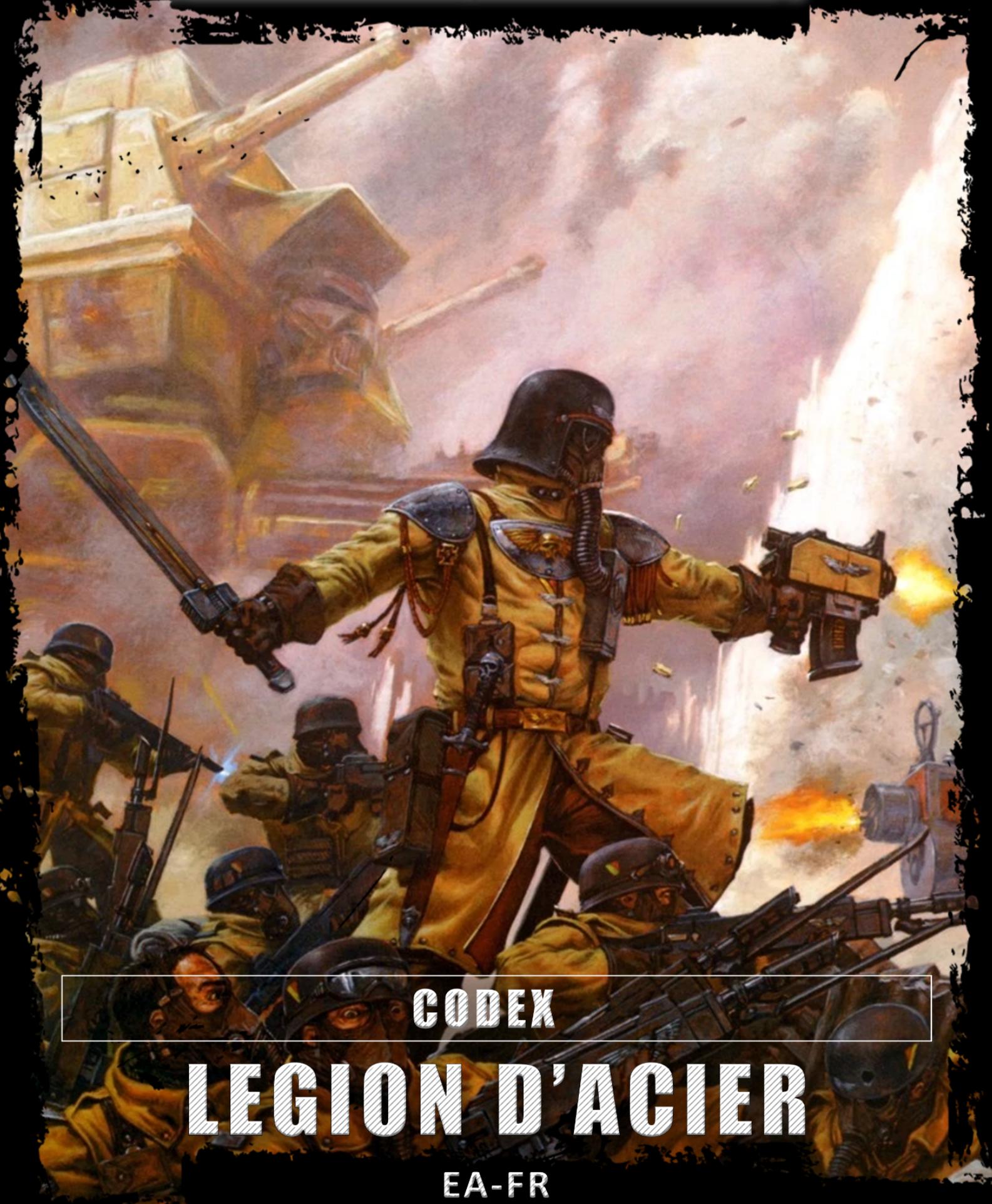


EPIC

# ARMAGEDDON



CODEX

## LEGION D'ACIER

EA-FR

# LÉGION D'ACIER



"Héros d'Armageddon ! Vous avez résisté à l'horrible sauvagerie des Orks, et à présent vous n'avez plus rien à en craindre. Levez haut l'étendard noir de la vengeance, car la victoire sera à nous ! "

*Commissaire Yerrick durant la III<sup>ème</sup> Guerre pour Armageddon*

## Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied un régiment générique de l'Astra Militarum basée sur ceux de la Légion d'Acier lors de la III<sup>ème</sup> Guerre pour Armageddon. Cette liste peut également être utilisée pour représenter des régiments mécanisés de la Garde Impériale d'autres origines comme ceux de Cadia, de Tallarn ou de Valhalla.

Les armées de l'Astra Militarum sont organisées autour de grandes formations appelées **compagnies**, elles-mêmes complétées par des **formations d'appui** qui leurs sont autonomes.

Chaque **compagnie** peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque détachement quelle amélioration est autorisée. Chaque amélioration autorisée ne peut être **prise qu'une fois** par compagnie. Les améliorations font partie intégrante des détachements et doivent respecter les règles de cohésion. Chaque compagnie peut prendre **jusqu'à trois** améliorations.

Les **formations de support** sont des formations autonomes des **compagnies**. Elles ne peuvent pas recevoir d'améliorations. Un maximum de  $\frac{1}{3}$  des points peuvent être dépensés pour ces formations.



*Insigne régimentaire de la Légion d'Acier*

## Règle spéciale : Commissaires

Pour chaque *Compagnie* qu'inclut votre armée, un commissaire y est automatiquement intégré.

De plus, vous pouvez ajouter gratuitement un commissaire dans une *Formation d'Appui* pour chaque tranche (même incomplète) de 1.000 points dans votre armée hors formations de support.

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



*Lors de la III<sup>ème</sup> Guerre pour Armageddon, la Très Glorieuse Légion d'Acier put triomphalement dérouter des contingents entiers d'Orks vers la Cité-Ruche de Tempestora et les y contenir, pitoyablement assiégés, pour y être bombardés par l'artillerie dans un déluge de feu splendide et monumental, à la plus Grande Gloire du Très-Saint Empereur de l'Humanité*

# LISTE D'ARMÉE DE LA LÉGION D'ACIER

Les armées de la Légion d'Acier ont une **valeur stratégique de 2**. Les Légions Titaniques ont **une initiative de 1+**. Les autres détachements ont **une initiative de 2+**.

## COMPAGNIE DE LA LÉGION D'ACIER

Formations	Unités	Coût
0-1 QG Régimentaire	1 QG Régimentaire, 12 unités de Gardes Impériaux et 7 Chimères	450 pts
Compagnie d'Infanterie Mécanisée	1 escouade de Commandement, 12 de Gardes Impériaux et 7 Chimères	400 pts
Compagnie d'Infanterie	1 escouade de Commandement et 12 de Gardes Impériaux	250 pts
Compagnie Blindée	10 Leman Russ, dont 1 peut devenir un Vanquisher gratuitement <i>Remplacez 3 Leman Russ par 3 Leman Russ Démolisseurs</i>	600 pts (+50 pts)
Compagnie de Super Lourds	3 Baneblades et/ou Shadowswords, selon n'importe quelle combinaison	500 pts
Compagnie d'Artillerie	9 unités d'Artillerie parmi : Basilisks, Manticores, Bombardes	550 pts

## FORMATIONS D'APPUI DE LA LÉGION D'ACIER

*(Jusqu'à 2 formations d'appui par compagnie)*

Formations	Unités	Coût
Peloton de char Super Lourd	1 Baneblade OU 1 Shadowsword	200 pts
Peloton de Leman Russ	6 Leman Russ	350 pts
Batterie d'Artillerie	3 Basilisks <i>ou</i> 3 Manticores ou 3 Bombardes	225 pts 250 pts
0-1 Batterie de Missiles Deathstrike	2 Lances-Missiles Deathstrike	225 pts
Batterie Anti-Aérienne	3 Hydres	150 pt
Escadron de Sentinelles	4 Sentinelles	100 pts
Peloton de Rough Riders	6 escouades de Rough Riders	150 pts
Militarum Tempestus	8 escouades de Tempestus Scions <i>Ajouter 4 Valkyries</i>	200 pts (+150 pts)
Escadron de Vultures	4 Vultures	300 pts

## AMÉLIORATIONS DE COMPAGNIES DE LA LÉGION D'ACIER

*(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par formation et jusqu'à un maximum de 3)*

Améliorations	Unités	Coût
Peloton d'Appui-feu*	4 escouades d'Appui-feu	100 pts
Peloton d'Infanterie*	6 escouades de Gardes Impériaux	100 pts
Escadron de Chars	3 Leman Russ <i>ou</i> 3 Leman Russ Démolisseurs	175 pts 225 pts
Escadron de Hellhounds	3 Hellhounds	150 pts
Batterie de Griffons	3 Griffons	100 pts
Flak	1 Hydre	50 pts
Snipers*	1 à 2 escouade de Ratlings*	25 pts chacun
Ogryns*	1 à 2 escouades d'Ogryns*	25 pts chacun

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

## SUPPORTS DE LA LÉGION D'ACIER

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

### FLOTTE DE L'AERONAUTICA IMPERIALIS

Formations	Unités	Coût
Escadrille d'Intercepteurs	2 Chasseurs Thunderbolts <i>ou</i> 4 Chasseurs Thunderbolts	150 pts 300 pts
Escadrille de Bombardiers	2 Bombardiers Marauders	250 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Lunar <i>ou</i> 1 Cuirassé Emperor	100 pts 300 pts

### SOUTIENS DE L'ADEPTUS TITANICUS

Formations	Unités	Coût
Titan Warhound	1 Titan Warhound	275 pts
Meute de Warhounds	2 Titans Warhounds	500 pts
Titan Reaver	1 Titan Reaver	650 pts
Titan Warlord	1 Titan Warlord	850 pts

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES LÉGION D'ACIER

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Quartier Général	Inf	15cm	5+	4+	5+	Autocanon Fusils Laser Eviscerator	45cm (15cm) (contact)	AP5+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut	Attaque supp. (+1), Macro-Arme Commandant Suprême
Escouade de Commandement	Inf	15cm	6+	5+	5+	Autocanon Fusils laser Épée tronçonneuse	45cm (15cm) (contact)	AP5+/AC6+ Armes légères Arme d'assaut	Commandant
Commissaire	Perso	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supp. (+1), Macro Arme Charismatique, Meneur, Sans peur.
Gardes Impériaux	Inf	15cm	-	6+	5+	½ Autocanon Fusils laser	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Armes légères	Une unité sur deux, arrondie au supérieur, peut tirer à l'autocanon.
Appui-feu	Inf	15cm	-	6+	4+	2x Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	
Ratlings	Inf	15cm	-	6+	5+	Fusils de Sniper	30cm	AP5+	Sniper Éclaireurs
Ogryns	Inf	15cm	3+	4+	5+	Ripper guns Arme de corps à corps	(15cm) (contact)	Armes légères Arme d'assaut	Attaque supplémentaire (+1) Prennent 2 places dans les transports.
Tempestus Scions	Inf	15cm	5+	5+	4+	Lance-plasma Fusils radiants laser	15cm (15cm)	AP5+/AC5+ Armes légères	Éclaireurs
Rough Riders	Inf	20cm	6+	4+	6+	Pistolets laser Lances énergétiques	(15cm) (contact)	Armes légères Arme d'assaut	Frappe en premier Montés, Éclaireurs, Infiltrateurs
Sentinelle	VL	20cm	6+	6+	5+	Multilaser	30cm	AP5+/AC6+	Marcheur, Éclaireurs
Hydre	VB	30cm	6+	6+	5+	2x Canons Hydre Bolter lourd	45cm 30cm	AP4+/AC5+/AA5+ AP5+	
Chimère	VB	30cm	5+	6+	5+	Multilaser Bolter lourd	30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Transport (2)
Hellhound	VB	30cm	4+	6+	3+	Canon Inferno Bolter lourd	30cm (15cm) 30cm	AP3+ Armes légères AP5+	Ignore les couverts Ignore les couverts

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Valkyrie	VB	35cm	5+	6+	5+	Multilaser 2x Bolters lourds 2x Nacelles de roquettes	30cm 30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+ 1PB	<i>Tir Unique, Rupture Antigrav, Éclaireur, Transport (2)</i>
Vulture	VB	35cm	5+	6+	5+	2x Hellstrikes Autocanons jumelés Bolter lourd	90cm 45cm 30cm	AC3+ AP4+/AC5+ AP5+	<i>Tir unique  Antigrav, Éclaireur</i>
Leman Russ	VB	20cm	4+	6+	4+	Obusier Canon laser 2x Bolters lourds	75cm 45cm 30cm	AP4+/AC4+ AC5+ AP5+	<i>Blindage renforcé</i>
Leman Russ Vanquisher	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Vanquisher Canon laser 2x Bolters lourds	75cm 45cm 30cm	AP4+/AC2+ AC5+ AP5+	<i>Blindage renforcé</i>
Leman Russ Démolisseur	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Démolisseur Canon laser 2x Lance-plasma lourds	30cm (15cm) 45cm 30cm	MA4+ Armes légères AC5+ AP5+/AC5+	<i>Attaque supp. (+1), Macro-arme  Blindage renforcé</i>
Griffon	VB	30cm	6+	6+	5+	Mortier Griffon Bolter lourd	30cm 30cm	1PB AP5+	<i>Tir indirect</i>
Basilisk	VB	20cm	5+	6+	5+	Canon Tremble-Terre Bolter lourd	120cm ou 120cm 30cm	1PB AP4+/AC4+ AP5+	<i>Tir indirect</i>
Manticore	VB	20cm	6+	6+	5+	Lance-roquettes (Manticore) Bolter lourd	150cm 30cm	2PB AP5+	<i>Tir indirect, Rupture, Rechargement</i>
Bombarde	VB	20cm	6+	6+	5+	Mortier de siège Bolter lourd	60cm 30cm	2PB AP5+	<i>Tir indirect, Rechargement, Ignore les couverts</i>
Deathstrike	VB	20cm	6+	6+	5+	Missile Deathstrike Bolter lourd	$\infty$ 30cm	MA2+ AP5+	<i>Tir unique, Tueur de titan (1D6), Tir indirect</i>

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Baneblade	EG	15cm	4+	6+	4+	Super Obusier Autocanon 2x Canon laser Canon Démolisseur (FF) Bolters lourds jumelés (FF) 2x Bolters lourds jumelés (sol)	75cm 45cm 45cm 30cm (15cm) 30cm 30cm	AP3+/AC3+ AP5+/AC6+ AC5+ MA4+ Arme légère AP4+ AP4+	<i>Arc de tir frontal fixe</i> <i>Macro-Arme, Attaque supp. (+1)</i> <i>Arc de tir frontal fixe</i>  <i>CD3. Blindage renforcé</i> <i>Critique : Le Baneblade est détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+</i>
Shadowsword	EG	15cm	4+	6+	5+	Canon Volcano (FF) 2x Bolters lourds jumelés	90cm 30cm	MA2+ AP4+	<i>Tueur de titans (1D3), Arc de tir frontal fixe</i>  <i>CD3. Blindage renforcé</i> <i>Critique : Le Shadowsword est détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+</i>

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES FLOTTE DE L'AERONAUTICA IMPERIALIS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Thunderbolt	A	CB	6+	-	-	Fulgurants Multilasers (FF) Roquettes	15cm 30cm 30cm	AP4+/AA5+ AP5+/AC6+/AA5+ AC4+	Arc de tir frontal fixe Arc de tir frontal fixe Arc de tir frontal fixe
Bombardier Marauder	A/EG	B	5+	-	-	Bolters lourds jumelés 360 Bolters lourds jumelés (AA Arrière) Canons laser jumelés (AA Avant) Bombes (Bomber)	30cm 30cm 45cm 15cm	AA5+ AP4+/AA5+ AC4+/AA5+ 3PB	Tourelle dorsale 360° Arrière Frt fixe Arc de tir frontal fixe CD2 <i>Critique: le Marauder s'écrase au sol.</i>
Croiseur Classe Lunar	VS	-	-	-	-	Bombardement orbital (3) Frappe chirurgicale	∞ ∞	3PB MA2+	Macro arme Tueur de Titan (1D3)
Cuirassé Emperor	VS	-	-	-	-	Bombardement orbital (8)	∞	8PB	Macro arme <i>Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.</i>

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES SOUTIENS DE L'ADEPTUS TITANICUS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga Bolter Vulcain Canon plasma léger (F)	45cm 45cm	4x AP3+/AC5+ 2x MA2+	Arc de tir frontal Rechargement, Arc de tir frontal CD3, 2 Boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le titan est déséquilibré et vacille. Déplacez-le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Warhound percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire, les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+.
Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance-missiles Apocalypse 2x Destructeurs Turbo laser	60cm 60cm	4PB 4x AP5+/AC3+	Arc de tir frontal fixe Arc de tir frontal CD6, 4 boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1, le Reaver explose et inflige une touche sur un 5+ aux unités à 5cm, sur 2-3, le Reaver perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.
Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2x Destructeurs Turbo laser (FF) Canon Gatling Canon Volcano	60cm 60cm 90cm	4x AP5+/AC3+ 4 x AP4+/AC4+ MA2+	Arc de tir frontal fixe Arc de tir frontal Tueur de titans (1D3) CD8, 6 Boucliers, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Warlord explose et inflige une touche sur un 4+ aux unités à 5cm, sur 2-3 le Warlord perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.