminées 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 DES IRON WARRIORS

Les armées des Iron Warriors ont une **valeur stratégique de 4**. Les formations de l'armée et les soutiens titaniques ont une **initiative de 1+**. La Flotte de guerre du Chaos a une **valeur d'initiative de 2+**.

DÉTACHEMENTS DES IRON WARRIORS

(Une armée des Iron Warriors doit comporter au moins une suite d'Iron Warriors)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
1+ Suite d'Iron Warriors	8 unités de Marines du Chaos	Personnage du Chaos, Prince Démon, Havocs, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250 pts
0-2 Suite d'Élus Terminators Iron Warriors	4 à 6 unités d'Élus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Prince Démon, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Transports élus, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts chacun
0-1 Suite d'Obliterator	4 à 6 unités d'Obliterators	Aucune	75 pts chacun
Compagnie de Marcheurs de Siège	6 Dreadnoughts du Chaos	Aucune	275 pts
Defilers	4 Defilers	Defilers	300 pts
Artillerie Iron Warriors	3 Basilisks	Aucune	225 pts
Compagnie Blindée	4 Land Raiders du Chaos ou 4 Predators du Chaos	Stalker, Support Lourd, Land Raiders*	300 pts 200 pts
0-2 Compagnie d'Assaut	De 1 à 3 Decimators	Defilers, Stalker	225 pts

SUITES DE SPÉCIALISTES DES IRON WARRIORS

(Jusqu'à 3 suites de spécialistes différentes par suite d'Iron Warriors)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Suite d'Havocs	8 unités d'Havocs	Personnage du Chaos, Prince Démon, Havocs, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	350 pts
Suite de Sapeurs	8 unités de Sapeurs Iron Warriors	Personnage du Chaos, Prince Démon, Havocs, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250 pts
Suite de Forlorn Hope	4 unités de Forlorn Hope et 2 Rhinos du Chaos	Aucune	150 pts

AMÉLIORATIONS DES IRON WARRIORS

(Jusqu'à 4 améliorations différentes par détachement)

Améliorations	Unités	Coût
Personnage du Chaos	Ajoutez (0-1) Seigneur du Chaos ou Ajoutez un Champion Exalté du Chaos ou un Sorcier du Chaos	50 pts 25 pts
0-1 Prince Démon	Remplacez le Seigneur du Chaos ou un Champion Exalté du Chaos par un Prince Démon ou Prince Démon Ailé. S'il remplace le Seigneur du Chaos, il acquiert la capacité <i>Commandant Suprême</i> .	(+50 pts)
Obliterators	Ajoutez jusqu'à 3 unité d'Obliterators à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2
Havocs	Ajoutez 4 unités de Havocs à la formation	150 pts
Transports Élus	Ajoutez un Dreadclaws pour transporter toute la formation ou Donner le mot-clé <i>Téléportation</i> aux Élus Terminators du Chaos	50 pts
Transports	Ajoutez suffisamment de Rhinos Chaos ou de Dreadclaws pour transporter une Suite d'Iron Warriors ou de Sapeur Iron Warriors	50 pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts du Chaos à la formation	50 pts chacun
Defilers	Ajoutez 1 ou 2 Defiler à la formation	75 / 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 IRON WARRIORS

(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 DES IRON WARRIORS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Champion Exalté du Chaos	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Seigneur du Chaos	Perso	-	-	-	-	Arme démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
Sorcier du Chaos	Perso	-	-	-	-	Explosion Warp	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Prince Démon	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA	Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation
Prince Démon Ailé	Inf	30cm	5+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA	Réacteurs Dorsaux, Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation
Élus Terminators du Chaos	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme énergétique Bolters Combinés 2x Autocanon Faucheur	(contact) (15cm) 30cm	Arme d'Assaut, +1A, MA Arme Légère AP4+/AC6+	Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé
Space Marines du Chaos	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	
Havocs	Inf	15cm	4+	5+	3+	2x Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	
Forlorn Hope	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	Éclaireurs
Obliterators	Inf	15cm	4+	4+	4+	Arme Corporelle	45cm (15cm) (contact)	3xAP5+/AC5+ Arme Légère, +1A, IC Arme d'Assaut, MA	Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé, Sans Peur, Téléportation
Sapeurs Iron Warriors	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance-flammes sapeur	15cm	AP5+/AC5+, IC	
Dreadnought du Chaos	VB	15cm	4+	4+	4+	Autocanons Jumelés Poing Énergétique	45cm (contact)	AP4+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Marcheur, Sans Peur
Defiler	VB	15cm	4+	4+	4+	Obusier Faucheurs (defiler) Griffes de combat Lance-flammes Lourd	75cm 30cm (contact) 15cm (15cm)	AP4+/AC4+ AP3+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA AP4+, IC Arme légère, +1A, IC	Blidage Renforcé, Marcheur, Sans Peur
Rhino du Chaos	VB	30cm	5+	6+	6+	Bolters jumelés	(15cm)	Arme Légère	Transport (2) : Space Marines du Chaos
Predator du Chaos	VB	30cm	5+	6+	4+	Canons Laser Jumelés 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AC4+ AP5+	Blidage Renforcé
Land Raider du Chaos	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé Transport (2) : Space Marines du Chaos, Terminators du Chaos*, Prince Démon* ou Obliterator* (* prennent deux places)
Vindicator du Chaos	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur et	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, +1A, MA	Blidage Renforcé

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Stalker	VB	30cm	5+	6+	5+	3x Canons Tempête Icarus	45cm	AP6+/AC6+/AA6+	
Basilisk	VB	20cm	5+	6+	5+	Canon Tremble-Terre ou Bolter Lourd	120cm 120cm 30cm	1PB, Ind AP4+/AC4+ AP5+	
Dreadclaw	VB	-	-	-	-	Deathclaw	15cm	AP5+/AC5+	Assaut Planétaire, Transport. Ne peut transporter que des unités d'Infanterie (sauf motos) et des Dreadnoughts
Decimator	EG	15cm	4+	5+	3+	Canon Decimator 2x Faucheurs jumelés (G) 2x Faucheurs jumelés (D)	45cm 30cm 30cm	3PB, MA, IC, FrtF AP3+/AC5+, Gch AP3+/AC5+, Drt	Blindage Renforcé CD3 - Critique : Le Decimator est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+

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 jumelées (hellblades)	30cm	AP3+/AC5+/AA4+, FrtF	
Chasseur-Bombardier Helltalon	A	CB	5+	-	-	Canons Laser Jumelés AA Lanceur Havoc Bombes Incendiaires	45cm 45cm 15cm	AC4+/AA5+, FrtF AP5+/AC6+, FrtF 2PB, IC, FrtF	
Croiseur de Classe Devastation	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital Frappe Chirurgicale	∞ -	3PB, MA MA2+, TT (D3)	Transport (20) : Toute unité pouvant être déployées en Dreadclaw selon les règles d'Assaut Planétaire
Cuirassé de Classe Despoiler	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital 3x Frappe Chirurgicale	∞ -	3PB, MA MA2+, TT (D3)	Transport (40) : Toute unité pouvant être déployée 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.

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 (G) 2x Faucheurs (D) Obusier Léger Gauche Obusier Léger Droit	30cm 30cm 45cm 45cm	AP4+/AC6+, Gch AP4+/AC6+, Drt AP4+/AC4+, Gch AP4+/AC4+, Drt	<i>Blidage Renforcé, Sans Peur</i> <i>CD4 / B2 - 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</i>
Titan Feral	EG	30cm	5+	4+	5+	Deathstorm Hellmouth Tête de Bataille	45cm 30cm (15cm)	4xAP4+/AC4+, Frt 3PB, MA, Frt Arme Légère, +2A, FrtF	<i>Blidage 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</i> <i>CD3 / BI2 : 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+</i>
Titan Ravager	EG	20cm	4+	3+	4+	Doomburner 2x Deathstorm Lourd Tête de Bataille Queue	45cm 60cm (15cm) 75cm (contact)	MA3+, TT (D3), FrtF 4xAP4+/AC4+, Frt Arme Légère, +2A, FrtF AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +1A	<i>Blidage 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</i> <i>CD6 / B4 - Critique : Le réacteur à plasma se fissure.</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> <i>- 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+</i> <i>- 2-3 : le titan subit 1 point de dommages supplémentaire ;</i> <i>- 4-6 : la fissure est réparée</i>
Titan Banelord	EG	15cm	4+	2+	4+	Rack de Missiles Havoc Canon Hellstrike Poing de Combat Apocalypse Tête de Bataille	60cm 60cm 30cm (contact) (15cm) Arme Légère, +2A, FrtF	6x2PB, Ind, Uniq, IC, FrtF 3PB, MA, IC, Frt 4xAP4+/AC4+, Frt Arme d'Assaut, +2A, TT (D3) Arme Légère, +2A, FrtF	<i>Blidage Renforcé, Blidage 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</i> <i>CD8 / B6 - Critique : Le réacteur à plasma se fissure</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> <i>- 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+</i> <i>- 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+</i> <i>- 4-6 : la fissure est réparée</i>