

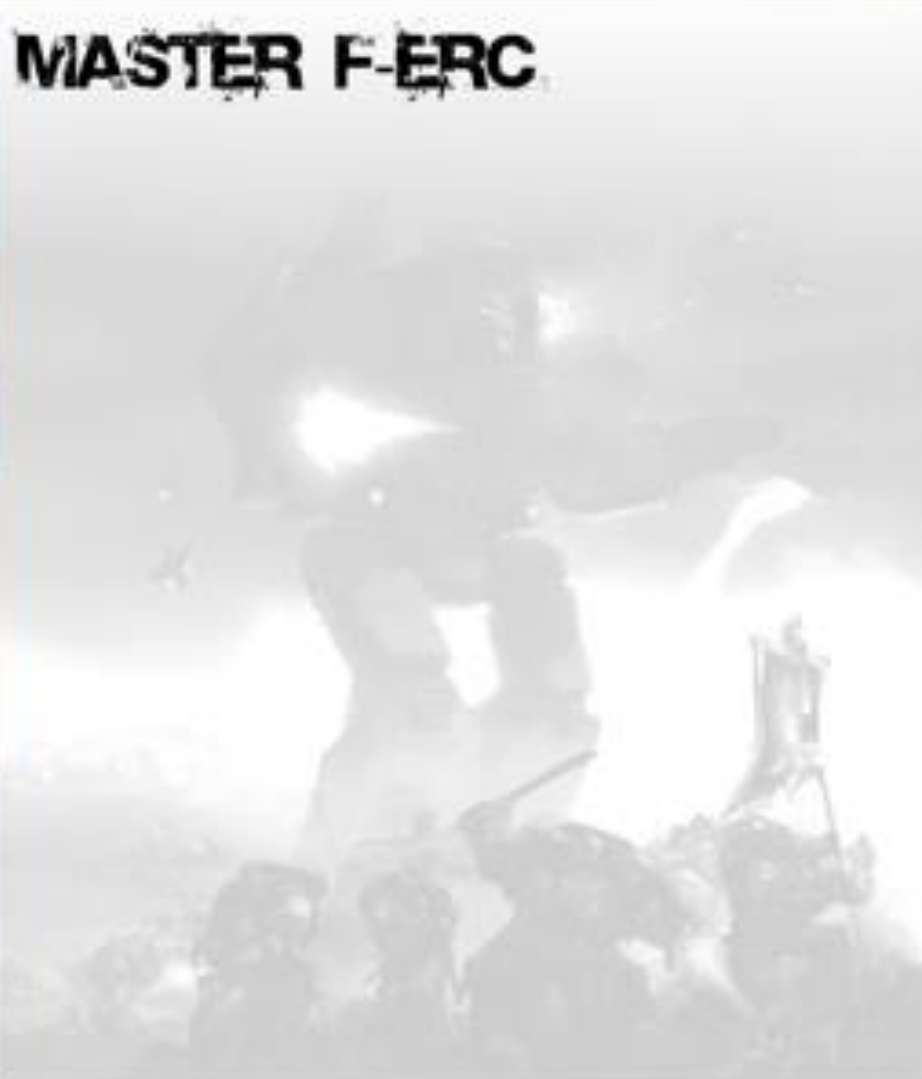
UN CODEX EPIC ARMAGEDDON  
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE



# ASTRA MILITARUM

**MASTER F-ERC**

VERSION 1.0  
MAI 2018



# ASTRA MILITARUM

## Codex Epic Armageddon

### Sommaire

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| ASTRA MILITARUM.....        | 2  |
| LISTE D'ARMEE .....         | 5  |
| PROFILS .....               | 7  |
| FEUILLES DE REFERENCE ..... | 14 |



#### Crédits

**Développement**  
French ERC

**Textes et traductions**  
Games Workshop  
Lexicanum

**Mise en page, fluff**  
El Luce, Le Merco, Zecid

**Photos et illustrations**  
Games Workshop  
No Paint No Game  
<https://nopaintnogame.blogspot.fr>  
Geyser, Vénérable Zaius



**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. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 1989-2017. Tous droits réservés.

# ASTRA MILITARUM

## Le Marteau de L'Empereur

L'Astra Militarum, ou Garde Impériale, est la principale force armée terrestre de l'Imperium de l'humanité et l'une des forces armées les plus puissantes de la galaxie.

Les régiments de la Garde Impériale forment l'épine dorsale des armées de l'Imperium, et représentent le principal rempart dans les guerres contre les autres races de la galaxie. Ses effectifs se comptent en milliards de soldats, répartis en dizaines de milliers de régiments réguliers issus de la majorité des mondes habités de l'Imperium. La première conséquence de ces origines très multiples est l'immense variété dans l'apparence et les tactiques des armées qui la composent en fonction des mondes de recrutement, leur culture, leur niveau technologique où leur manière de faire la guerre. Les soldats de l'Imperium peuvent aussi bien combattre sur les champs de bataille à cheval, à pieds, engoncés dans des tanks, avoir une discipline de fer ou se battre de manière sauvage et désordonnée. Grâce à cela, pour chaque terrain ou théâtre d'opération imaginable qu'offrent les guerres du 41ème millénaire il se trouvera un régiment de l'Astra Militarum capable de se lancer à sa conquête, au nom de l'Empereur de l'Humanité.

### Troupes d'assaut Cadiennes



## L'Astra Militarum dans Epic Armageddon

Les armées régulières de la Garde Impériale ont une puissance de feu écrasante, dispensée par de l'artillerie lourde à très longue portée et des escadrons entiers de chars ou d'engins super-lourds. Le grand format de ses formations est à la fois la force et la faiblesse de l'armée, la rendant à la fois difficile à stopper mais aussi moins maniable et réactive.

Tandis que de vastes formations d'infanterie (mécanisées ou non) se déploient pour prendre et tenir le terrain, des fers de lances blindés et des troupes de choc aéroportées conduisent des attaques dévastatrices, soutenues par les bombardements de l'aviation et le pilonnage des pièces d'artillerie. Une grande variété de formations spécialisées ou polyvalentes fournissent l'effort de guerre de l'Astra Militarum, lui permettant d'affronter tous types d'adversaires, de la vague d'infanterie jusqu'aux engins de guerre les plus puissants.

**Gardes du désert de Tallarn**





# LISTE D'ARMEE

L'Astra Militarum a une valeur stratégique de 2.

Toutes les formations de l'Astra Militarum, les formations des appareils de la flotte et les vaisseaux spatiaux ont une initiative de 2+. Les formations de soutien titanique ont une initiative de 1+.

## Règle spéciale : Commissaires

Pour chaque Compagnie de la Garde qu'inclut votre armée, un commissaire est automatiquement intégré dans la Compagnie : QG Régimentaire, Compagnie d'Infanterie Mécanisée, Compagnie d'Infanterie, Compagnie Blindée, Compagnie de Super Lourds, Compagnie d'Artillerie.

De plus, vous pouvez ajouter gratuitement un commissaire dans une formation d'appui pour chaque tranche de 1 000 points dans votre armée hors appareils de la Flotte et Soutien Titanique.

Une compagnie ou une formation ne peut avoir qu'un seul Commissaire

Gardes des glaces de Valhalla



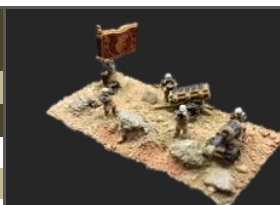
| Compagnies de la Garde               | Peuvent ajouter 3 améliorations chacune  | Coût               |
|--------------------------------------|--|--------------------|
| 0-1 QG Régimentaire                  | 1 unité de Commandant Suprême, 12 escouades de Gardes Impériaux et 7 Chimères  | 450 pts            |
| Compagnie d'Infanterie Mécanisée     | 1 unité de Commandant, 12 escouades de Gardes Impériaux et 7 Chimères  | 400 pts            |
| Compagnie d'Infanterie               | 1 unité de Commandant, 12 escouades de Gardes Impériaux  | 250 pts            |
| Compagnie Blindée                    | 10 chars Leman Russ, dont 1 peut devenir un Vanquisher gratuitement.<br>Remplacez 3 Leman Russ par 3 Leman Russ Démolisseurs | 600 pts<br>+50 pts |
| Compagnie de Super Lourds            | 3 Baneblades et/ou Shadowswords, selon n'importe quelle combinaison  | 500 pts            |
| Compagnie d'Artillerie               | 9 unités d'Artillerie parmi : Basiliks, Manticores, Bombardes  | 550 pts            |
| Formations d'Appui                   | Jusqu'à 2 formations d'appui par Compagnie de la Garde   | Coût               |
| Peloton de char Super Lourd          | 1 Baneblade <u>OU</u> 1 Shadowsword  | 200 pts            |
| Peloton de Leman Russ                | 6 Leman Russ   | 350 pts            |
| Batterie d'Artillerie                | 3 véhicules du même type parmi : Basilik, <a href="#">Manticore</a> , <a href="#">Bombarde</a>                               | 225 pts / 250 pts  |
| 0-1 Batterie de Missiles Deathstrike | 2 Lances-Missiles Deathstrike  | 225 pts            |
| Batterie Anti-Aérienne               | 3 Hydres   | 150 pts            |
| Escadron de Sentinelles              | 4 Sentinelles  | 100 pts            |
| Peloton de Cavaliers ou Motos        | 6 escouades de Cavaliers ou Motos  | 150 pts            |
| Peloton de Troupes de Choc           | 8 escouades de Troupes de Choc. Ajoutez 4 Valkyries pour +150 pts  | 200 pts            |
| Escadron de Vultures                 | 4 Vultures   | 300 pts            |
| Soutien Orbital                      | 1 Croiseur Lunar <u>OU</u> 1 Cuirassé Emperor  | 100 pts / 300 pts  |
| Flotte et Titans                     | Jusqu'à un tiers des points de la liste d'armée  | Coût               |
| Titan Warlord                        | 1 Titan Warlord  | 850 pts            |
| Titan Reaver                         | 1 Titan Reaver   | 650 pts            |
| Meute de Warhounds                   | 2 Titans Warhounds   | 500 pts            |
| Titan Warhound                       | 1 Titan Warhound   | 275 pts            |
| Escadrille de Bombardiers            | 2 Bombardiers Marauders  | 250 pts            |
| Escadrille d'Intercepteurs           | 2 Chasseurs Thunderbolts <u>OU</u> 4 Chasseurs Thunderbolts  | 75 pts chacun      |
| Améliorations de Compagnie           | Jusqu'à 3 améliorations différentes par Compagnie de la Garde  | Coût               |
| Peloton d'Appui feu*                 | 4 escouades d'Appui feu  | 100 pts            |
| Peloton d'Infanterie*                | 6 escouades de Gardes Impériaux  | 100 pts            |
| Escadron de Chars                    | 3 Leman Russ <u>OU</u> 3 <a href="#">Leman Russ Démolisseurs</a>   | 175 pts / 225 pts  |
| Escadron de Hellhounds               | 3 Hellhounds   | 150 pts            |
| Batterie de Griffons                 | 3 Griffons   | 100 pts            |
| Flak                                 | 1 Hyde   | 50 pts             |
| Snipers*                             | 1 à 2 escouades de Snipers*  | 25 pts chacun      |
| Ogryns*                              | 1 à 2 escouades d'Ogryns*  | 25 pts chacun      |

*\*Les formations de ces unités peuvent être embarquées pour 25 points par Chimère. Vous ne pouvez pas prendre plus de Chimères que nécessaire pour embarquer ces troupes.*

# PROFILS

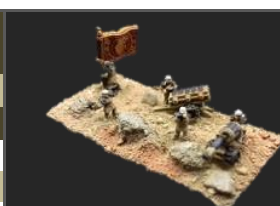
## ASTRA MILITARUM

| COMMANDANT SUPREME |           |                  |   |           |
|--------------------|-----------|------------------|---|-----------|
| Type               | Vitesse   | Blindage         | Corps à Corps                           | Fusillade |
| Infanterie         | 15cm      | 5+               | 4+                                      | 5+        |
| Arme               | Portée    | Puissance de feu | Notes                                   |           |
| Autocanon          | 45cm      | AP5+/AC6+        | -                                       |           |
| Fusils laser       | (15cm)    | Armes légères    | -                                       |           |
| Arme énergétique   | (contact) | Armes d'assaut   | Attaque supplémentaire (+1), Macro arme |           |



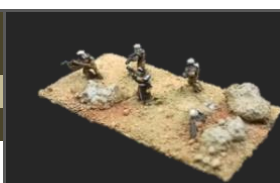
**Notes :** Commandant Suprême

| COMMANDANT        |           |                  |               |           |
|-------------------|-----------|------------------|---------------|-----------|
| Type              | Vitesse   | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie        | 15cm      | 6+               | 5+            | 5+        |
| Arme              | Portée    | Puissance de feu | Notes         |           |
| Autocanon         | 45cm      | AP5+/AC6+        | -             |           |
| Fusils laser      | (15cm)    | Armes légères    | -             |           |
| Épée trônçonneuse | (contact) | Armes d'assaut   | -             |           |



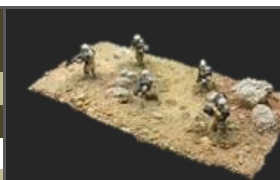
**Notes :** Commandant

| COMMISSAIRE      |           |                  |   |           |
|------------------|-----------|------------------|---|-----------|
| 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 |           |



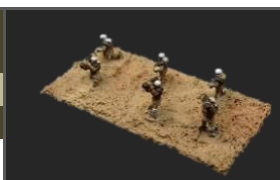
**Notes :** Charismatique, Meneur, Sans peur.

| ESCOUADES DE GARDES IMPERIAUX |         |                  |               |           |
|-------------------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type                          | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie                    | 15cm    | -                | 6+            | 5+        |
| Arme                          | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| Autocanon                     | 45cm    | AP5+/AC6+        | -             |           |
| Fusils laser                  | (15cm)  | Armes légères    | -             |           |

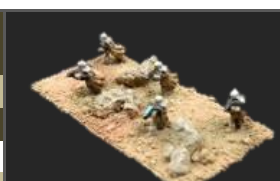


**Notes :** Une unité sur deux possède un autocanon. Comptez le nombre d'unités d'infanterie dans la formation qui peuvent faire feu sur l'ennemi puis divisez le résultat par deux (en arrondissant au nombre supérieur) pour savoir combien d'autocanons peuvent tirer.

| ESCOUADE D'APPUI FEU |         |                  |               |           |
|----------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type                 | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie           | 15cm    | -                | 6+            | 4+        |
| Arme                 | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| 2 x Autocanons       | 45cm    | AP5+/AC6+        | -             |           |
| Et                   | (15cm)  | Armes légères    | -             |           |



| ESCOUADES DE TROUPES DE CHOC |         |                  |               |           |
|------------------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type                         | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie                   | 15cm    | 5+               | 5+            | 4+        |
| Arme                         | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| Lance plasma                 | 15cm    | AP5+/AC5+        | -             |           |
| Fusils radiants              | (15cm)  | Armes légères    | -             |           |



**Notes :** Éclaireurs.

| ESCOUADE DE SNIPERS |         |                  |               |           |
|---------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type                | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie          | 15cm    | -                | 6+            | 5+        |
| Arme                | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| Fusils de sniper    | 30cm    | AP5+             | Sniper        |           |



**Notes :** Éclaireurs.

| ESCOUADE D'OGRYNS      |           |                  |                             |           |
|------------------------|-----------|------------------|-----------------------------|-----------|
| Type                   | Vitesse   | Blindage         | Corps à Corps               | Fusillade |
| Infanterie             | 15cm      | 3+               | 4+                          | 5+        |
| Arme                   | Portée    | Puissance de feu | Notes                       |           |
| Ripper guns            | (15cm)    | Armes légères    | -                           |           |
| Armes de corps à corps | (contact) | Armes d'assaut   | Attaque supplémentaire (+1) |           |



| ESCOUADES DE CAVALIERS IMPERIAUX / MOTOS IMPERIALES |           |                  |                   |           |
|---|-----------|------------------|-------------------|-----------|
| Type  | Vitesse   | Blindage         | Corps à Corps     | Fusillade |
| Infanterie  | 20cm      | 6+               | 4+                | 6+        |
| Arme  | Portée    | Puissance de feu | Notes             |           |
| Pistolets laser                                     | (15cm)    | Armes légères    | -                 |           |
| Lances énergétiques                                 | (contact) | Arme d'assaut    | Frappe en premier |           |



**Notes :** Montés, Éclaireurs, Infiltrateurs.

| SENTINELLE     |         |                  |               |           |
|----------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type           | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule léger | 20cm    | 6+               | 6+            | 5+        |
| Arme           | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| Multilaser     | 30cm    | AP5+/AC6+        | -             |           |



**Notes :** Marcheur, Éclaireur.

| HYDRE            |         |                  |               |           |
|------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type             | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé  | 30cm    | 6+               | 6+            | 5+        |
| Arme             | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| 2 x Canons Hydre | 45cm    | AP4+/AC5+/AA5+   | -             |           |
| Bolter Lourd     | 30cm    | AP5+             | -             |           |



| CHIMERE         |         |                  |               |           |
|-----------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type            | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé | 30cm    | 5+               | 6+            | 5+        |
| Arme            | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| Multilaser      | 30cm    | AP5+/AC6+        | -             |           |
| Bolter lourd    | 30cm    | AP5+             | -             |           |



**Notes :** Transport (peut embarquer 1 unité d'ogryns ou 2 unités de gardes impériaux, commandants, commandant suprême, snipers, escouades d'appui feu).





| HELLHOUND        |             |                    |                     |           |
|------------------|-------------|--------------------|---------------------|-----------|
| Type             | Vitesse     | Blindage           | Corps à Corps       | Fusillade |
| Véhicule blindé  | 30cm        | 4+                 | 6+                  | 3+        |
| Arme             | Portée      | Puissance de feu   | Notes               |           |
| Canon Inferno Et | 30cm (15cm) | AP3+ Armes légères | Ignore les couverts |           |
| Bolter lourd     | 30cm        | AP5+               | -                   |           |



| VALKYRIE            |         |                  |                     |           |
|---------------------|---------|------------------|---------------------|-----------|
| Type                | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps       | Fusillade |
| Véhicule blindé     | 35cm    | 5+               | 6+                  | 5+        |
| Arme                | Portée  | Puissance de feu | Notes               |           |
| Multilaser          | 30cm    | AP5+/AC6+        | -                   |           |
| 2 x Bolters lourds  | 30cm    | AP5+             | -                   |           |
| 2 x Lance-roquettes | 30cm    | 1PB              | Tir unique, Rupture |           |



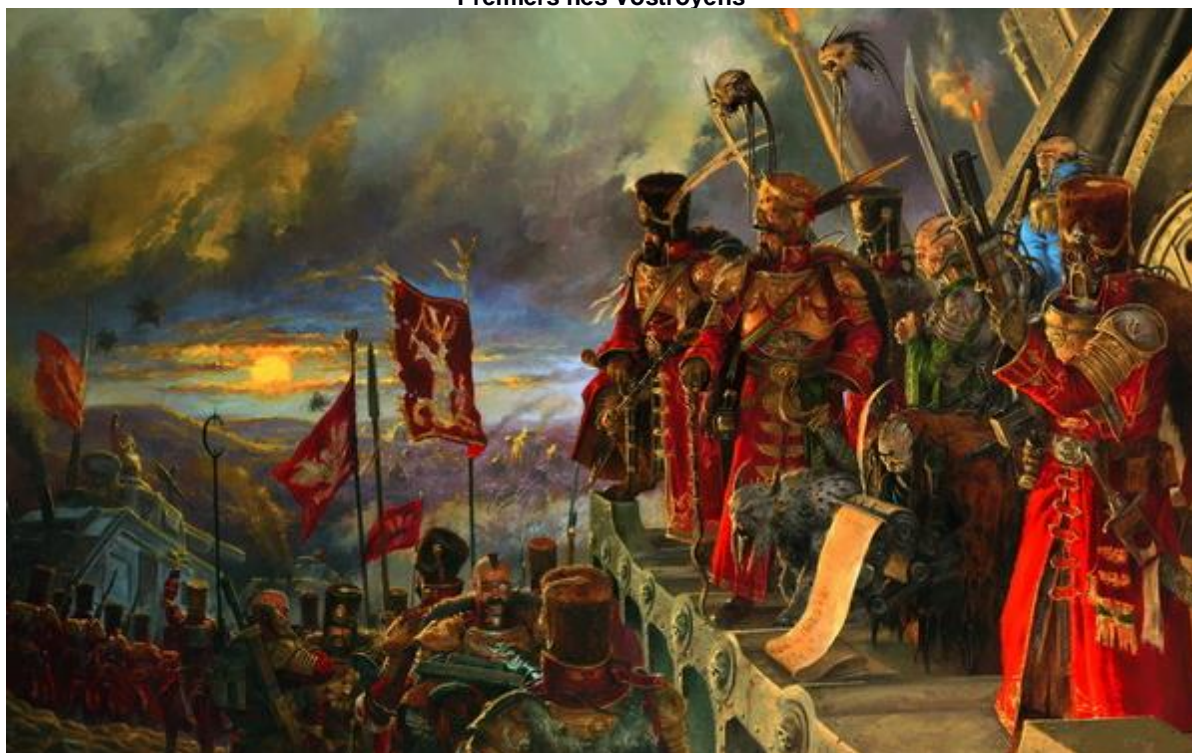
**Notes :** Antigrav, Éclaireur, Transport (peut embarquer 2 unités de Troupes de Choc).

| VULTURE            |         |                  |               |           |
|--------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type               | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé    | 35cm    | 5+               | 6+            | 5+        |
| Arme               | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| 2 x Hellstrikes    | 90cm    | AC3+             | Tir unique    |           |
| Autocanons jumelés | 45cm    | AP4+ / AC5+      | -             |           |
| Bolter lourd       | 30cm    | AP5+             | -             |           |



**Notes :** Antigrav, Éclaireur.

### Premiers nés Vostroyens



| LEMAN RUSS         |         |                  |               |           |
|--------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type               | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé    | 20cm    | 4+               | 6+            | 4+        |
| Arme               | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| Obusier            | 75cm    | AP4+/AC4+        | -             |           |
| Canon laser        | 45cm    | AC5+             | -             |           |
| 2 x Bolters Lourds | 30cm    | AP5+             | -             |           |



**Notes :** Blindage renforcé.

| LEMAN RUSS VANQUISHER |         |                  |               |           |
|-----------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type                  | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé       | 20cm    | 4+               | 6+            | 4+        |
| Arme                  | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| Canon Vanquisher      | 75cm    | AP4+/AC2+        |               |           |
| Canon laser           | 45cm    | AC5+             | -             |           |
| 2 x Bolters Lourds    | 30cm    | AP5+             | -             |           |



**Notes :** Blindage renforcé.

| LEMAN RUSS DEMOLISSEUR  |         |                  |                                |           |
|-------------------------|---------|------------------|--------------------------------|-----------|
| Type                    | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps                  | Fusillade |
| Véhicule blindé         | 20cm    | 4+               | 6+                             | 4+        |
| Arme                    | Portée  | Puissance de feu | Notes                          |           |
| Canon Démolisseur       | 30cm    | MA4+             | -                              |           |
| Et                      | (15cm)  | Armes légères    | Attaque supp. (+1), Macro arme |           |
| Canon laser             | 45cm    | AC5+             | -                              |           |
| 2 x Lance-plasma lourds | 30cm    | AP5+/AC5+        | -                              |           |



**Notes :** Blindage renforcé.

| DEATHSTRIKE         |          |                  |  |           |
|---------------------|----------|------------------|--|-----------|
| Type                | Vitesse  | Blindage         | Corps à Corps                                  | Fusillade |
| Véhicule blindé     | 20cm     | 6+               | 6+   | 5+        |
| Arme                | Portée   | Puissance de feu | Notes  |           |
| Missile Deathstrike | Illimité | MA2+             | Tir unique, Tueur de titan (1D6), Tir indirect |           |
| Bolter lourd        | 30cm     | AP5+             | -  |           |



**Notes :** Bien qu'ayant une valeur de portée illimité et n'étant pas une unité de tir de barrage, le Deathstrike a tout de même besoin d'un ordre de tir soutenu pour pouvoir atteindre une cible ne se trouvant pas directement dans sa ligne de vue. C'est pourquoi le missile Deathstrike possède la capacité tir indirect.

| BASILISK            |         |                  |               |           |
|---------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type                | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé     | 20cm    | 5+               | 6+            | 5+        |
| Arme                | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| Canon Tremble-Terre | 120cm   | AP4+/AC4+ ou 1PB | Tir indirect  |           |
| Bolter lourd        | 30cm    | AP5+             | -             |           |



**Notes :** Tir indirect uniquement pour le tir de barrage. Le Basilisk doit choisir entre le mode de tir normal ou de barrage.

| MANTICORE       |         |                  |                                     |           |
|-----------------|---------|------------------|-------------------------------------|-----------|
| Type            | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps                       | Fusillade |
| Véhicule blindé | 20cm    | 6+               | 6+                                  | 5+        |
| Arme            | Portée  | Puissance de feu | Notes                               |           |
| Lance-roquettes | 150cm   | 2PB              | Tir indirect, Rupture, Rechargement |           |
| Bolter lourd    | 30cm    | AP5+             | -                                   |           |



| BOMBARDE         |         |                  |   |           |
|------------------|---------|------------------|---|-----------|
| Type             | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps                                   | Fusillade |
| Véhicule blindé  | 20cm    | 6+               | 6+  | 5+        |
| Arme             | Portée  | Puissance de feu | Notes   |           |
| Mortier de siège | 60cm    | 2PB              | Tir indirect, Rechargement, Ignore les couverts |           |
| Bolter lourd     | 30cm    | AP5+             | -   |           |



| GRIFFON         |         |                  |               |           |
|-----------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type            | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé | 30cm    | 6+               | 6+            | 5+        |
| Arme            | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| Mortier Griffon | 30cm    | 1PB              | Tir indirect  |           |
| Bolter lourd    | 30cm    | AP5+             | -             |           |



| BANEBLADE                 |         |                  |                                |           |
|---------------------------|---------|------------------|--------------------------------|-----------|
| Type                      | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps                  | Fusillade |
| Engin de guerre           | 15cm    | 4+               | 6+                             | 4+        |
| Arme                      | Portée  | Puissance de feu | Notes                          |           |
| Super obusier             | 75cm    | AP3+/AC3+        | -                              |           |
| Autocanon                 | 45cm    | AP5+/AC6+        | -                              |           |
| 2 x Canons laser          | 45cm    | AC5+             | -                              |           |
| Canon Démolisseur         | 30cm    | MA4+             | Arc de tir frontal fixe        |           |
| Et                        | (15cm)  | Armes légères    | Attaque supp. (+1), Macro arme |           |
| Bolters lourds jumelés    | 30cm    | AP4+             | Arc de tir frontal fixe        |           |
| 2x Bolters lourds jumelés | 30cm    | AP4+             | -                              |           |



#### Capacité de dommage 3

**Touche critique :** Le Baneblade est détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+

**Notes :** Blindage renforcé.

| SHADOWSWORD                |         |                  |   |           |
|----------------------------|---------|------------------|---|-----------|
| Type                       | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps                                   | Fusillade |
| Engin de guerre            | 15cm    | 4+               | 6+  | 5+        |
| Arme                       | Portée  | Puissance de feu | Notes   |           |
| Canon Volcano              | 90cm    | MA2+             | Arc de tir frontal fixe<br>Tueur de titan (1D3) |           |
| 2 x Bolters lourds jumelés | 30cm    | AP4+             | -   |           |



#### Capacité de dommage 3

**Touche critique :** Le Shadowsword est détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+

**Notes :** Blindage renforcé.



## APPAREILS DE LA FLOTTE

### THUNDERBOLT

| Type        | Vitesse                | Blindage         | Corps à Corps           | Fusillade |
|-------------|------------------------|------------------|-------------------------|-----------|
| Aéronef     | Chasseur<br>Bombardier | 6+               | -                       | -         |
| Arme        | Portée                 | Puissance de feu | Notes                   |           |
| Fulgurants  | 15cm                   | AP4+/AA5+        | Arc de tir frontal fixe |           |
| Multilasers | 30cm                   | AP5+/AC6+/AA5+   | Arc de tir frontal fixe |           |
| Roquettes   | 30cm                   | AC4+             | Arc de tir frontal fixe |           |



**Notes :** Le Thunderbolt 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.

### MARAUDER BOMBARDIER

| Type                    | Vitesse    | Blindage         | Corps à Corps           | Fusillade |
|-------------------------|------------|------------------|-------------------------|-----------|
| Aéronef/Engin de guerre | Bombardier | 5+               | -                       | -         |
| Arme                    | Portée     | Puissance de feu | Notes                   |           |
| Bolters lourds jumelés  | 30cm       | AA5+             | Tourelle dorsale 360°   |           |
| Bolters lourds jumelés  | 30cm       | AA5+             | Arc de tir arrière fixe |           |
| Canons laser jumelés    | 45cm       | AC4+/AA5+        | Arc de tir frontal fixe |           |
| Bombes                  | 15cm       | 3PB              | Arc de tir frontal fixe |           |



**Capacité de dommage 2**

**Touche critique :** Touche critique : Le Marauder Bomber s'écrase au sol et est détruit.

## SOUTIEN ORBITALE

### CROISEUR DE CLASSE LUNAR

| Type                 | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps        | Fusillade |
|----------------------|---------|------------------|----------------------|-----------|
| Vaisseau             | -       | -                | -                    | -         |
| Arme                 | Portée  | Puissance de feu | Notes                |           |
| Bombardement orbital | -       | 3PB              | Macro arme           |           |
| Frappe chirurgicale  | -       | MA2+             | Tueur de titan (1D3) |           |



### CUIRASSE DE CLASSE EMPEROR

| Type                 | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps | Fusillade |
|----------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Vaisseau             | -       | -                | -             | -         |
| Arme                 | Portée  | Puissance de feu | Notes         |           |
| Bombardement orbital | -       | 8PB              | Macro arme    |           |



**Notes :** Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux à moins que le scénario ne précise le contraire.





## SOUTIEN TITANIQUE

### 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**

**Touche critique :** 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.

**Notes :** 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.



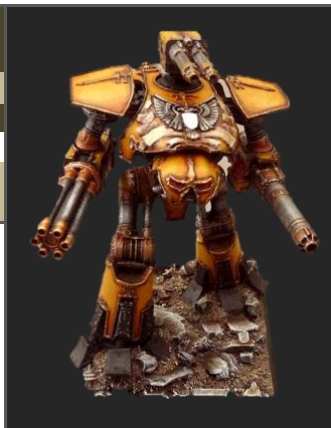
### REAYER

| Type                         | Vitesse | Blindage         | Corps à Corps           | Fusillade |
|------------------------------|---------|------------------|-------------------------|-----------|
| Engin de guerre              | 20cm    | 4+               | 3+                      | 3+        |
| Arme                         | Portée  | Puissance de feu | Notes                   |           |
| Lance-missiles multiples     | 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.**

**Touche critique :** 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.

**Notes :** 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.



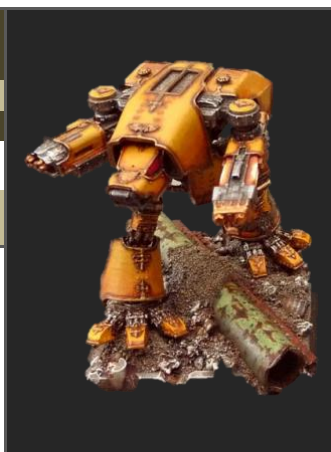
### WARHOUND

| 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 L. | 45cm    | 4 x AP3+/AC5+    | Arc de tir frontal                |           |

**Capacité de dommage : 3/Boucliers : 2**

**Touche critique :** 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+.

**Notes :** 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.



# FEUILLES DE REFERENCE

| Unité                     | Type  | Vitesse | Blindage | CC | FF | Armes   | Portée                      | Puissance de feu  | Notes   |
|---------------------------|-------|---------|----------|----|----|---|-----------------------------|---|---|
| <b>Commandant Suprême</b> | Inf   | 15cm    | 5+       | 4+ | 5+ | Autocanon<br>Fusil laser<br>Arme énergétique            | 45cm<br>(15cm)<br>(contact) | AP5+/AC6+<br>Armes légères<br>Armes d'ass. Att sup (+1), MA     | Commandant Suprême  |
| <b>Commandant</b>         | Inf   | 15cm    | 6+       | 5+ | 5+ | Autocanon<br>Fusil laser<br>Épée tronçonneuse           | 45cm<br>(15cm)<br>(contact) | AP5+/AC6+<br>Armes légères<br>Armes d'assaut                    | Commandant  |
| <b>Commissaire</b>        | Perso | -       | -        | -  | -  | Arme énergétique  | (contact)                   | Armes d'assaut, Att sup (+1), MA                                | Charismatique, Meneur, Sans peur.   |
| <b>Gardes Impériaux</b>   | Inf   | 15cm    | -        | 6+ | 5+ | Autocanon<br>Fusils laser                               | 45cm<br>(15cm)              | AP5+/AC6+<br>Armes légères                                      | Une unité sur deux possède un autocanon. Compter le nombres d'unités d'infanterie dans la formation qui peuvent faire feu sur l'ennemi puis diviser le résultat par deux (en arrondissant à l'unité supérieure) pour savoir combien d'autocanons peuvent tirer. |
| <b>Escouade appui feu</b> | Inf   | 15cm    | -        | 6+ | 4+ | 2 x Autocanons  | 45cm<br>(15cm)              | AP5+/AC6+<br>Armes légères                                      | -   |
| <b>Troupes de Choc</b>    | Inf   | 15cm    | 5+       | 5+ | 4  | Lance-plasma<br>Fusils radiants                         | 15cm<br>(15cm)              | AP5+/AC5+<br>Armes légères                                      | Éclaireurs  |
| <b>Snipers</b>            | Inf   | 15cm    | -        | 6+ | 5+ | Fusils de Sniper  | 30cm                        | AP5+<br>Sniper  | Éclaireurs  |
| <b>Ogryns</b>             | Inf   | 15cm    | 3+       | 4+ | 5+ | Ripper guns<br>Arme de corps à corps                    | (15cm)<br>(contact)         | Armes légères<br>Armes d'assaut, Att sup (+1)                   | -   |
| <b>Cavaliers et Motos</b> | Inf   | 20cm    | 6+       | 4+ | 6+ | Pistolets laser<br>Lances énergétique                   | (15cm)<br>(contact)         | Armes légères<br>Armes d'ass. Frappe en Premier                 | Montés, Éclaireurs, Infiltrateurs   |
| <b>Sentinelle</b>         | VL    | 20cm    | 6+       | 6+ | 5+ | Multilaser  | 30cm                        | AP5+/AC6+   | Marcheur, Éclaireurs  |
| <b>Hydre</b>              | VB    | 30cm    | 6+       | 6+ | 5+ | 2 x Canons Hyde<br>Bolter lourd                         | 45cm<br>30cm                | AP4+/AC5+/AA5+<br>AP5+  | -   |
| <b>Chimère</b>            | VB    | 30cm    | 5+       | 6+ | 5+ | Multilaser<br>Bolter lourd                              | 30cm<br>30cm                | AP5+/AC6+<br>AP5+   | Transport (peut embarquer 1 escouade d'Ogryn ou 2 escouades de gardes impériaux, Commandants, Commandant Suprême, escouade de Snipers, escouades d'Appui Feu).  |
| <b>Hellhound</b>          | VB    | 30cm    | 4+       | 6+ | 3+ | Canon Inferno<br>et<br>Bolter lourd                     | 30cm<br>(15cm)<br>30cm      | AP3+, Ignore couverts<br>Armes légères, Ignore couverts<br>AP5+ | -   |
| <b>Valkyrie</b>           | VB    | 35cm    | 5+       | 6+ | 5+ | Multilaser<br>2 x Bolters lourds<br>2 x Lance-roquettes | 30cm<br>30cm<br>30cm        | AP5+/AC6+<br>AP5+<br>1PB, Tir unique, Rupture                   | Antigrav, Éclaireur, Transport (peut embarquer 2 Kasrkins)  |

| Unité              | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Armes  | Portée   | Puissance de feu   | Notes   |
|--------------------|------|---------|----------|----|----|--|--|--|---|
| <b>Vulture</b>     | VB   | 35cm    | 5+       | 6+ | 5+ | 2 x Hellstrikes<br>Autocanons jumelés<br>Bolter lourd  | 90cm<br>45cm<br>30cm                                   | AC3+, Tir unique<br>AP4+/AC5+<br>AP5+  | Antigrav, Éclaireur.  |
| <b>Leman Russ</b>  | VB   | 20cm    | 4+       | 6+ | 4+ | Obusier<br>Canon laser<br>2 x Bolters lourds   | 75cm<br>45cm<br>30cm                                   | AP4+/AC4+<br>AC5+<br>AP5+  | Blindage renforcé   |
| <b>Vanquisher</b>  | VB   | 20cm    | 4+       | 6+ | 4+ | Canon Vanquisher<br>Canon laser<br>2 x Bolters lourds  | 75cm<br>45cm<br>30cm                                   | AP4+/AC2+<br>AC5+<br>AP5+  | Blindage renforcé   |
| <b>Démolisseur</b> | VB   | 20cm    | 4+       | 6+ | 4+ | Canon Démolisseur<br>Et<br>Canon laser<br>2 x Lance-plasma<br>lourds   | 30cm<br>(15cm)<br>45cm<br>30cm                         | MA4+<br>Armes légères, Att sup (+1), MA<br>AC5+<br>AP5+/AC5+   | Blindage renforcé   |
| <b>Deathstrike</b> | VB   | 20cm    | 6+       | 6+ | 5+ | Missile Deathstrike<br>Bolter lourd  | Illimité<br>30cm                                       | MA2+, Tir unique, TT (1D6)<br>AP5+   | Tir indirect<br>Bien qu'ayant une valeur de portée illimitée et n'étant pas une unité de tir de barrage, le deathstrike a tout de même besoin d'un ordre de tir soutenu pour pouvoir atteindre une cible ne se trouvant pas directement dans sa ligne de vue. C'est pourquoi le missile deathstrike possède la capacité tir indirect. |
| <b>Basilisk</b>    | VB   | 20cm    | 5+       | 6+ | 5+ | Canon Tremble Terre<br>Bolter lourd  | 120cm<br>30cm  | AP4+/AC4+ ou 1 PB<br>AP5+  | Tir indirect uniquement pour le tir de barrage<br>Le Basilisk doit choisir entre le mode de tir normal ou de barrage.   |
| <b>Manticore</b>   | VB   | 20cm    | 6+       | 6+ | 5+ | Lance-roquettes<br>Bolter lourd  | 150cm<br>30cm  | 2PB, Rupture<br>AP5+   | Tir indirect, Rechargement<br>-   |
| <b>Bombarde</b>    | VB   | 20cm    | 6+       | 6+ | 5+ | Mortier de siège<br>Bolter lourd   | 60cm<br>30cm   | 2PB, Ignore couverts<br>AP5+   | Tir indirect, Rechargement<br>-   |
| <b>Griffon</b>     | VB   | 30cm    | 6+       | 6+ | 5+ | Mortier Griffon<br>Bolter lourd  | 30cm<br>30cm   | 1PB<br>AP5+  | Tir indirect<br>-   |
| <b>Baneblade</b>   | EG   | 15cm    | 4+       | 6+ | 4+ | Super Obusier<br>Autocanon<br>2 x Canons laser<br>Canon Démolisseur<br>Et<br>Bolters lourds jumelés<br>2 x Bolters lourds<br>jumelés | 75cm<br>45cm<br>45cm<br>30cm<br>(15cm)<br>30cm<br>30cm | AP3+/AC3+<br>AP5+/AC6+<br>AC5+<br>MA4+, FrtF<br>Armes légères, Att. sup (+1), MA<br>AP4+, FrtF<br>AP4+ | CD3. Blindage renforcé<br>Critique : Le Baneblade est détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm, subissent une touche sur 6+  |
| <b>Shadowsword</b> | EG   | 15cm    | 4+       | 6+ | 5+ | Canon Volcano<br>2 x Bolters lourds<br>jumelés   | 90cm<br>30cm   | MA2+, TT (1D3), FrtF<br>AP4+   | CD3. Blindage renforcé<br>Critique : Le Shadowsword est détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+   |

| Unité                            | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Armes  | Portée                       | Puissance de feu   | Notes  |
|----------------------------------|------|---------|----------|----|----|--|------------------------------|--|--|
| <b>Thunderbolt</b>               | A    | CB      | 6+       | -  | -  | Fulgurants<br>Multilasers<br>Roquettes   | 15cm<br>30cm<br>30cm         | AP4+/AA5+, FrtF<br>AP5+/AC6+/AA5+, FrtF<br>AC4+, FrtF          | Esquive  |
| <b>Bombardier<br/>Marauder</b>   | A/EG | B       | 5+       | -  | -  | Bolters lourds jumelés<br>Bolters lourds jumelés<br>Canons laser jumelés<br>Bombes | 30cm<br>30cm<br>45cm<br>15cm | AA5+<br>AA5+, ArrF<br>AC4+/AA5+, FrtF<br>3PB, FrtF             | <b>CD2</b><br><u>Critique</u> : le Marauder s'écrase au sol.   |
| <b>Croiseur<br/>Classe Lunar</b> | V    | -       | -        | -  | -  | Bombardement orbital<br>Frappe chirurgicale  | -                            | 3PB, MA<br>MA2+, TT (1D3)                                      | -  |
| <b>Cuirassé<br/>Emperor</b>      | V    | -       | -        | -  | -  | Bombardement orbital   | -                            | 8PB, MA  | Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.  |
| <b>Warlord</b>                   | EG   | 15cm    | 4+       | 2+ | 3+ | 2 x Destructeurs Turbo laser<br>Canon Gatling<br>Canon Volcano                     | 60cm<br>60cm<br>90cm         | 4x AP5+/AC3+, FrtF<br>4x AP4+/AC4+, Frt<br>MA2+, TT (1D3), Frt | CD8, 6 Boucliers, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sans peur<br>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.<br>Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Warlord explose et inflige une touche sur un 4+ aux unités à 5cm, sur 2-3 le Warlord perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.                                  |
| <b>Reaver</b>                    | EG   | 20cm    | 4+       | 3+ | 3+ | Lance-missiles multiples<br>2x Destructeurs Turbo laser                            | 60cm<br>60cm                 | 4PB, Frt<br>4x AP5+/AC3+, Frt                                  | CD6, 4 boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur<br>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.<br>Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1, le Reaver explose et inflige une touche sur un 5+ aux unités à 5cm, sur 2-3, le Reaver perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.   |
| <b>Warhound</b>                  | EG   | 30cm    | 5+       | 4+ | 4+ | Méga Bolter Vulcain L.<br>Canon plasma léger                                       | 45cm<br>45cm                 | 4x AP3+/AC5+, Frt<br>2x MA2+, Rechargement, Frt                | CD3, 2 Boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur<br>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.<br>Critique : Le titan est déséquilibré et 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+. |

