

# CODEx

## PARAS ELYSEENS



UN CODEX EPIC ARMAGEDDON  
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE

# PARAS ELYÉENS

## Codex Epic Armageddon

### Sommaire

<b>SOMMAIRE .....</b>	<b>2</b>
<b>PARAS ELYÉENS.....</b>	<b>3</b>
<b>LISTE D'ARMEE.....</b>	<b>5</b>
<b>PROFILS.....</b>	<b>7</b>
<b>FEUILLES DE REFERENCE.....</b>	<b>12</b>



#### Crédits

##### Développement

French ERC

##### Textes et traductions

Games Workshop

Lexicanum

#### Mise en page, fluff

El Luce, Le Merco, Zecidm, FouSW

#### Photos et illustrations

Games Workshop

Fabulous Fab

No Paint No Game

<https://nopaintnogame.blogspot.fr>

Geyser



**Mentions légales :** Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, éditées par Games Workshop. Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu.

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société. Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Astra Militarum, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 1989-2017. Tous droits réservés.

# PARAS ELYÉENS

## L'assaut par les airs

En tant que première force militaire de l'Imperium en termes de nombre et de puissance, l'Astra Militarum, recrute des milliards de soldats sur les milliers de planètes se trouvant sous sa férule. Parmi ses régiments, il s'en trouve certains qui possèdent des compétences particulières qui les font se démarquer des doctrines habituelles de la Garde Impériale. Les Paras Elyséens, recrutés sur la planète Elysia, en font partie.

Spécialisées dans le déploiement depuis l'orbite, ces troupes utilisent exclusivement des Valkyries comme transport pour arriver sur les champs de bataille. Misant sur des unités rapides, légères et spécialisées ainsi que de vastes compagnies d'infanterie arrivant par les airs, les Paras Elyséens sont également soutenus par une aviation puissante. Ils sont souvent employés dans les opérations de choc ou pour établir des têtes de pont au plus près, voire derrière les lignes ennemies. Pour toutes ces raisons, ils sont considérés comme une troupe d'élite reconnue, dont le talent est savamment utilisé par les commandants impériaux.

## Les Paras Elyséens dans Epic Armageddon

A l'instar des armées régulières de l'Astra Militarum, les forces de Paras Elyséens possèdent une grande puissance de feu mais les similitudes s'arrêtent à ce domaine. Si leur doctrine de combat est orientée vers le déploiement orbital de masse et la mobilité, les Paras misent également sur un grand nombre de formations comprenant des éclaireurs redoutables. Équipés de véhicules beaucoup plus légers et rapides qu'un régiment de la Garde Impériale classique, cette armée doit veiller à ne pas trop s'exposer aux contre-attaques adverses, ni s'engager dans une guerre d'usure, en raison de la fragilité générale de ses formations.

Alors que des unités d'éclaireurs se déploient de façon à harceler les formations ennemies, des spécialistes interviennent en profondeur pour préparer la venue du gros des troupes en neutralisant les formations ennemies les plus vulnérables. Une fois arrivées par assaut planétaire, les compagnies conduisent des attaques dévastatrices en utilisant le nombre et la saturation au tir pour asseoir leur position sur les objectifs, soutenues par les bombardements de l'aviation.





**L'arrivée du 25<sup>ème</sup> Elyséen, « Les Fabuleux » :** Ce prestigieux régiment existe et combat depuis la levée des premières troupes sur Elysia par l'Astra Militarum. Pratiquant des déploiements d'envergure minutieusement orchestrés, il s'est couvert de gloire autant par l'audace de ses troupes sur le terrain que par celle de ses officiers sur le plan tactique.



**Une force du 13<sup>ème</sup> Elyséen, « Les Chanceux » :** Ce régiment semi-disciplinaire doit son surnom empreint de cynisme au taux de mortalité extrêmement élevé au sein de ses unités. En effet, ce sont les guerres les plus sales, les plus ingrates et les plus difficiles qui leur sont le plus souvent attribuées. Récemment, ces vétérans endurcis ont été affectés à la purge des essaims fouisseurs laissés en hibernation par la Flotte Ruche Tyranids Jormugandr, sur les planètes de la Nébuleuse Noire au nord-est de l'Ultima Segmentum.



# LISTE D'ARMEE

**Les Paras Elyséens ont une valeur stratégique de 3.**

**Toutes les formations des Paras Elyséens, les formations des Appareils de la Flotte, les Transports et les Soutiens Orbitaux ont une initiative de 2+.**

## Règles spéciales :

**Commissaires :** Pour chaque Compagnie qu'inclut votre armée de Paras Elyséens, un commissaire est automatiquement intégré dans son effectif.

**Combat aéroporté :** Les Paras Elyséens ont pour spécialité le déploiement de grande envergure par les airs pour se rendre sur le champ de bataille. Grâce à une utilisation intensive et exclusive de Valkyries pour transporter ses fantassins, le combat débarqué depuis les airs par grav-chute est une seconde nature pour ce régiment.

Ces particularités sont représentées par les règles spéciales suivantes :

**Insertion par grav-chute :** Toutes les unités **d'infanterie** et les **Sentinelles Aéroportées** des Paras Elyséens peuvent être placés jusqu'à 15cm de leur transport lorsqu'ils débarquent d'une Valkyrie, d'une Valkyrie Vendetta ou d'une Valkyrie Sky Talon. La formation suit les règles normales de cohésion d'unité.

**Transport Orbital :** Les unités de Para Elyséens ayant la note « **Assaut Planétaire** » sur leur profil peuvent être débarquées via un ou plusieurs **Transports Orbitaux**. Ceux-ci peuvent être pris indépendamment d'un Croiseur Lunar ou d'un Cuirassé Emperor.

Avant le début de la partie et de la même manière qu'avec un Vaisseau Spatial (page 42 du livre de règle, chap. 4.3) le joueur détermine à l'avance les formations transportées et leur lieu d'arrivée pour l'**Opération** de chaque **Transport Orbital**.

Lorsque les joueurs doivent révéler le tour d'arrivée de leurs Vaisseaux et Transports respectifs, le joueur de l'armée Para Elyséens révèle les tours d'arrivée de tous ses Vaisseaux et **Transports Orbitaux** en même temps. Un seul **Transport Orbital** peut être planifié par tour, indépendamment et au même tour qu'un Vaisseau si le joueur Para Elyséen le souhaite.

**Garnisons :** Les Régiments aéroportés Elyséens sont des troupes d'élite généralement conservées en réserve jusqu'au moment opportun. Aucun commandant impérial ne se risquerait à gaspiller leur potentiel en assignant leur infanterie à des missions statiques ou d'importance secondaire.

Les missions de reconnaissance et de sécurisation des zones d'atterrissage sont dévolues à des unités spécialisées dans ces domaines.

Dans le cadre du Scénario de Tournoi, seules les formations de Tauros Venator, Vétérans et Vultures des Paras Elyséens peuvent être déployées en garnison.

Compagnies	Composition	Améliorations	Coût
0-1 QG Régimentaire	1 unité de Commandant Suprême 7 Escouades de Paras Elyséens	Peloton, Appuis Feu, Mortiers, Spécialistes, Vendettas, Vultures, Sentinelles, Transports	200 pts
Compagnie d'Infanterie	1 unité de Commandant 7 Escouades de Paras Elyséens	Peloton, Appuis Feu, Mortiers, Spécialistes, Vendettas, Vultures, Sentinelles, Transports	150 pts
Compagnie de Soutien Aéroportée	1 unité de Commandant 1 Escouade de Paras Elyséens 4 Mortiers <u>OU</u> 4 Appuis-feux	Appuis Feu, Mortiers, Vendettas, Vultures, Sentinelles, Transports	150 pts
Formations d'Appui	Jusqu'à 2 formations d'Appui par Compagnie	Améliorations	Coût
Escadron de Sentinelles	4 Sentinelles aéroportées	Sentinelles Téléportation Transport (Sky Talons)	100 pts
Escadron de Sentinelles de soutien	4 Sentinelles de soutien	Sentinelles Téléportation Transport (Sky Talons)	150 pts
Peloton de Vétérans	6 Escouades de Snipers <u>OU</u> 6 Escouades de Saboteurs	Commissaire Téléportation	200 pts
Peloton de Troupes de choc	8 Escouades de Troupes de Choc	Commissaire Téléportation Transport (Walkyries)	200 pts
Escadron de Tauros Venator	6 Tauros Venator	Transport (Sky Talons)	225 pts
Escadrille Vultures	4 Vultures	Vultures	300 pts
0-1 Escadrille Punisher	6 Vultures Punisher		300 pts
Croiseur de Classe Lunar	Un croiseur de classe Lunar		100 pts
Cuirassé de Classe Emperor	Un croiseur de classe Emperor		300 pts
Flotte et Soutien Orbital	Jusqu'à un tiers des points de la liste d'armée	Coût	
Escadrille de Lightnings Interceptor	2 Lightning Interceptors <u>OU</u> 4 Lightning Interceptors	150 pts / 300 pts	
Escadrille de Lightnings Strike Fighter	2 Lightning Strike Fighters <u>OU</u> 4 Lightning Strike Fighters	200 pts / 400 pts	
Escadrille de Marauders	1 Marauder <u>OU</u> 2 Marauders	150 pts / 250 pts	
Escadrille de Marauders Destroyers	1 Marauder Destroyer <u>OU</u> 2 Marauders Destroyer	175 pts / 300 pts	
0-2 Transports Orbitaux	1 Transport Orbital	75 pts	
Améliorations	Chaque amélioration ne peut être prise plus d'une fois dans chaque formation	Coût	
Commissaire	Ajoutez un Commissaire à l'une des unités de la formation	25 pts	
Téléportation	Toutes les unités de la formation et ses améliorations gagnent la note Téléportation	50 pts	
Peloton	Ajoutez 6 Escouades de Paras Elyséens	100 pts	
Appuis feu	Ajoutez 2 Escouades d'Appui feu	50 pts	
Mortiers	Ajoutez 2 Escouades de Mortiers	50 pts	
Spécialistes	Remplacez 2 Escouades de Paras Elyséens par 2 Escouades d'appui feu <u>OU</u> 2 Escouades de Mortiers <u>OU</u> 2 Escouades de Vétérans (Snipers ou Saboteurs) des Paras Elyséens	25 pts	
Sentinelles	Ajoutez 2 Sentinelles aéroportées <u>OU</u> 2 Sentinelles de soutien	50 pts / 75 pts	
Transport (x)	Ajoutez autant de Valyries et/ou Skytalons que nécessaire pour transporter toute la formation	25 pts chacun	
Valkyries Vendetta	Remplacez 2 Valkyries par des Valkyries Vendetta	50 pts	
Vultures	Ajoutez 2 Vultures Punisher <u>OU</u> 2 Vultures	75 pts / 100 pts	



# PROFILS

## PARAS ELYSÉENS

### COMMANDANT SUPREME DES PARAS ELYSEENS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance-plasma	15cm	AP5+/AC5+	-	
Fusils laser	(15cm)	Armes légères	-	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	

**Notes :** Commandant suprême.

### COMMANDANT DES PARAS ELYSEENS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance-plasma	15cm	AP5+/AC5+	-	
Fusils laser	(15cm)	Armes légères	-	
Épée Tronçonneuse	(contact)	Armes d'assaut	-	

**Notes :** Commandant.

### COMMISSAIRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	

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

### ESCOUADE DE PARAS ELYSÉENS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance-plasma	15cm	AP5+/AC5+	-	
Fusils laser	(15cm)	Armes légères	-	


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

### ESCOUADE DE MORTIERS DES PARAS ELYSEENS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2x Mortiers	30cm	AP5+	Tir Indirect	
Fusils laser	(15cm)	Armes légères	-	

**Notes :**


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



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



ESCOUADE DE VÉTÉRANS DES PARAS ELYSEENS ( SNIPERS )				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusils de sniper	30cm	AP5+	Sniper	
Fusils à pompe	(15cm)	Armes légères	-	
Notes : Éclaireur, Infiltrateur				



ESCOUADE DE VÉTÉRANS DES PARAS ELYSEENS (SABOTEURS)				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Charge de démolition	(Contact)	Armes d'assaut	Attaque Supp (+1), Macro arme	
Fusils à pompe	(15cm)	Armes légères	-	
Notes : Éclaireur, Infiltrateur				



SENTINELLE AEROPORTEE DES PARAS ELYSEENS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	20cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multifuseur	15cm	MA5+	-	
Et	(15cm)	Armes légères	Macro arme	
Notes : Marcheur, Éclaireur.				




SENTINELLE DE SOUTIEN DES PARAS ELYSEENS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	20cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance-roquettes multiple	45cm	2xAP5+/AC6+	Tir indirect	
Notes : Marcheur, Éclaireur. La portée du Lance-roquettes multiple n'est pas doublée lors d'un tir indirect et permet de tirer à moins de 30cm.				

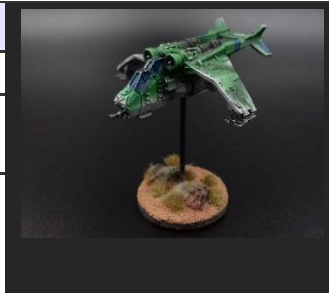





TAUROS VENATOR DES PARAS ELYSEENS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
Missiles Traqueurs	45cm	AC5+	-	
Notes : Marcheur, Éclaireur.				



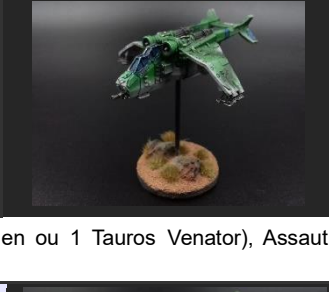
VALKYRIE DES PARAS ELYSEENS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multilaser	30cm	AP5+/AC6+	-	
2 x Bolters lourds	30cm	AP5+	-	
2 x Lance-roquettes	30cm	1PB	Tir unique, Rupture	
Notes : Antigrav, Éclaireur, Transport (peut embarquer 2 unités d'infanterie), Assaut Planétaire.				



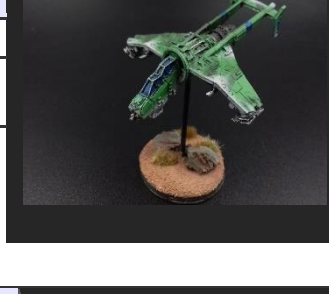
VALKYRIE VENDETTA DES PARAS ELYSEENS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
3x Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
Notes : Antigrav, Éclaireur, Transport (peut embarquer 2 unités d'infanterie), Assaut Planétaire.				




VALKYRIE SKY TALON DES PARAS ELYSEENS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Antigrav, Éclaireur, (peut embarquer 2 Sentinelles Aéroportées, 2 Sentinelles de soutien ou 1 Tauros Venator), Assaut Planétaire.				



VULTURE DES PARAS ELYSEENS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Hellstrikes	90cm	AC3+	Tir unique	
Autocanons jumelés	45cm	AP4+ / AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Antigrav, Éclaireur, Assaut Planétaire.				



VULTURE PUNISHER DES PARAS ELYSEENS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons Punisher Et	15cm (15cm)	2xAP3+ Armes légères	- Attaque Supplémentaire (+1)	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Antigrav, Assaut Planétaire.				



## APPAREILS DE LA FLOTTE

### LIGHTNING STRIKE FIGHTER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons lasers jumelés	30cm	AC4+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
2x Hellstrikes	45cm	AC3+	Arc de tir frontal fixe, Tir Unique	

**Notes :** Le Lightning Interceptor peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.



### LIGHTNING INTERCEPTOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons lasers jumelés	30cm	AC4+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Autocanon long	45cm	AP5+/AC6+/AA6+	Arc de tir frontal fixe	

**Notes :** Le Lightning Interceptor peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.



### MARAUDER BOMBARDIER

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

**Capacité de dommage 2**

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

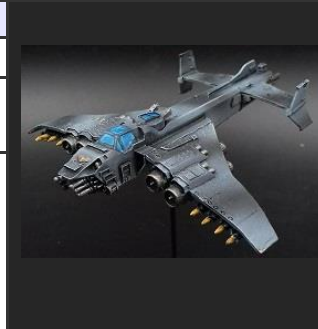


### MARAUDER DESTROYER



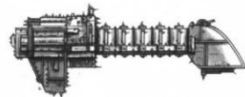
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef/Engin de guerre	Bombardier	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Tourelle dorsale 360°	
Canons d'assaut jumelés	30cm	AA4+	Arc de tir arrière fixe	
3x Autocanons jumelés	45cm	AP4+/AC5+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes	15cm	1PB	Arc de tir frontal fixe	
2x Roquettes	30cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	

**Capacité de dommage 2**

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



## SOUTIEN ORBITAL

CROISEUR DE CLASSE LUNAR					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Vaisseau	-	-	-	-	
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes		
Bombardement orbital	-	3PB	Macro arme		
Frappe chirurgicale	-	MA2+	Tueur de titan (1D3)		
CROISEUR DE CLASSE EMPEROR					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Vaisseau	-	-	-	-	
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes		
Bombardement orbital	-	8PB	Macro arme		
<b>Notes</b> : Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux à moins que le scénario ne précise le contraire.					
TRANSPORT ORBITAL					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Vaisseau	-	-	-	-	
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes		
<b>Notes</b> : Transports : 16 des unités suivantes : Paras, QG, appui feu, Troupes de Choc, Sentinelles aéroportées (prennent 2 places), Sentinelles de soutien (prennent 2 places) Tauros Venator (prennent 2 places) plus 8 des véhicules suivants : Valkyries, Valkyries Vendetta, Valkyries Sky Talon, Vultures, Vultures Punisher.					



# FEUILLES DE REFERENCE

Unité	Type	Vit	Blind	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Commandant Suprême	Inf	15cm	5+	4+	5+	Lance-plasma Fusils laser Arme énergétique	15cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+ Armes légères Armes d'ass. Att sup (+1), MA	Commandant suprême
Commandant	Inf	15cm	5+	5+	5+	Lance-plasma Fusils laser Épée tronçonneuse	15cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+ Armes légères Armes d'assaut	Commandant
Commissaire	Perso	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut, Att sup (+1), MA	Charismatique, Meneur, Sans peur.
Paras Elyséens	Inf	15cm	6+	5+	5+	Lance-Plasma Fusils laser	15cm (15cm)	AP5+/AC5+ Armes légères	Une unité sur deux possède un Lance-plasma. Comptez le nombre d'unités d'infanterie dans la formation qui peuvent faire feu sur l'ennemi puis divisez le résultat par deux (en arrondissant au nombre supérieur) pour savoir combien d'autocanons peuvent tirer.
Mortiers	Inf	15cm	6+	6+	5+	2 x Mortiers Fusils laser	30cm (15cm)	AP5+, Tir Indirect Armes légères	-
Appui-feu	Inf	15cm	6+	6+	4+	2 x Lance-missiles Et	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Armes légères	-
Troupes de Choc	Inf	15cm	5+	5+	4+	Lance-plasma Fusil padiant	15cm (15cm)	AP5+/AC5+ Armes légères	Éclaireur
Vétérans (saboteurs)	Inf	15cm	6+	5+	5+	Charge de démolition Fusils à pompe	(contact) (15cm)	Arme d'assaut, MA, Att. sup. (+1) Armes légères	Éclaireur
Vétérans (snipers)	Inf	15cm	6+	5+	5+	Fusil de sniper Fusils à pompe	30cm (15cm)	AP5+, Sniper Armes légères	Éclaireur
Sentinelle aéroportée	VL	20cm	6+	6+	5+	Multi fuseur Et	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères, Macro-arme	Marcheur, Éclaireur
Sentinelle de soutien	VL	20cm	6+	6+	5+	Lance-roquettes multiple	45cm	2xAP5+/AC6+, Tir Indirect	Marcheur, Éclaireur. La portée du Lance-roquettes multiple n'est pas doublée lors d'un tir indirect.
Tauros Venator	VB	35cm	5+	6+	5+	Canons laser jumelés Missiles Traqueurs	45cm 45cm	AC4+ AC5+	Marcheur, Éclaireur.
Valkyrie	VB	35cm	5+	6+	5+	Multilaser 2 x Bolters lourds 2 x Lance-roquettes	30cm 30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+ 1PB, Tir unique, Rupture	Antigrav, Éclaireur, Transport (peut embarquer 2 unités d'infanterie), Assaut Planétaire.
Valkyrie Vendetta	VB	35cm	5+	6+	5+	3x Canons laser jumelés	45cm	AC4+	Antigrav, Éclaireur, Transport (peut embarquer 2 unités d'infanterie), Assaut Planétaire.
Valkyrie Sky Talon	VB	35cm	5+	6+	5+	3x Canons laser jumelés	45cm	AC4+	Antigrav, Éclaireur, Transport (peut embarquer 2 unités d'infanterie), Assaut Planétaire.

<u>Unité</u>	<u>Type</u>	<u>Vit</u>	<u>Blind</u>	<u>CC</u>	<u>FF</u>	<u>Armes</u>	<u>Portée</u>	<u>Puissance de feu</u>	<u>Notes</u>
<b>Vulture</b>	VB	35cm	5+	6+	5+	2 x Hellstrikes Autocanons jumelés Bolter lourd	90cm 45cm 30cm	AC3+, Tir unique AP4+/AC5+ AP5+	Antigrav, Éclaireur, Assaut Planétaire.
<b>Vulture Punisher</b>	VB	35cm	5+	6+	5+	Canons Punisher Et Bolter lourd	15cm (15cm) 30cm	2x AP3+ Arme légères, Att sup (+1) AP5+	Antigrav, Assaut Planétaire.
<b>Lightning Interceptor</b>	A	C	6+	-	-	Canons laser jumelés 2x Hellstrikes	45cm 45cm	AC4+/AA5+, FrtF AC3+, FrtF, Tir Unique	Esquive.
<b>Lightning Strike Fighter</b>	A	C	6+	-	-	Canons laser jumelés Autocanon long	45cm 45cm	AC4+/AA5+, FrtF AP5+/AC6+/AA6+, FrtF	Esquive
<b>Bombardier Marauder</b>	A/EG	B	5+	-	-	Bolters lourds jumelés Bolters lourds jumelés Canons laser jumelés Bombes	30cm 30cm 45cm 15cm	AA5+ AA5+, ArrF AC4+/AA5+, FrtF 3PB, FrtF	<b>CD2</b> <u>Critique</u> : le Marauder Bombardier s'écrase au sol et est détruit.
<b>Bombardier Destroyer</b>	A/EG	B	5+	-	-	Bolters lourds jumelés Canons d'assaut jumelés 3x Autocanons jumelés Bombes 2x Roquettes	30cm 30cm 45cm 15cm 30cm	AA5+ AA4+, ArrF AP4+/AC5+/AA5+, FrtF 1PB, FrtF AC4+, FrtF	<b>CD2</b> <u>Critique</u> : le Marauder Destroyer s'écrase au sol et est détruit.
<b>Croiseur Classe Lunar</b>	V	-	-	-	-	Bombardement orbital Frappe chirurgicale	-	3PB, MA MA2+, TT (1D3)	-
<b>Cuirassé Emperor</b>	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	8PB, MA	Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.
<b>Transport Orbital</b>	V	-	-	-	-	-	-	-	Transport : 16 des unités suivantes : Paras, QG, appui feu, Troupes de Choc, Sentinelles aéroportées (prennent 2 places), Sentinelles de soutien (prennent 2 places) Tauros Venator (prennent 2 places) plus 8 des véhicules suivants : Valkyries, Valkyries Vendetta, Valkyries Sky Talon, Vultures, Vultures Punisher.