

CODEX

BLACK LEGION



UN CODEX EPIC ARMAGEDDON
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE



Mentions légales : 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, 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, Farseeer, 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. Les 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.

BLACK LEGION, LES FORCES DU CHAOS UNIVERSEL

Il y a dix mille ans, l'Imperium Humain fut déchiré par une guerre civile dévastatrice, connue sous le nom d'Hérésie d'Horus. Plusieurs Légions de Space Marines se rebellèrent contre le « Faux Empereur » sous la conduite persuasive et corrompue du Maître de Guerre Horus, un ancien lieutenant de l'Empereur tombé sous l'emprise du Chaos. Le Space Marine combattit son frère Space Marine, jusqu'à la bataille finale du Palais Impérial sur la Sainte Terra.

Bien que les forces de l'Imperium aient été victorieuses, l'Empereur de l'Humanité fut mortellement blessé et enchâssé dans le Trône d'Or pour préserver sa vie. Dans l'intervalle, les Space Marines rebelles survivants fuirent vers l'Œil de la Terreur, une tempête Warp massive dans les franges nord-est de la galaxie. Là, l'espace Warp se mêle avec l'espace réel et les Démons du Chaos peuvent se manifester.

Les Space Marines renégats trouvèrent refuge dans l'Œil de la Terreur, lançant depuis des raids et des Croisades Noires depuis leurs bases. Ces Space Marines du Chaos sont devenus une plaie pour l'Imperium, faisant des ravages au nom de leurs Dieux du Chaos.

Les Space Marines du Chaos ont la plupart des capacités des Space Marines réguliers, bien qu'ils aient aussi des aptitudes et du matériel chaotiques qui les rendent uniques. Chacun des quatre Dieux du Chaos a des Space Marines du Chaos dévoués à son Culte, qu'ils soient Noise Marines de Slaanesh ou Marines de la Peste de Nurgle. Ils peuvent déchaîner des horreurs sans nom sur leurs adversaires, depuis les meutes de Démons jusqu'aux Défilers du Chaos. Ils peuvent être organisés d'une infinité de manières, ce qui est approprié car le Chaos incarne le désordre lui-même. Pour finir, les armées de Space Marines du Chaos sont des adversaires terrifiants vus comme imprévisibles par ceux qui les combattent.

LES CROISADES NOIRES

Une ou deux fois par millénaire, un véritable grand Champion du Chaos s'élève dans l'Œil de la Terreur. Par le pouvoir de sa volonté implacable, et les faveurs des Sombres Dieux, ce Champion peut souder ensemble une alliance instable entre les régions infernales de l'Œil.

La façon dont le Champion a pu fédérer les forces de la croisade dépend de sa nature et de son dieu tutélaire. Certains usent de la manipulation, d'autres de l'extorsion, d'autres de la domination, d'autres de l'intimidation. Plus simplement ils usent de tous les pouvoirs considérables à leur disposition. Les préparations pour une Croisade peuvent prendre des semaines ou des années selon les caprices des dieux. Les forges des mondes démoniaques vomissent des blindages et des armes pour les suivants des élus, des machines démons sont éveillées de leur sombre sommeil avec des Pactes Démoniaques de sang, les factions rivalisent pour le commandement des rangs massés de croisés ou sont écrasées sans pitié dans l'obéissance.

Quand la Croisade Noire est lancée, l'Œil de la Terreur vomit les diaboliques hordes du Chaos : des armées de démons, rang après rang de monstres déformés ; des multitudes innombrables de cultistes ; les sauvages tribus d'Hommes-Bêtes ; d'anciens et terrifiants Titans du Chaos. Fer de Lance de tous, les Légions de Space Marines du Chaos sont unies dans leur soif de butin et leur désir d'apporter la destruction à l'Imperium qu'ils haïssent.

L'Imperium conserve d'importantes forces stationnées autour de l'Œil de la Terreur pour parer à ces invasions. Des Légions entières de Titans, des Chapitres Space Marines et une multitude de régiments de la Garde Impériale défendent les systèmes les plus vitaux à proximité de l'Œil de la Terreur. Mais même de puissantes formations combattantes comme celles-ci ne peuvent garantir la victoire sur la foule démoniaque. Bien souvent la noire marée du Chaos s'étend et s'éloigne, laissant des systèmes entiers ravagés et brûlés. Des populations planétaires entières sont corrompues par le Chaos, des cités et des industries sont écrasées par l'avancée tonitruante de démoniaques engins de destructions, d'innombrables citoyens sont emmenés de force pour servir d'esclaves et de jouets pour les âmes damnées et leurs maîtres démoniaques aux marges de la réalité.

Chaque cité ruinée, chaque planète brûlée entraîne l'Imperium un peu plus près de la dissolution. Dans un Imperium d'un million de mondes, que peut représenter un seul d'entre eux ? Assez pour avoir à défendre chacun contre les hordes démoniaques, assez pour en appeler à la menace de l'Exterminatus sur ceux qui ont fléchi le genou et fait révérence au genre démoniaque. Une Croisade Noire peut surgir de l'Œil seulement une fois en mille ans, mais les dommages qu'elle inflige ne peuvent jamais être défaits.

LES POUVOIRS DU CHAOS



Khorne est le dieu de la colère et de la destruction, le dieu du Chaos de la guerre dont les mugissements de rage se répercutent à travers le temps et l'espace. Il siège sur un grand trône d'airain au sommet d'une pile de crânes blanchis. A chaque fois qu'un Champion de Khorne est tué au combat, son crâne est ajouté à la pile, qui grandit lentement de plus en plus haut. Khorne est un dieu combattant et ses démons et serviteurs mortels sont parmi les guerriers les plus puissants. Khorne est un noble guerrier qui respecte la force et la bravoure, qui ne prend aucun plaisir à détruire le faible et considère l'impotent comme indigne de son courroux. On raconte que le destin épargnera tout brave guerrier qui en appellera à Khorne et promettra son âme au dieu du sang. On raconte aussi que les démons de Khorne traqueront et détruiront tout guerrier qui trahira son honneur en tuant un impotent ou commettant un meurtre de sang-froid. Le grand plaisir de Khorne se trouve dans la bataille et dans le sang répandu.



Tzeentch est le dieu de la fortune et du hasard et l'architecte cosmique de la fatalité et de la destinée. Son corps est recouvert de visages qui mutent et changent constamment, reflétant l'humeur de Tzeentch comme son esprit omniscient sonde les fils sans fin du destin qui maintiennent l'univers cohérent. Les projets et les intrigues de Tzeentch servent ses propres buts inimaginables, parfois soutenant une cause mortelle, à d'autres moments la contrariant, mais constamment manipulant les vastes et complexes fils du destin détenant les secrets de la vie et de la mort. Les intrigues de Tzeentch sont si compliquées qu'il est impossible de deviner quels sont ses réels desseins ou ses réelles intentions. Ses machinations s'avèrent être bien plus subtiles et complexes qu'elles n'apparaissent au premier abord, et même ses plus loyaux serviteurs sont susceptibles de découvrir trop tard qu'ils sont uniquement des pions dans le jeu cosmique des dieux. Tzeentch est aussi le dieu de l'énergie mentale et de la magie, les forces brutes du changement elles-mêmes.



Nurgle est le dieu de la peste, et de la pestilence, de la ruine et de la corruption physique. Son corps est immense et bouffi, sa chair pourrissante est enflée par sa décomposition et vérolée d'ulcères et de lésions. De minuscules démons nommés Nurglings rampent sur sa carcasse putride, ramassant des morceaux de chair et suçant les ulcères lépreux et les furoncles. Nurgle est plein d'énergie morbide et d'enthousiasme, et ses démons voyagent à travers le temps et l'espace en répandant les maladies et la corruption alors qu'ils exécutent leur Danse de la Mort à travers les cités et les villes qu'ils veulent infecter. Les mortels qui meurent du fléau de Nurgle ne sont jamais libérés de leur agonie : leur âme est réclamée par le dieu de la maladie et ils deviennent à leur tour de nouveaux serviteurs démons. Un mortel touché par un démon de Nurgle contractera une grave maladie et sera maudit jusqu'à sa mort. Il est connu qu'un mortel qui se meurt de maladie peut retarder sa mort en appelant à Nurgle et en engageant son âme auprès du Seigneur de la Décadence.



Slaanesh est le Seigneur du Plaisir, dont les adeptes abandonnent toute retenue et inhibition pour embrasser les possibilités sans nom de l'esprit et de la chair. Slaanesh n'est ni mâle ni femelle, mais un mélange troublant des deux. Il est dit que tout mortel qui regarde les images de Slaanesh devient esclave de la beauté du dieu et obéit volontiers aux plus légers caprices du Seigneur des Plaisirs. Le contact du souffle du dieu abreuve les sens mortels avec les effluves du plaisir, faisant fondre la résolution du plus robuste des guerriers et submergeant son esprit de vagues d'extase. Le plus léger ronronnement de la voix du dieu est suffisant pour stimuler les sens dans un néant éternel et extatique. Pour les adeptes de Slaanesh, le monde mortel est gris et insipide comparé aux paradis est suffisant pour stimuler les sens dans un néant éternel et extatique. Pour les adeptes de Slaanesh, le monde mortel est gris et insipide comparé aux paradis sensuels de l'affection de leur maître.



ABADDON

Abaddon le fléau. Abaddon l'archi-démon. Abaddon qui a conduit d'innombrables Croisades Noires contre les mondes horrifiés du fragile Imperium de l'humanité. Un monstre inhumain dont le nom est devenu synonyme d'une malédiction de dix mille ans de terreur et de désolation qu'il a fait pleuvoir sur la galaxie qu'il avait autrefois aidé à conquérir au nom de l'Empereur de l'Humanité.

Il y a longtemps Abaddon était un grand héros, un puissant guerrier qui combattit durant les guerres d'expansion et de rétribution de l'humanité. Il était le capitaine de la 1^{ère} compagnie des Lunar Wolves durant la Grande Croisade, et suivit Horus depuis l'ancienne Terra pour conquérir les lointaines étoiles.

Les Lunar Wolves se battirent sur d'innombrables mondes pour les libérer de la tyrannie extraterrestre ou de l'influence du Chaos, et Abaddon était toujours à la pointe du combat. Il vénérât le Maître de Guerre comme un dieu et Horus le considérait comme son fils favori ; en effet, certains murmuraient qu'il était en vérité le fils cloné du Primarque lui-même, produit des premières expérimentations Primogenitor. Nul ne fut plus fier que lui quand l'Empereur renomma la Légion en Sons of Horus en hommage aux prouesses du Maître de Guerre durant la Croisade d'Ullanor.

Abaddon a conduit douze Croisades Noires contre l'Imperium. Certaines furent de grandes invasions menées par les Légions des égarés et damnés, d'autres furent des raids violents avec seulement quelques compagnies menées par les plus redoutables Space Marines du Chaos. Chacune de ces attaques a conduit les mondes chancelants et ravagés de l'Imperium plus proches de l'Oeil de la Terreur. Les Hauts Seigneurs de Terra vivent dans la crainte du jour où Abaddon unifiera les Légions Renégates en une horde déferlante et reviendra jouer les derniers actes de la trahison commencée par Horus dix mille ans plus tôt.

LES TITANS DU CHAOS

Durant les jours sombres de l'Hérésie d'Horus, un grand nombre parmi l'Adeptus Mechanicus fut attiré au service du Chaos par des promesses de connaissances perdues. Les Techno-Prêtres de Mars se jetèrent dans une guerre civile sanglante, déchaînant des armes interdites pour parcourir la surface de la planète rouge. Les Légions Titaniques se divisèrent entre factions loyalistes et factions renégates, plus de la moitié se joignant à Horus. Durant l'Hérésie, d'innombrables batailles eurent lieu entre Titans. Des cités entières furent ébranlées sous le lourd pas de ces effrayantes machines de guerre. Avec l'échec de l'Hérésie, les légions Titaniques renégates furent chassées dans l'Oeil de la Terreur où elles errent depuis dix mille ans, attendant d'aborder des Space Hulks ou d'anciens vaisseaux de transport pour ravager à nouveau les mondes de l'Imperium.

Durant leur long séjour sur les mondes démons, les Titans renégats ont été pervertis et ont muté, car le pouvoir mutagène du Chaos n'est pas limité aux créatures faites de chair et de sang. Ces gigantesques engins de terreur sont craints universellement alors qu'ils parcourent les mondes démons de bataille en bataille, provoquant éternellement le carnage pour lequel ils ont été construits. Personne ne sait vraiment si ces machines conservent leur équipage d'origine, leur vie prolongée de façon non naturelle par leur proche contact avec les pouvoirs du Warp, cachés dans l'œil de la Terreur où le temps ne signifie rien. Certains disent qu'ils sont possédés par les esprits de démons, dont la rage d'être emprisonnés conduit les machines à des actes de destruction encore plus grands. Les Titans du Chaos sont craints et respectés parmi les suivants des Sombres Dieux comme de monstrueuses effigies des anciens dieux de la guerre. L'Imperium crie les Titans du Chaos comme les esprits vengeurs d'un passé horrifique.

Flotte DU CHAOS

Il y a longtemps, lorsque l'Empereur de l'Humanité conduisit ses Légions de Space Marines à travers les étoiles dans ce qui fut plus tard connue comme la Grande Croisade, les Primarques commandaient ses armées. Chaque Primarque commandait non seulement une Légion de Space Marines, mais aussi de vastes flottes de vaisseaux de guerre et d'incommensurables armées de Gardes. La puissance militaire à la disposition de chacun d'eux était immense.

Alors vint l'Hérésie d'Horus et au moins la moitié des Primarques se rebella contre l'Empereur. L'histoire de l'Hérésie est bien connue, cela fut une époque sombre et terrible pendant laquelle la guerre civile détruisit presque l'Imperium. Par la suite, il fut clair pour les Hauts Seigneurs que trop de pouvoir avait été accordé aux Primarques renégats. Le Codex Astartes de Roboute Guilliman fut la principale réforme. Les immenses Légions de Space Marines furent divisées en Chapitres d'un millier de guerriers et équipées de barges de bataille et de croiseurs d'attaque. La flotte fut réorganisée en flottes de bataille dispersées entre les mondes majeurs de chaque Segmentum.

La Garde Imperiale fut réorganisée pour mieux définir qui pouvait autoriser la formation et le déploiement de ses composantes – les régiments. Les mesures furent couronnées de succès, car bien qu'il y ait encore eu des rebellions depuis l'Hérésie, elles n'ont pas eu la capacité de déchirer l'Imperium comme Horus l'avait fait.

Néanmoins, les Space Marines renégats battus ne firent pourtant jamais partie de ces réformes. Alors que les Ultramarines donnèrent naissance à de nombreux chapitres successeurs, la Black Legion, les World Eaters et tous les autres établirent des territoires dans l'Oeil de la Terreur en utilisant toutes les forces qu'ils avaient pu sauver de leur défaite sur Terra. Depuis ce jour, les Flottes du Chaos sont subordonnées aux Seigneurs des Légions de Space Marines du Chaos.

BLACK LEGION – Ferc 2015

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

REGLES SPECIALES :

MODULES D'ASSAUT DREADCLAW

Les légions renégates sont craintes pour leurs assauts orbitaux dévastateurs, leurs guerriers portant directement le combat chez l'ennemi en se déployant par ses modules d'assaut Dreadclaw. Largués par un croiseur Devastation ou un cuirassé Despoiler, les Dreadclaws transportant les Space Marines du Chaos fondent depuis le ciel sur le lieu d'attaque, en appuyant leur insertion par un barrage thermique afin de dégager la zone d'atterrissage.

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

Pour déployer la formation utilisant des Dreadclaws, Placez un marqueur de Dreadclaw en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (4.3 et 4.4 du Livre de Règles). Le Dreadclaw 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 Dreadclaw placé, Résolvez son attaque de tir de Deadclaw sur toutes les unités ennemies à moins de 15 cm du centre du Dreadclaw. Chaque formation ennemie attaquée reçoit un Pion Impact selon les règles normales de tir.

Ensuite, débarquez les troupes transportées en Dreadclaw (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 Dreadclaw 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 Dreadclaws, placez tous les marqueurs Dreadclaw 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 Deathclaw simultanément contre les formations ennemies à portée des marqueurs Dreadclaw, puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.

FACTIONS

Chaque formation dans une armée du Chaos appartient à une faction qui prête allégeance à l'un des Dieux du Chaos (Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch) ou au Chaos Universel. Vous devez décider à quelle faction appartient chaque formation de votre armée au début de la bataille et le noter sur votre liste d'armée. A l'exception de celles vénérant le Chaos Universel, les différentes factions ne s'entendent pas toutes bien, et certaines entretiennent entre elles des haines millénaires.

Ceci est représenté par les règles suivantes : Khorne hait Slaanesh et vice-versa ; Tzeentch hait Nurgle et vice-versa. Il est impossible d'aligner dans une même armée des formations qui se haïssent. Donc si vous jouez par exemple une formation de Khorne, vous ne pourrez pas aligner une formation de Slaanesh.

INVOCATION DE DEMONS

L'amélioration Porte-icône permet, lors de la phase de Téléportation, d'invoquer une formation de démons préalablement sélectionnée lors de la composition de l'armée. La formation accueillant le porte-icône et la formation invoquée doivent appartenir à la même faction. La formation invoquée apparaît à moins de 15cm du porte-icône. Si le porte-icône est éliminé, les démons ne peuvent plus être invoqués par cette formation.

On ne peut invoquer qu'une seule formation de démons par porte-icône et par partie. Une formation venant de se téléporter ne peut pas invoquer de démons.

La formation invoquée ne subit pas de PI suite à sa « téléportation ». Elle devient immédiatement une formation à part entière et suit les règles d'activation, de cohésion, etc. Elle reste ensuite en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à sa destruction.

REGLES DES DEMONS DE TOUS TYPES :

Sacrifiables : certaines unités sont perçues par leurs alliés comme « sacrificiables ». Soit car elles ont été spécialement créées pour se sacrifier, soit car ces unités n'ont simplement pas de valeur aux yeux de leurs alliés. Les unités Sacrifiables ne génèrent pas de pion d'impact lorsqu'elles sont détruites. Ceci inclut les effets spéciaux créant des pions d'impact lorsqu'une unité Sacrifiable est ciblée, c'est-à-dire lorsque les touches sont allouées à l'unité. Cependant, les unités Sacrifiables comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut (voir 1.12.8).

Instable : si les démons sont démoralisés, ils sont détruits.

Ne peuvent que contester les objectifs, pas les contrôler.

FACTION	DEMON MAJEUR	DEMONS MINEURS
KHORNE	Buveur de Sang	Sanguinaires
TZEENTCH	Duc du Changement	Incendiaires
NURGLE	Grand Immonde	Portepestes
SLAANESH	Gardien des Secrets	Démonettes
CHAOS UNIVERSEL	-	Bêtes Démoniaques

4- PERSONNAGES DU CHAOS

Certaines formations de la Black Legion ont accès à l'amélioration « Personnage du Chaos ». Ce personnage peut être de 3 types :

- Seigneur de Guerre du Chaos (qui est l'équivalent du commandant suprême)
- Seigneur du Chaos (qui est l'équivalent d'un commandant ou capitaine)
- Seigneur Sorcier du Chaos (qui est l'équivalent d'un archiviste, mais avec la capacité Commandant)

Le Personnage du Chaos est une amélioration et non une unité ; il doit donc être inclus sur un socle d'unité de la formation ayant droit à cette amélioration. Un personnage du Chaos ne peut donc pas se trouver sur le socle d'une amélioration, comme un Obliterator par exemple.

FORMATIONS DE LA BLACK LEGION

Formations	Unités	Améliorations	COUT
Suite de la BL	8 unités de Marines du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports, Marines du Chaos, Havocs, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250 pts
0-2 Suite d'Elus	4 à 6 unités d'Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports Elus, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts par unité
0-1 Culte Raptor	6 <u>OU</u> 8 unités de Raptors	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon	200 pts / 275 pts
0-1 Forlorn Hope par Suite de la BL	4 <u>OU</u> 6 unités de Forlorn Hope	Transports (Dreadclaws uniquement)	125 pts / 200 pts
Compagnie de Motos	8 unités de Motos du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône	250 pts
Compagnie Blindée <i>1 des choix suivants</i>	4 Land Raiders du Chaos 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-4 unités supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
Compagnie d'Assaut	1 à 3 Decimators	Defilers, Stalker	225 pts
0-2 Démons Mineurs	8 unités de Démons Mineurs	Démon Majeur	175 pts
0-1 Démon Majeur	1 Démon Majeur		200 pts
Améliorations	Maximum 4 par formation	COUT	
Personnage du Chaos <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos	50 pts	
	Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.	25 pts	
Porte-icône	Ajoutez un Porte-icône à l'une des unités de la formation.	25 pts	
0-2 Prince Démon	Remplacez un Seigneur de Guerre du Chaos ou un Seigneur du Chaos par un Prince Démon. S'il remplace le Seigneur de Guerre du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême. Un Prince Démon peut être inclus dans l'armée pour chaque déité représentée.	50 pts	
0-1 Démon Majeur	Ajoutez 1 Démon Majeur. Uniquement si le Démon Majeur n'a pas été pris comme choix de Formation.	150 pts	
Transports Elus <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez assez de Dreadclaws pour transporter toute la formation Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)	25 pts 50 pts	
Transports	Ajoutez suffisamment de Rhinos <u>OU</u> de Dreadclaws pour transporter une formation de Forlorn Hope ou une Suite de la BL et ses améliorations	25 pts / 50 pts	
Marines du Chaos	Ajoutez 4 unités de Space Marines du Chaos <u>OU</u> 4 unités de Marines du Culte associés à la faction de la Suite	125 pts	
Havocs	Ajoutez 4 unités de Havocs à la formation	150 pts	
Obliterators	Ajoutez jusqu'à 3 Obliterators à la formation	75 pts chacun / 125 pts les 2	
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation	50 pts chaque	
Defilers	Ajoutez jusqu'à 1 à 2 Defilers à la formation	75 pts / 125 pts	
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50 pts	
Support Lourd	Ajoutez 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predator du Chaos à la formation	75 pts	
Land Raiders	Ajoutez jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation	75 pts chacun / 125 pts les 2	



1. Formations principales

SEIGNEUR DE GUERRE DU CHAOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme démon	((contact))	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Notes : Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable.				
SEIGNEUR DU CHAOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme démon	((contact))	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Notes : Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable.				
SEIGNEUR SORCIER DU CHAOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Explosion Warp	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Notes : Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable.				

PORTE-ICONE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
-	-	-	-	

Notes : *Sauvegarde Invulnérable.*

PRINCE DEMON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm (30cm)	4+ (5+)	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme possédée	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Macro arme	
Explosion Warp	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	

Notes : *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation.*
Le Prince Démon peut avoir des ailes. Si cette option est choisie, il acquiert des *Réacteurs Dorsaux*, et sa Vitesse et son Blindage sont remplacés par les valeurs entre parenthèses.

ELUS TERMINATORS DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes Energétiques	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) Macro arme	
Bolters Combinés	(15cm)	Armes légères	-	
2x Autocanon Faucheur	30cm	AP4+/AC6+	-	

Notes : *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé.*

SPACE MARINES DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanons	45cm	AP5+/AC6+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : -

HAVOCS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Autocanons	45cm	AP5+ / AC6+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : -

FORLORN HOPE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanons	45cm	AP5+/AC6+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : *Eclaireurs.*

MOTOS DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
Epées Tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	-	

Notes : *Montés.*

RAPTOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pistolets Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
Haches Tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	-	
Lance-Flammes	(15cm)	Armes légères	-	
Démoniaques				

Notes : *Réacteurs Dorsaux.*

BERZERKER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Haches Tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	
Pistolets bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : *Infiltrateurs.*

THOUSAND SON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolts Inferno	(15cm)	Armes légères	Macro arme	

Notes : -

MARINE DE LA PESTE

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

Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
Lance-Plasma	15cm	AP5+/AC5+	-
Bolters	(15cm)	Armes légères	-

Notes : -

NOISE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	3+

Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
Blastmaster	30cm	AP5+/AC6+	Rupture
Eclateur sonique	(15cm)	Armes légères	-

Notes : -

OBLITERATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+

Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
Armes corporelles	45cm	3 x AP5+ / AC5+	-
et	(contact)	Armes d'assaut	Macro arme
ou	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les Couverts

Notes : *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Téléportation.*

DREADNOUGHT DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	4+	4+	4+

Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
Autocanons jumelés	45cm	AP4+ / AC5+	-
Poing énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme

Notes : *Marcheur, Sans Peur.*

RHINO DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	5+	6+	6+

Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
Fulgurant	(15cm)	Armes légères	-

Notes : *Transport* (peut transporter deux des unités suivantes : Berzerkers, Noise Marines, Marines de la Peste, Thousand Sons, Havocs, Space Marines du Chaos, Forlorn Hope).

PREDATOR DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
2 x Bolters lourds	30cm	AP5+	-	

Notes : *Blindage Renforcé.*

LAND RAIDER DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	-	

Notes : *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport* (peut transporter une unité d'Elus Terminators, d'Obliterators, un Prince Démon, ou deux des unités suivantes : Berzerkers, Noise Marines, Marines de la Peste, Thousand Sons, Havocs, Space Marines du Chaos, Forlorn Hope).

VINDICATOR DU CHAOS

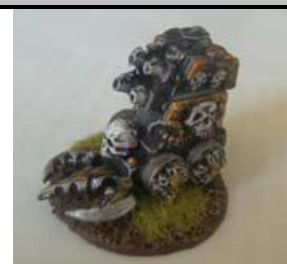
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Démolisseur et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	- Macro arme	

Notes : *Blindage Renforcé.*

STALKER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
3 x Missiles Stalker	45cm	AP6+/AC6+/AA6+	-	

Notes : -



DEFILER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	3+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obusier	75cm	AP4+ / AC4+	-	
Faucheurs jumelés	30cm	AP3+ / AC5+	-	
Lance-flammes lourd	15cm	AP4+	Ignore les Couverts	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les Couverts	
Griffes de combat	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	

Notes : *Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.*

DEATHWHEEL

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Faucheurs	30cm	AP4+/AC6+	Arc de tir gauche	
2 x Faucheurs	30cm	AP4+/AC6+	Arc de tir droit	
Obusier léger	45cm	AP4+/AC4+	Arc de tir gauche	
Obusier léger	45cm	AP4+/AC4+	Arc de tir droit	

Capacité de dommage 4, Boucliers : 2
Touche critique : les stabilisateurs gyroscopiques sont endommagés. La Death Wheel 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 Death Wheel bascule ensuite sur le côté et est détruite.
Notes : *Blindage Renforcé, Sans Peur.*

DECIMATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Décimator	45cm	3PB	Macro Arme, Ignore les couverts	
2x Faucheurs Jumelés	30cm	AP3+/AC5+	Arc de tir droit	
2x Faucheurs Jumelés	30cm	AP3+/AC5+	Arc de tir gauche	

Capacité de dommage : 3, Touche critique : Le Decimator est détruit ; toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.
Notes : *Blindage Renforcé.*

2. Flotte de Guerre du Chaos

INTERCEPTEUR HELLBLADE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Faucheurs jumelés	30cm	AP3+/AC5+/AA4+	Arc de tir frontal fixe	

Notes : -

CHASSEUR-BOMBARDIER HELLTALON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur-Bombardier	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons laser jumelés	45cm	AC4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Lanceur Havoc	45cm	AP5+ / AC6+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes incendiaires	15cm	2PB	Arc de tir frontal fixe, Ignore les Couverts	

Notes : -



3. Soutien Orbital

CROISEUR DE CLASSE DEVASTATION

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau Spatial	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement orbital	-	3PB	Macro arme	
Frappe chirurgicale	-	MA2+	Tueur de Titan (D3)	

Notes : Peut transporter jusqu'à vingt unités qui peuvent être déployées en Dreadclaws, selon les règles d'Assaut Planétaire.

CUIRASSE DE CLASSE DESPOILER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau Spatial	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement orbital	-	3PB	Macro arme	
3 x Frappe chirurgicale	-	MA2+	Tueur de Titan (D3)	

Notes : Peut transporter jusqu'à quarante unités qui peuvent être déployées en Dreadclaws, selon les règles d'Assaut Planétaire. Lent, ne peut être utilisé lors des 2 premiers tours de la partie, à moins que le scénario ne précise le contraire.

DREADCLAW

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Deathclaw	15cm	AP5+ / AC5+		

Notes : *Assaut Planétaire, Transport.* Ne peut transporter que des unités d'Infanterie (sauf motos) et des Dreadnoughts.

4. Légions Titaniques du Chaos

TITAN FERAL

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Deathstorm	45cm	4xAP4+/AC4+	Arc de tir frontal	
Hellmouth	30cm	3PB	Macro arme, Arc de tir frontal	
Tête de bataille	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), Arc de tir frontal fixe	

Capacité de dommage 3, Boucliers : 2 Touche critique : Le titan est déséquilibré et vacille. Déplacez-le de 1D6 cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pas pousser, il s'arrête et subit un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un 6+.

Notes : *Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.* Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.

TITAN RAVAGER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Doomburner	45cm	MA3+	Macro arme, Tueur de titan (D3), Arc de tir frontal fixe	
2x Deathstorm lourd	60cm	4xAP4+/AC4+	Arc de tir frontal	
Tête de Bataille	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), Arc de tir frontal fixe	
Queue	75cm	AP4+/AC4+	-	
Et	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	

Capacité de dommage : 6, Boucliers : 4, Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure.

Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :

- 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+ ;
- 2-3 : le titan subit 1 point de dommages supplémentaire ;
- 4-6 : la fissure est réparée.

Notes : *Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.* Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.



TITAN BANELORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	2+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Rack de Missiles Havoc	60cm	6x2PB	Tir indirect, Tir unique, Arc de tir frontal, Ignore les Couverts	
Canon Hellstrike	60cm	3PB	Macro arme, Ignore les Couverts, arc de tir frontal fixe	
Poing de Combat Apocalypse	30cm	4xAP4+/AC4+	Arc de tir frontal fixe	
Et	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Macro arme, Tueur de Titan (D3)	
Tête de Bataille	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), arc de tir frontal fixe	
Queue	75cm	AP4+/AC4+	-	
Et	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	

Capacité de dommage : 8, **Boucliers** : 6, **Touche critique** : Le réacteur à plasma se fissure.

Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :

- 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+ ;

- 2-3 : le Banelord entre dans une rage démoniaque et bouge immédiatement de 3D6cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et subit un point de dommages supplémentaire ; les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 4+.

- 4-6 : la fissure est réparée.

Notes : *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur*. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.

5. Démons du Chaos

BETES DEMONIAQUES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	4+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes et crocs	(contact)	Armes d'assaut	-	

Notes : *Infiltrateurs, Sauvegarde Invulnérable*.

BUVEUR DE SANG

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache de Khorne	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp (+2), Tueur de Titan (1)	
Fouet de Khorne	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp (+1), Tueur de Titan (1)	

Notes : *Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable*.

Capacité de dommage : 3, **Touche critique** : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6.

SANGUINAIRES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lames d'Enfer	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	

Notes : *Sauvegarde Invulnérable.*

DUC DU CHANGEMENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Regard Cinglant	30cm	2x MA3+	-	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Bâton de Chari Vari	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	

Capacité de Dommages : 3, Touche Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6

Notes : *Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.*

INCENDIAIRES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Flammes de Tzeentch	(15cm)	Armes légères	Ignore les couverts	

Notes : *Sauvegarde Invulnérable.*

GRAND IMMONDE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Nuée de Nurglings	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Flot de Corruption	(souffle)	AP4+/AC5+	Ignore les Couverts, Rupture	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les Couverts	

Notes : *Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.*

Capacité de dommage : 4, Touche critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6.

PORTEPESTES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	3+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Épée de la Peste	(contact)	Armes d'assaut	-	
Nuée de mouches	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : *Sauvegarde Invulnérable.*

GARDIEN DES SECRETS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Regard de Slaanesh	45cm	2xMA4+	-	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier	
Fouet du Tourment	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier	

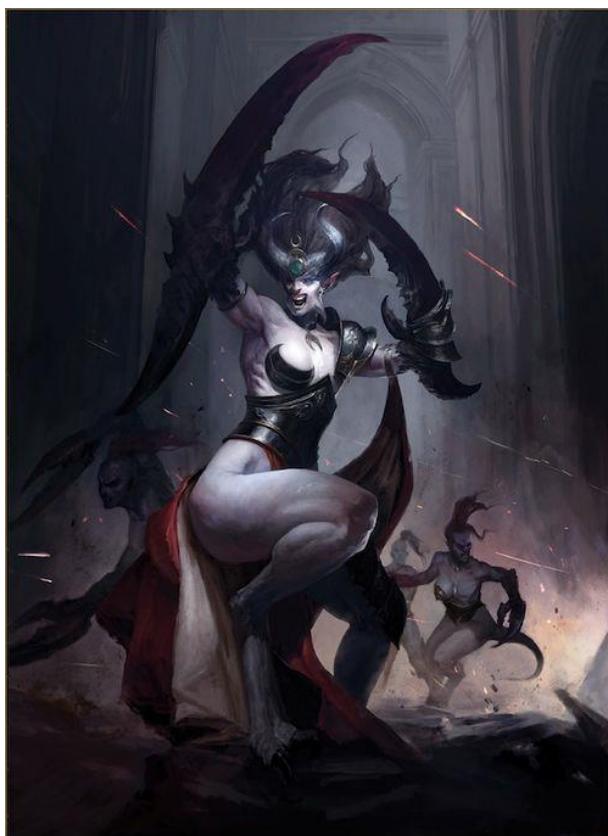
Notes : *Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.*

Capacité de Dommages 3 : Touche Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6.

DEMONETTES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	-	

Notes : *Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable.*



LIVING RULES BOOK BLACK LEGION FERC

Le French Epic Rules Committee est un groupe de joueurs réuni sur Internet par une même motivation : rendre le jeu plus agréable pour chacun.

Depuis l'abandon par Games Workshop de sa gamme Specialist Games, le développement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW.

Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- premièrement, le travail progresse lentement, et en tant que joueur frénétique, nombre d'entre nous sont impatients de pouvoir aboutir à des listes jouables ;
- deuxièmement, les discussions s'y passent en anglais, langue dans laquelle nombre de joueurs ne se sentent pas à l'aise pour discuter ;
- troisièmement, le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre.

De plus, devant l'abandon par GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglophones par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ces constats est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglophones, et pouvoir diffuser son opinion ;
- aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé au débat comme étant plus jouables, équilibrées et fluff, bref « meilleures » ;
- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades britanniques, afin de participer à l'évolution « officielle » du jeu.
- pouvoir disposer lors des rencontres entre joueurs de différentes régions de codex retravaillés sans tomber dans les simples règles maison.

Les discussions se font sur le forum d'epic_fr dans une section « F-ERC ». Elles suivent une procédure comportant un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;
- « Équité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;
- « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser au placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable.

Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveaux joueurs, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative. Il ne faut pas pour autant réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC.

Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBooks, qui seront donc remis à jour de temps en temps (mettons une fois par an). Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC b officiel.

