



CODEX

MARINES DU CULTE



UN CODEX EPIC ARMAGEDDON
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE

LIVING RULES BOOK Marines du Culte - F-ERC

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 quasi-total de Games Workshop pour 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. Et devant l'abandon pas totalement avoué de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais 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 anglais, et pouvoir faire savoir 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 fluffs, bref « meilleures » ;
- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, 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 maisons.

Les discussions se font sur le forum d'epic_fr dans une section " F-ERC ", en suivant une procédure avec un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats, et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, et 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 sur le 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 nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative, mais il ne faut pas non plus 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 RuleBook, 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 anglais officiel.

La F-ERC

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, 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. 2007. Tous droits réservés

Règles Spéciale

Module 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 Dreadclaw 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 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.

Invocation d'unités : L'invocation des démons peut se faire via deux modes. C'est deux modes ne sont pas cumulables dans le même tour par une même formation :

1") Invocation via le *Pacte Démoniaque* lors de la phase de téléportation :

Le joueur invoque alors une formation de Démons Mineurs ou un Démon Majeur. Lesdits démons apparaissent dans les 15cm de l'unité invocatrice ayant la même affiliation que le type de démons invoqués. Cette formation de démons reste ensuite en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à sa destruction.

Cette formation devient immédiatement une formation à part entière et suit les règles d'activation, de cohésion, etc.

2") Soit les démons apparaissent via la *concentration démoniaque* (au moment de l'activation de la formation invocatrice et avant que celle-ci ne fasse son jet d'activation.

2d3 Démons Mineurs affiliés à la formation invocatrice sont alors invoqués dans la formation. Tous les démons ainsi invoqués doivent être placés à 5cm de l'unité invocatrice ayant la même affiliation que le type de démons invoqués. Cette invocation est unique (la formation ne pourra plus invoquer de démons de cette manière durant le reste de la partie), les démons restent attachés à la formation invocatrice jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à leur destruction.

Les démons et la formation devenant ainsi une seule et même formation suivant toutes les règles de cohésion, d'activation, etc.

Règles des démons majeurs et mineurs :

- **Sacrifiables :** Certaines unités sont perçues par leurs alliés comme « sacrifiables ». Soit car elles ont été spécialement créées pour se sacrifier ou soit car ces unités n'ont simplement pas de valeur aux yeux de leurs alliés. Les unités qui sont considérées comme Sacrifiables, ne génèrent pas de pion d'impact lorsqu'elles sont détruites. Ceci inclus 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**

- **Téléportation** avec une exception : à 15cm maximum d'une formation ayant un Pacte Démoniaque (formation invocatrice) et ne subissent pas de PI suite à la "téléportation".

- **On ne peut invoquer qu'une seule formation de démons par formation "invocatrice".** Une formation venant de se téléporter ne peut invoquer des démons via un Pacte Démoniaque (mais elle le peut via un porte Icône). Les Démons invoqués appartiennent toujours à la même faction que la formation invocatrice

FACTIONS	DEMONS
Khorne	Buveur de Sang, Sanguinaires
Tzeentch	Duc du Changement, Incendiaires
Nurgle	Grand Immonde, Portepeste
Slaanesh	Gardien des Secrets, Démonettes

Les joueurs ne sont autorisés à invoquer qu'un seul Démon Majeur par Faction. Donc si vous avez déjà invoqué un Buveur de Sang vous n'êtes pas autorisé à en invoquer un autre tant que ce Démon Majeur n'a pas été retiré du jeu.

DEATH GUARD – Ferc 2016

Les armées de la Death Guard ont une valeur stratégique de 4. Les formations de l'armée et les formations de Démons mineurs comprenant également un Démon majeur ont une initiative de 1+. Les formations de démons mineurs, les Machines de Contagion et la Flotte de guerre du Chaos ont une initiative de 2+.

POURRITURE DE NURGLE : Une seule suite de Marines de la Peste peut recevoir la pourriture de Nurgle pour 50 points. La formation dépositaire inflige automatiquement 1D3 touches supplémentaires lors d'un assaut (CàC ou FF, le choix de la valeur utilisée devant être annoncé avant le jet de dé). Ceci ne fonctionne pas lors d'un soutien.

Formations	COMPOSITION	Améliorations	COUT
1+ Suite de Marines de la Peste	8 unités de Marines de la Peste	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Enfants du Chaos, Pourriture de Nurgle	275 pts
0-2 Suite d’Elus Terminators de la Peste	4 à 6 unités d’Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Elus, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts par unité
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
0-2 Infestation de Zombies de la Peste	2d6 + 6 unités de Zombies de la Peste		175 pts
0-2 Démons Mineurs	8 ou 12 unités de Porte-Peste	Grand Immonde	175 pts / 275 pts
0-1 Démon Majeur	1 Grand Immonde		200 pts
Formations de Soutien	1 par Suite de Marines de la Peste	Améliorations	COUT
Havocs	6 unités de Havocs	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	225 pts
Artillerie de la Peste	4 à 6 Machines de Contagion		300 pts / 450 pts
0-2 Compagnie Lourde Plaguereaper	1 à 3 Decimators		225 pts par unité
Avant-garde de la Ruine	4 à 6 Drônes de la Ruine		225 pts / 325 pts
Flotte de Guerre et Soutien Titanique		Jusqu'à un tiers des points de l'armée	COUT
Escadrille d’Intercepteurs Hellblade		3 Hellblades	200 pts
Escadrille de Chasseurs-Bombardiers Helltalon		2 Helltalons	225 pts
Soutien Orbital		1 Croiseur Devastation <u>ou</u> 1 Cuirassé Despoiler	200 pts / 250 pts
0-2 Tour de la Peste		1 à 2 Tours de la Peste	375 pts par unité
Titan Feral		1 Feral	300 pts
Titan Ravager		1 Ravager	650 pts
Titan Banelord		1 Banelord	850 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. Il permet d’invoquer une formation de Démons.		25 pts
Enfants du Chaos	Ajoutez jusqu’à 3 Enfants du Chaos.		25 pts l’unité
0-1 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		50 pts
0-1 Grand Immonde	Ajoutez 1 Grand Immonde à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Grand Immonde n’a pas été pris en choix de 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		50 pts chaque
Defilers	Ajoutez un à deux Defilers à la formation		75 pts / 125 pts
Transports	Ajoutez suffisamment de Rhinos <u>OU</u> de Dreadclaws pour transporter des Havocs ou une Suite de Marines de la Peste		25pts / 50 pts
Transports Elus <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez suffisamment de Dreadclaws pour transporter toute la formation Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)		50 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

MARINES 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 :				

ZOMBIES DE LA PESTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	5+	6+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes et Crocs	(contact)	Armes d'assaut	-	
Notes : <i>Infiltrateurs.</i>				
Le déploiement d'une Infestation fonctionne exactement comme la règle Téléportation. Après avoir placé l'unité, lancez 2D6+6 pour connaître le nombre d'unité de Zombis de la Peste, puis lancez les dés pour les pions impact liés à la Téléportation.				
Les Zombis de la Peste peuvent contester les objectifs mais pas les tenir.				

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.				

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 Warp et détruite sur un résultat de 6.				

ENFANT DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Horribles Mutations	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+D3)	
Notes : Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				

MACHINE DE CONTAGION				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Catapulte de la Peste	45cm	1PB	Tir indirect, Rupture	
Canon à Vomi	30cm	AP4+/AC6+	Ignore les Couverts	
Notes : Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				

DRONES DE LA RUINE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Maw	30cm	AP3+/AC5+	Ignore les Couverts	
Autocanon Faucheur	30cm	AP4+/AC6+	-	
Canon à Vomi	(15cm)	Armes légères	Ignore les Couverts	
Notes : Antigrav, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				

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 : <i>Blindage Renforcé.</i>				

TOUR DE LA PESTE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mortier de la Peste	60cm	3+D3PB	Arc de tir frontal fixe, Rupture	
Canon de la Pourriture	90cm	AP3+/AC5+	Arc de tir frontal fixe, Ignore les Couverts	
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+		
Capacité de dommage : 6, Touche critique : Une des runes canalisant l'énergie du Warp est endommagée.				
Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque rune endommagée :				
- 1 : la Tour de la Peste est aspirée dans le Warp, et considérée comme détruite.				
- 2-3 : elle subit 1 point de dommages supplémentaire, et des explosions internes tuent 1D3 passagers (sans sauvegarde autorisée) au choix de leur possesseur.				
- 4-6 : la rune est réparée.				
Notes : <i>Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Transport (peut transporter seize des unités suivantes : Marines de la Peste, Havocs, Elus Terminators*, Obliterators*, Zombis de la Peste, Portepestes, Prince Démon*, Enfant du Chaos*, Grand Immonde*. (les unités avec astérisque * prennent 2 places)</i>				

EMPEROR'S CHILDREN – Ferc 2016

Les armées des Emperors'children ont une valeur stratégique de 4. Les formations de l'armée et les formations de Démons mineurs comprenant également un Démon majeur ont une initiative de 1+. Les formations de Démons mineurs, les Chevaliers démons et la Flotte de guerre du Chaos ont une initiative de 2+.

DOOM SIREN : Une seule suite de Noise Marines peut recevoir la Doom Siren pour 50 points ; la formation possède alors la compétence « frappe en premier » lors des assauts en fusillade.

Formations	Unités	Améliorations	COUT
1+ Suite de Noise Marines	8 unités de Noise Marines	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Doom Siren	275 pts
0-2 Suite d'Elus Terminators Emperor's Children	4 à 6 unités d'Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Transports, Elus, Support Lourd, Land Raiders	50 pts par unité
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
0-2 Démons mineurs	8 ou 12 unités de Démonettes	Gardien des Secrets	175 pts / 275 pts
0-1 Démon Majeur	1 Gardien des Secrets		200 pts
Formations de Soutien	1 par Suite de Noise Marines	Améliorations	COUT
Légionnaires Emperor's Children	6 unités de Légionnaires Emperor's Children	Transports (Rhinos)	225 pts
Havocs	6 unités de Havocs	Personnage du Chaos, Transports, Prince Démon, Stalker, Defilers, Dreadnoughts, Support Lourd, Land Raiders	225 pts
Phalange infernale	4 ou 6 Hell Scourge		275 pts / 400 pts
Cohorte infernale	4 ou 6 Hell Striders		225 pts / 325 pts
Flotte de Guerre et Soutien Titanique		Jusqu'à un tiers des points de l'armée	COUT
Escadrille d'Intercepteurs Hellblade		3 Hellblades	200 pts
Escadrille de Chasseurs-Bombardiers Helltalon		2 Helltalons	225 pts
Soutien Orbital		1 Croiseur Devastation <u>ou</u> 1 Cuirassé Despoiler	200 pts / 250 pts
0-2 Titans Légers		1 ou 2 Subjugator/Questor	250 pts par Subjugator 275 pts par Questor
Titan Feral		1 Feral	300 pts
Titan Ravager		1 Ravager	650 pts
Titan Banelord		1 Banelord	850 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. Il permet d'invoquer une formation de Démons.		25 pts
0-1 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.		50 pts
0-1 Gardien des Secrets	Ajoutez 1 Gardien des Secrets à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Gardien des Secrets n'a pas été pris en choix de Formation.		150 pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation		50 pts
Defilers	Ajoutez un à deux Defilers à la formation		75 pts / 125 pts
Transports	Ajoutez suffisamment de Rhinos OU de Dreadclaws pour transporter une formation de Havocs ou Légionnaires ou une Suite de Noise Marines		25 pts / 50 pts
Transports Elus <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez suffisamment de Dreadclaws pour transporter toute la formation Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)		50 pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation		50 pts
Support Lourd	Ajoutez 2 Vindicator 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



NOISE MARINES

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 :				

LEGIONNAIRES EMPEROR'S CHILDREN

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
Notes : <i>Eclaireurs.</i>				

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 : <i>Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable.</i>				

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.				

CHEVALIER HELL SCOURGE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Castigator	45cm	3xAP3+/AC5+	-	

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

CHEVALIER HELL STRIDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
Multi Fuseur	15cm	MA5+		
Et	(15cm)	Armes légères	Macro arme	

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

TITAN SUBJUGATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	35cm	5+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon psy	45cm	MA4+	-	
Canon laser	45cm	AC5+	-	
Lames de l'Enfer	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Tueur de Titan (D3)	

Capacité de Dommages : 3, **Boucliers :** 2. **Touche Critique :** Le Subjugator est déséquilibré et trébuche. 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 se déplacer au-dessus de terrains dangereux/infranchissables et d'unités qui ne sont pas plus hautes que les genoux du Titan et dont la largeur ne fait pas plus de 2 cm.

TITAN QUESTOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	35cm	5+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Canon Castigator	45cm	3x AP3+/AC5+	-	
2x Canon laser	45cm	AC5+	-	

Capacité de dommage : 3, **Boucliers :** 2, **Touche critique :** Le Questor est déséquilibré et trébuche. 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.

THOUSAND SONS – Ferc 2016

Les armées des Thousand Sons ont une valeur stratégique de 4. Les formations de l'armée et les formations de Démons mineurs comprenant également un Démon majeur ont une initiative de 1+. Les formations de Démons mineurs, les Tours d'argent et la Flotte de guerre du Chaos ont une initiative de 2+.

DESTINÉE DE L'ARCHITECTE : Une seule suite de Thousand Sons peut recevoir la Destinée de l'Architecte pour 50 points : la formation possède alors la compétence « téléportation ».

Formations	Unités	Améliorations	COUT
1+ Suite de Thousand Sons	8 unités de Thousand Sons	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Automates	275 pts
0-2 Rubric Terminators	4 à 6 unités d'Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Transports, Elus	50 pts par unité
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
0-2 Démons mineurs	8 ou 12 unités d'Incendiaires	Duc du Changement	175 pts / 275 pts
0-1 Démon Majeur	1 Duc du Changement		200 pts

Formations de Soutien	1 par Suite de Thousand Sons	Améliorations	COUT
Flèches des Arcanes	4 à 8 Tours d'Argent		275 pts / 400 pts
Chevaucheurs de Disque	6 unités de Chevaucheurs de Disque	Personnage du Chaos, Porte-icône	225 pts

Flotte de Guerre et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée	COUT
Vol de Firelords	2 à 3 Firelords	150 pts l'unité
Vol de Doomwings	3 Doomwings	150 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Devastation <u>ou</u> 1 Cuirassé Despoiler	200 pts / 250 pts
0-2 Palais du Warp	1 ou 2 Palais du Warp	375 pts l'unité
Titans Feral	1 Feral	300 pts
Titan Ravager	1 Ravager	650 pts
Titan Banelord	1 Banelord	850 pts

Améliorations	Maximum 4 par formation	COUT
Personnage du Chaos <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts
Porte-icône	Ajoutez un Porte-icône à l'une des unités de la formation. Il permet d'invoquer une formation de démons.	25 pts
0-1 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.	50 pts
0-1 Duc du Changement	Ajoutez 1 Duc du Changement à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Duc du Changement n'a pas été pris en choix de Formation.	150 pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation	50 pts chaque
Defilers	Ajoutez <u>un</u> à <u>deux</u> Defilers à la formation	75 pts / 125 pts
Transports	Ajoutez assez de Rhinos <u>ou</u> Dreadclaws pour transporter toute la formation	50 pts
Transports Elus <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez suffisamment de <u>Dreadclaws</u> pour transporter toute la formation <u>Téléportation</u> (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)	50 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



THOUSAND SONS

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 : -				

CHEVAUCHEURS DE DISQUE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pouvoir des arcanes	(15cm)	Armes légères	-	
Notes : Réacteurs Dorsaux.				

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.				

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 : <i>Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.</i>				

DOOMWING

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon à Flammes	15cm	AP4+/AC4+/AA4+	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	
Notes : Sauvegarde Invulnérable				

FIRELORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre, Aéronef	Bombardier	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon à Flammes	15cm	AP4+/AC4+/AA4+	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	
Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+/AA4+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes Firestorm	15cm	1+D3PB	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	
Capacité de Dommage : 2, Touche critique : détruit.				
Notes : Sauvegarde Invulnérable.				

TOURS D'ARGENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pouvoir de Tzeentch	45cm	1PB	Macro arme	
Canon des Arcanes	45cm	AP4+/AC4+	-	
Notes : Antigra, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				

PALAIS DU WARP

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	5+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
3x Canon des Arcanes	45cm	AP4+/AC4+	-	
Rayon du Pouvoir	60cm	MA3+	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Feu du Warp de Tzeentch	30cm	3PB	Tueur de Titan (D3), Ignore les couverts	
Capacité de dommage : 6, Touche critique : Une des runes canalisant l'énergie du Warp est endommagée.				
Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque rune endommagée :				
- 1 : le Palais du Warp est aspiré dans le Warp, et considéré comme détruit.				
- 2-3 : il subit 1 point de dommages supplémentaire, et chaque unité dans un rayon de 5cm subit une touche Macro arme sur 6+.				
- 4-6 : la rune est réparée.				
Notes : <i>Antigrav, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.</i>				

WORLD EATERS – Ferc 2016

Les armées des Worlds Eaters ont une valeur stratégique de 4. Les formations de l'armée et les formations de Démons mineurs comprenant également un Démon majeur ont une initiative de 1+. Les formations de Démons mineurs, les Canons de Khorne, les Machines d'assaut et la Flotte de guerre du Chaos ont une initiative de 2+.

RAGE DE KHORNE : Une seule Duite de Berzerkers peut recevoir la Rage de Khorne pour 50 points : la formation possède alors la compétence « Sans peur ».

Formations	Unités	Améliorations	COUT
1+ Suite de Berzerkers	8 unités de Berzerkers	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Rage	275 pts
0-2 Suite d'Elus Terminators WE	4 à 6 unités d'Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Landraiders, Transports, Elus	50 pts par unité
0-2 Marines d'assaut de Khorne	6 à 8 unités de Marines d'assaut de Khorne	Personnage du Chaos, Porte-icône	200 pts les 6 275 pts les 8
Compagnie de Motos	8 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
0-2 Démons mineurs	8 ou 12 unités de Sanguinaires	Buveur de Sang	175 pts / 275 pts
0-1 Démon Majeur	1 Buveur de Sang		200 pts
Formations de Soutien	1 par Suite de Berzerkers		COUT
Meute du Carnage	4 ou 6 Machines d'assaut de Khorne		275 pts / 400 pts
0-1 Batterie Feu d'Enfer	4 ou 6 Canons de Khorne		225 pts / 325 pts
0-2 Scorpions d'Airain	1 à 3 Grands Scorpions d'Airain		250 pts chacun
Flotte de Guerre et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée		COUT
Escadrille d'Intercepteurs Hellblades	3 Hellblades		200 pts
Escadrille de chasseurs- bombardiers Helltalons	2 Helltalons		225 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Devastation <u>ou</u> 1 Cuirassé Despoiler		200 pts / 250 pts
0-2 Seigneur de Bataille	1 à 2 Seigneurs de Bataille		400 pts par unité
Titan Feral	1 Feral		300 pts
Titan Ravager	1 Ravager		650 pts
Titan Banelord	1 Banelord		850 pts
Améliorations	Maximum 4 par formation		COUT
Personnage du Chaos <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.		50 pts 25 pts
Porte-icône	Ajoutez un Porte-icône à l'une des unités de la formation. Il permet d'invoquer une formation de Démons.		25 pts
0-1 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.		50 pts
0-1 Buveur de Sang	Ajoutez 1 Buveur de Sang à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Buveur de Sang n'a pas été pris en choix de Formation.		150 pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation		50 pts chaque
Defilers	Ajoutez un à deux Defilers à la formation		75 pts / 125 pts
Transports	Ajoutez assez de Rhinos <u>OU</u> Dreadclaws pour transporter toute la formation		50 pts
Transports Elus <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez suffisamment de Dreadclaws pour transporter toute la formation Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)		50 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.		75 pts chacun 125 pts les 2



BERZERKERS

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 : <i>Infiltrateurs.</i>				

MARINES D'ASSAUT DE KHORNE

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	-	
Notes : Réacteurs Dorsaux.				

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.				

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 supplémentaires (+2), Tueur de Titan (1)	
Fouet de Khorne	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Tueur de Titan (1)	
Notes : <i>Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.</i>				
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.				

CANON DE KHORNE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Feu d’Enfer	60cm	MA4+	-	
Notes : Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				

SEIGNEUR DE BATAILLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	25cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Deathstorm	45cm	4xAP4+/AC4+	-	
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-	
Poing Tronçonneur	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+3), Tueur de Titan	

Capacité de dommage : 6, Touche critique : Une des runes canalisant l'énergie du Warp est endommagée.

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

- 1 : le Seigneur de Bataille est aspiré dans le Warp, et considéré comme détruit.
- 2-3 : il subit 1 point de dommages supplémentaire, et bouge immédiatement de 3D6 cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain difficile ou une autre 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 rune est réparée.

Notes : *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.*

GRAND SCORPION D'AIRAIN

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	5+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mega Canon Scorpion	30cm	2x AP3+/AC5+	-	
Canon Hellmaw	15cm	2x AP4+	Ignore les Couverts	
Canon Demolisseur	30cm	MA4+	-	
et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
2x Griffes de Combat	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	

Capacité de dommage : 3, Touche critique : Le Scorpion d'Airain est détruit ; toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.

Notes : *Infiltrateur, Marcheur, Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du Grand Scorpion d'Airain et de 2cm de large maximum.*

MACHINE DEMON DE KHORNE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons Sanguinaires	30cm	2xAP4+/AC4+	-	
Lames Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (D3)	

Notes : *Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.*

CHAOS UNIVERSEL

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 : <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation.</i> Le Prince Démon peut avoir des ailes. Si cette option est choisie, il acquiert des <i>Réacteurs Dorsaux</i> , 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.				

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.				

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 :-				

OBLITERATORS

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 : <i>Marcheur, Sans Peur.</i>				

DEFILER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	4+	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 : Blindage Renforcé, 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, Légionnaires Emperor's Children).				

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 : <i>Blindage Renforcé.</i>				

LANDRAIDER 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 : <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport</i> (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, Légionnaires Emperor’s Children).				

VINDICATOR DU CHAOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Démolisseur	30cm	MA4+	-	
et	(15cm)	Armes légères	Macro arme	
Notes : <i>Blindage Renforcé.</i>				

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 : -				

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.				

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 :-				

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.

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.

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.