

EPIC

ARMAGEDDON



CODEX

ADEPTUS ASTARTES

EA-FR

ADEPTUS ASTARTES

"La pureté nous unit. Nous sommes frères de sang. Nous sommes les Space Marines de l'Imperium. Nous sommes la lame luisante de Son poing. Le bouclier qui protège Son œuvre. Jamais nous ne vacillerons. Au nom de l'Imperium et tous ensemble, nous vaincrons."

Serment de loyauté de l'Adeptus Astartes

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de l'Adeptus Astartes basée sur un chapitre générique Space Marines suivant les préceptes et techniques posées par le Codex Astartes. Cette liste peut également être utilisée pour représenter n'importe quel autre chapitre qui ne suit pas les préceptes du Codex Astartes comme les Dark Angels, Blood Angels, ou encore les Space Wolves.

Les armées de l'Adeptus Astartes sont organisées autour de petites formations appelées **détachements**.

Chaque *détachement* peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque détachement quelle amélioration est autorisée. Chaque amélioration autorisée ne peut être prise qu'une fois par détachement. 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 de support** sont des formations autonomes des *détachements*. Elles ne peuvent jamais recevoir d'améliorations, sauf celles indiquées dans leur profil (par exemple vous pouvez remplacer 2 Stormtalon Destructor par des Annihilators pour un coût en point supplémentaire). Un maximum de $\frac{1}{3}$ des points peuvent être dépensés pour ces formations.

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 formations Space Marines disposant d'unités avec le suffixe "*+ Transports*" peuvent prendre assez de Rhinos pour transporter l'intégralité de la formation. Si cette option est prise, le nombre de Rhinos doit être suffisant, mais la capacité totale de transport ne doit pas être excédentaire par rapport au nombre d'unités à transporter.

Si des véhicules avec une capacité de transport ont été achetés pour la formation (comme des Razorbacks ou des Land Raiders), on considère qu'ils transportent au maximum de leurs capacités et qu'il est possible de prendre assez de Rhinos pour transporter ce qu'il reste de la formation (même si un Rhino se retrouve à moitié vide).

En outre, il est possible de remplacer tous les Rhinos de la formation par un Dreadnought ou par des Modules d'Atterrissage.

Règle spéciale : *Modules d'atterrissage*

Une formation se déployant par Assaut Planétaire et pouvant être transportée par Modules d'atterrissage le fait selon les règles spéciales suivantes : placez un marqueur de Module d'atterrissage 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'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 sur toutes les unités ennemis 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, débarquer 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 **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'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 sont placés, résolvez toutes les attaques des Modules d'atterrissage simultanément contre les formations ennemis à portée des marqueurs Module d'atterrissage. **Les formations visées recevront un pion impact pour le tir pour chaque attaque du vaisseau ou des modules d'atterrissage. Les pertes et les tirs ruptures infligent des PI normalement.** Puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.



Image capturée par les forces hérétiques d'Istaar XI alors que les modules d'atterrissage du chapitre des Templars Guards s'écrasent sur leurs lignes.

LISTE D'ARMÉE SPACE MARINES CODEX – ADEPTUS ASTARTES

Les armées de l'Adeptus Astartes ont une **valeur stratégique de 5**. Détachements Space Marines, l'Aviation Space Marines, les Vaisseaux Space Marines et les Légions Titaniques ont **une initiative de 1+**.

DÉTACHEMENTS SPACE MARINES CODEX

Formations	Unité	Améliorations	Coût
Tactique	6 unités Tactique + transports	Dreadnoughts, Commandant, Transports, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	275 pts
Devastator	4 unités Devastator + transports	Dreadnoughts, Commandant, Transports, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	250 pts
Assaut	4 unités d'Assaut	Commandant	175 pts
Terminator	4 unités Terminator	Commandant, Dreadnoughts, Land Raiders, Téléportation	300 pts
Scouts	4 unités de Scouts + transports	Commandant, Razorbacks, Sniper	150 pts
Motos	5 unités de Motos	Commandant, Motos d'assaut	200 pts
Land Speeders	5 Land Speeders	Commandant, Tornado / Typhoon	200 pts
Land Raiders	4 Land Raiders	Commandant, Vindicators	350 pts
Predators	4 Predators Destructor 4 Predators Annihilator	Commandant, Vindicators	225 pts 275 pts
Vindicators	4 Vindicators	Commandant	250 pts
Whirlwinds	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts

AMÉLIORATIONS SPACE MARINES CODEX

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

Améliorations	Unité	Coût
Commandant	Ajouter un Capitaine ou un Archiviste ou un Chapelain <i>Un Capitaine peut être échangé gratuitement par un Maître de chapitre</i>	50 pts (Gratuit)
Téléportation	Ajouter la Note <i>Téléportation</i> aux unités d'infanterie de la formation	50 pts
Sniper	Les Bolters Lourds des unités de Scouts reçoivent la Note <i>Sniper</i>	50 pts
Motos d'assaut	Remplacer n'importe quel nombre de Motos par des Motos d'Assaut	Gratuit
Hunter	Ajouter 1 Hunter à la formation	50 pts
Razorbacks	Ajouter jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter	25 pts/Chacun
Dreadnoughts	Ajouter 1 ou 2 Dreadnoughts à la formation	50 pts/Chacun
Support Lourd	Ajouter jusqu'à 2 véhicules blindés à la formation selon n'importe quelle combinaison : Predators Annihilator, Predators Destructor, Vindicator Land raider	65 pts/Chacun 75 pts/Chacun
Land Raider	Ajouter jusqu'à 4 Land Raiders	75 pts/Chacun
Vindicators	Ajouter jusqu'à 2 Vindicators	65 pts/Chacun
Tornado / Typhoon	La formation peut contenir des land speeders selon n'importe quelle combinaison : Remplacer des unités par autant de Land speeders Tornado Remplacer des unités par autant de Land speeders Typhoon	10 pts/Chacun 15 pts/Chacun

SUPPORTS SPACE MARINES CODEX

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

FLOTTE DE L'ADEPTUS ASTARTES			SOUTIENS DES LEGIONS TITANIQUES		
Formations	Unité	Coût	Formations	Unité	Coût
Thunderhawk	1 Thunderhawk	225	Titan Warhound	1 Titan Warhound (Ajouter 1 Titan Warhound)	275 pts (+225 pts)
Thunderhawk Transporteur	2 Thunderhawk Transporteurs (Ajouter 1 Thunderhawk Transporteur)	300 pts (+150 pts)	Titan Reaver	1 Titan Reaver	650 pts
Barge de Débarquement	1 Barge de débarquement	400 pts	Titan Warlord	1 Titan Warlord	850 pts
Intercepteurs Stormtalon	2 Stormtalon Destructor ou 2 Stormtalon Annihilator	200 pts 250 pts			
Stormeagles	2 Stormeagles	275 pts			
Bélier d'Assaut Caestus	2 Caestus (Ajouter 1 Caestus)	250 pts (+100 pts)			
Vaisseaux Spatiaux	1 Croiseur d'attaque ou 1 Barge de bataille	200 pts 350 pts			

FEUILLES DE RÉFÉRENCES ADEPTUS ASTARTES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Maître de Chapitre	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
Capitaine	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Sauvegarde Invulnérable, Meneur
Chaplain	Perso	-	-	-	-	Crozius Arcanum	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Charismatique, Sauvegarde Invulnérable, Meneur
Archiviste	Perso	-	-	-	-	Frappe Psychique Arme de Force et	30cm (15cm) (contact)	MA4+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Tactiques	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance-Missile Bolters	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	
Devastators	Inf	15cm	4+	5+	4+	2x Armes Lourdes Bolters	45cm (15cm)	AP5+/AC5+ Arme Légère	
Marines d'Assaut	Inf	30cm	4+	3+	5+	Épée tronçonneuse Pistolet Bolter	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	Réacteurs Dorsaux
Terminators	Inf	15cm	4+	3+	3+	2x Canon d'assaut Fulgurant Gantelet Énergétique	30cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+ Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé
Scouts	Inf	15cm	5+	4+	5+	Bolter Lourd Bolters	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	Eclaireurs, Infiltrateurs
Motos	Inf	35cm	4+	3+	4+	Épée Tronçonneuse Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	Montés
Motos d'Assaut	VL	35cm	4+	5+	4+	Bolter Lourd Bolters	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	Montés
Land Speeder	VL	35cm	4+	6+	5+	Multi-Fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA	Antigrav, Eclaireurs
Land Speeder Tornado	VL	35cm	4+	6+	4+	Canon d'Assaut Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireurs
Land Speeder Typhoon	VL	35cm	4+	6+	4+	Lance-Missile Typhoon Bolter Lourd	45cm 30cm	AP3+/AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireurs

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Dreadnought	VB	15cm	4+	4+	4+	Canon d'Assaut Poing Énergétique	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Marcheurs, Sans peur
Dreadnought Feu d'Enfer	VB	15cm	4+	4+	4+	Canons Laser Jumelés Lance-Missile	45cm 45cm	AC4+ AP5+/AC6+	Marcheurs, Sans peur
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(15cm)	Arme Légère	Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts
Land Raider	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Tactiques, Devastators, Terminators (prennent 2 places)
Razorback Bolters Lourds	VB	30cm	5+	6+	4+	Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts
Razorback Canons Laser	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts
Predator Annihilator	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés 2x Canon Laser	45cm 45cm	AC4+ AC5+	Blindage renforcé
Predator Destructor	VB	30cm	5+	6+	4+	Autocanon 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Blindage renforcé
Vindicator	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (Vindicator) et	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	Blindage renforcé
Whirlwind	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-Missile Whirlwind	45cm	1PB, Ind	
Hunter	VB	30cm	5+	6+	5+	Lance-Missile Skyspear	60cm	AC4+/AA4+	

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DE LA FLOTTE DE L'ADEPTUS ASTARTES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Stormtalon Destructor	A	C	5+	-	-	Canons d'Assaut Jumelés (AA) Bolters Lourds Jumelés (AA Avant)	30cm 30cm	AP4+/AC4+/AA5+ AP4+/AA5+, FrtF	
Stormtalon Annihilator	A	C	5+	-	-	Canons d'Assaut Jumelés (AA) Canons Laser Jumelés (FF+AA)	30cm 45cm	AP4+/AC4+/AA5+ AC4+/AA5+, FrtF	
Stormeagle	A	B	5+	6+	5+	Bolters Lourds Jumelés (AA Avant) 2x Canons Laser Jumelés (FF+AA) Missiles Firefury	30cm 45cm 45cm	AP4+/AA5+, FrtF AC4+/AA5+, FrtF 2PB, FrtF	Assaut planétaire, Blindage renforcé. Transport (4) : Tactiques, Devastators, Scouts, Assauts, Terminators (Assauts et Terminators prennent 2 places) CD1 - Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord
Bélier d'Assaut Caestus	A/EG	B	4+	5+	5+	Bélier Caestus Magna Fusor Batterie de Missiles Vengeance	(contact) (contact) 30cm	Arme d'Assaut, MA, FrtF Arme d'Assaut, +1A, MA, FrtF 2PB, Uniq, FrtF	Assaut planétaire, Blindage renforcé, Sauvegarde Invulnérable Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts, Assauts, Terminators (Assauts et Terminators prennent 2 places) CD1 - Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord
Thunderhawk Transporter	A/EG	B	4+	6+	5+	2x Bolters Lourds Jumelés (AA Droite) 2x Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche)	30cm 30cm	AP4+/AA5+, Drt AP4+/AA5+, Gch	Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport (2) : Land Raider (prennent deux places), Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators et les unités transportées par ces véhicules CD2 - Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord
Thunderhawk	A/EG	B	4+	6+	4+	Obusier (Avant) 2x Bolters Lourds Jumelés (FF) Bolters Lourds Jumelés (AA Droite) Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche)	75cm 30cm 30cm 30cm	AP4+/AC4+, FrtF AP4+, FrtF AP4+/AA5+, Drt AP4+/AA5+, Gch	Assaut planétaire, Blindage renforcé Transport (8) : Tactiques, Devastators, Scouts, Assaut, Motos, Motos d'Assaut, Terminators, Dreadnought (Moto d'Assaut, Terminators et Dreadnought prennent deux places) CD2 - Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord
Barge de Débarquement	A/EG	B	4+	5+	3+	2x Canons Laser Jumelés 3x Bolters Lourds Jumelés (Barge)	45cm 30cm	AC4+ AP4+/AC5+	Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé, Assaut planétaire, Transport (12+6) : Tactiques, Devastators, Scouts, Assauts, Motos, Motos d'Assaut, Terminator, Dreadnought (Terminators et Dreadnought prennent 2 places), plus 6 véhicules parmis Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators et Land Raiders (les Land Raiders prennent deux places) CD4 - Critique : La Barge de débarquement s'écrase au sol et est détruite, ainsi que toutes les unités à son bord. Toute unité dans un rayon de 5cm de l'appareil subit une touche si la Barge de débarquement se trouvait au sol
Croiseur d'Attaque	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (5)	∞	5PB, MA	Transport (20+20+6) : Tactiques, Devastators, Assaut, Scouts, Terminators, Dreadnoughts, Motos et Motos d'assaut, plus 20 véhicules parmis Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators et Vindicators et 6 Thunderhawks et Thunderhawks Transporters. De plus, le Croiseur d'Attaque peut transporter le nombre nécessaire de Modules d'Atterrissage, Stormeagles, Stormravens, Béliers d'Assaut Caestus et Barges de Débarquement pour transporter le reste des unités à son bord

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Barge de Bataille	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (14)	∞	14PB, MA	Lent, ne peut être utilisé aux tours 1 et 2 à moins que le scénario ne précise le contraire. Transport (60+60+6) : Tactiques, Devastators, Assauts, Scouts, Terminators, Dreadnoughts, Motos et Motos d'Assaut, plus 60 véhicules parmi Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators et Vindicators et 6 Thunderhawks et Thunderhawks Transporters. De plus, la Barge de Bataille peut transporter le nombre nécessaire de Modules d'Atterrissage, Stormeagles, Stormravens, Béliers d'Assaut Caestus et Barges de Débarquement pour transporter le reste des unités à son bord
Module d'atterrissement	VB	-	-	-	-	Deathwind	15cm	AP5+/AC5+	Transport (Formation + Option) : Tactiques, Devastators + Dreadnought

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DES LÉGIONS TITANIQUES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga Bolter Vulcain Canon Plasma Léger (F)	45cm 45cm	4x AP3+/AC5+ 2xMA2+, Rchg, Frt	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large CD3 / 2BI - 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+
Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance-Missiles Apocalypse 2x Destructeur Turbo Laser	60cm 60cm	4PB, FrtF 4xAP5+/AC3+	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large CD6 / 4BI - 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 1CD, sur 4+ la fissure est réparée
Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2x Destructeurs Turbo laser (FF) Canon Gatling Canon Volcano	60cm 60cm 90cm	4xAP5+/AC3+, FrtF 4xAP4+/AC4+, FrtF MA2+, TT (D3)	Blindage Renforcé, Blindage arrière Renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large CD8 / 6BI - 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