

COMPENDIUM

ASTRA MILITARIUM



UN CODEX EPIC ARMAGEDDON
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE

Compendium ASTRA MILITARUM

Compendium Epic Armageddon

SOMMAIRE

| | |
|--|---|
| SOMMAIRE..... | 2 |
| ASTRA MILITARUM - Ferc Master 2019..... | 3 |
| PARAS ELYSEENS - Ferc Test 2019..... | 4 |
| CATACHANS – Ferc Fan 2014..... | 6 |
| COMPAGNIES BLINDEES VOSTROYENNES - Ferc Test 2018..... | 7 |
| DEATH KORPS of KRIEG - Ferc Test 2018..... | 8 |



Crédits

Développement

French ERC

Mise en page, fluff

Mise en page : FouSW

Textes et traductions

Games Workshop

Photos et illustrations



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.

ASTRA MILITARUM - Ferc Master 2019

L'Astra Militarum a une valeur stratégique de 2. Toutes les formations de l'Astra Militarum, les formations des appareils de la flotte et les vaisseaux spatiaux ont une initiative de 2+. Les formations de soutien titanique ont une initiative de 1+.

Règle spéciale :

Commissaires : Pour chaque Compagnie de la Garde qu'inclut votre armée, un commissaire est automatiquement intégré dans la Compagnie : QG Régimentaire, Compagnie d'Infanterie Mécanisée, Compagnie d'Infanterie, Compagnie Blindée, Compagnie de Super Lourds, Compagnie d'Artillerie. 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 appareils de la Flotte et Soutien Titanique. Une compagnie ou une formation ne peut avoir qu'un seul Commissaire.

| Compagnies de la Garde | Peuvent ajouter 3 améliorations chacune | Coût |
|--------------------------------------|---|--------------------------|
| 0-1 QG Régimentaire | 1 unité de Commandant Suprême, 12 escouades de Gardes Impériaux et 7 Chimères | 450 pts |
| Compagnie d'Infanterie Mécanisée | 1 unité de Commandant, 12 escouades de Gardes Impériaux et 7 Chimères | 400 pts |
| Compagnie d'Infanterie | 1 unité de Commandant, 12 escouades de Gardes Impériaux | 250 pts |
| Compagnie Blindée | 10 chars Leman Russ, dont 1 peut devenir un Vanquisher gratuitement. Remplacez 3 Leman Russ par 3 Leman Russ Démolisseurs | 600 pts +50 pts |
| Compagnie de Super Lourds | 3 Baneblades et/ou Shadowwords, selon n'importe quelle combinaison | 500 pts |
| Compagnie d'Artillerie | 9 unités d'Artillerie parmi : Basiliks, Manticores, Bombardes | 550 pts |
| Formations d'Appui | Jusqu'à 2 formations d'appui par Compagnie de la Garde | Coût |
| Peloton de char Super Lourd | 1 Baneblade <u>OU</u> 1 Shadowword | 200 pts |
| Peloton de Leman Russ | 6 Leman Russ | 350 pts |
| Batterie d'Artillerie | 3 véhicules du même type parmi : Basilik, Manticore , Bombarde | 225 pts / 250 pts |
| 0-1 Batterie de Missiles Deathstrike | 2 Lances-Missiles Deathstrike | 225 pts |
| Batterie Anti-Aérienne | 3 Hydres | 150 pts |
| Escadron de Sentinelles | 4 Sentinelles | 100 pts |
| Peloton de Cavaliers ou Motos | 6 escouades de Cavaliers ou Motos | 150 pts |
| Peloton de Troupes de Choc | 8 escouades de Troupes de Choc. Ajoutez 4 Valkyries pour +150 pts | 200 pts |
| Escadron de Vultures | 4 Vultures | 300 pts |
| Soutien Orbital | 1 Croiseur Lunar <u>OU</u> 1 Cuirassé Emperor | 100 pts / 300 pts |
| Flotte et Titans | Jusqu'à un tiers des points de la liste d'armée | Coût |
| Titan Warlord | 1 Titan Warlord | 850 pts |
| Titan Reaver | 1 Titan Reaver | 650 pts |
| Meute de Warhounds | 2 Titans Warhounds | 500 pts |
| Titan Warhound | 1 Titan Warhound | 275 pts |
| Escadrille de Bombardiers | 2 Bombardiers Marauders | 250 pts |
| Escadrille d'Intercepteurs | 2 Chasseurs Thunderbolts / 4 Chasseurs Thunderbolts | 150 pts / 300 pts |
| Améliorations de Compagnie | Jusqu'à 3 améliorations différentes par Compagnie de la Garde | 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 <u>OU</u> 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 escouades de Snipers* | 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.*

PARAS ELYSEENS - Ferc Test 2019

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 Para 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 OU 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 OU 6 Escouades de Saboteurs | Commissaire Téléportation | 200 pts |
| Peloton de Troupes de choc | 8 Escouades de Troupes de Choc | Commissaire Téléportation Transport (Valkyries) | 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 OU 4 Lightning Interceptors | | 150 pts / 300 pts |
| Escadrille de Lightnings Strike Fighter | 2 Lightning Strike Fighters OU 4 Lightning Strike Fighters | | 200 pts / 400 pts |
| Escadrille de Marauders | 1 Marauder OU 2 Marauders | | 150 pts / 250 pts |
| Escadrille de Marauders Destroyers | 1 Marauder Destroyer OU 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 Para Elyséens par 2 Escouades d'appui feu, 2 Escouades de Mortiers, 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 |

CATACHANS – Ferc Fan 2014

Les Catachans ont une valeur stratégique de 2. Toutes les formations de Catachans et des Appareils de la Flotte ont une initiative de 2+.

Règle spéciale : Commissaires : Chaque compagnie inclut un commissaire. De plus, vous pouvez ajouter gratuitement un commissaire dans une formation d'appui pour chaque tranche (même incomplète) de 1000 points dans votre armée.

| Compagnies | Composition | Coût |
|--------------------------------------|--|----------------------------|
| 0-1 QG Régimentaire | 1 unité de Commandant Suprême , 9 Escouades de Catachans | 300 pts |
| Compagnie d'Infanterie | 1 unité de Commandant, 9 Escouades de Catachans | 250 pts |
| Compagnie Aéroportée | 1 unité de Commandant, 9 Escouades de Catachans, 5 Valkyries | 450 pts |
| Formations d'Appui | Jusqu'à 2 formations d'Appui par Compagnie | Coût |
| 0-1 Diables de Catachans | 6 unités de Diables de Catachans | 300 pts |
| 0-2 Peloton d'Ogryns | 6 unités d'Ogryns | 200 pts |
| 0-1 Peloton de Reconnaissance | 3 Salamandres et 3 unités de Catachan ayant la capacité « Eclaireurs » | 250 pts |
| Escadron de Sentinelles | 4 Sentinelles de Catachan | 100 pts |
| Escadron de Griffons | 3 Griffons | 100 pts |
| Batterie de Mortiers | 6 unités de Mortiers | 150 pts |
| Escadron de Hellhounds | 6 Hellhounds | 300 pts |
| Escadron de Tanks | 6 Lemman Russ Démolisseurs | 450 pts |
| Escadron de Vultures | 4 Vultures | 300 pts |
| Flotte et Soutien Orbital | Jusqu'à un tiers des points de la liste d'armée | Coût |
| Escadrille de Thunderbolts | 2 Thunderbolts Catachans <u>OU</u> 4 Thunderbolts Catachans | 200 pts / 400 pts |
| Escadrille de Bombardiers Maraudeurs | 2 Bombardiers Maraudeurs | 250 pts |
| Améliorations (3 max) | Chaque amélioration ne peut être prise plus d'une fois dans chaque Compagnie | Coût |
| Snipers | Ajoutez 2 unités de snipers + 1 Valkyrie (formations aéroportées) / 1 Chimère (formations motorisées) | 50 pts 50 pts / 25 pts |
| Ogryns | Ajoutez 2 unités d'Ogryns + 2 Valkyries (formations aéroportées) / 2 Chimères (formations motorisées) | 50 pts 100 pts / 50 pts |
| Peloton | Ajoutez 6 Escouades de Catachans | 100 pts |
| Appuis feu | Ajoutez 4 Escouades d'Appui feu | 100 pts |
| Mortiers | Ajoutez 3 Escouades de Mortiers | 75 pts |
| Hydre | Ajoutez 1 Hydre | 50 pts |
| Transport | Ajoutez 5 Chimères | 125 pts |
| Vultures | Ajoutez 2 Vultures (uniquement pour les formations d'infanterie aéroportées) | 100 pts |

COMPAGNIES BLINDEES VOSTROYENNES - Ferc Test 2018

Les Compagnies blindées Vostroyennes ont une valeur stratégique de 2. Toutes les formations ont une initiative de 2+, sauf les formations titaniques qui ont une initiative de 1+.

Règle spéciale : Commissaires :Chaque compagnie inclue un commissaire. De plus, vous pouvez ajouter gratuitement un commissaire dans une formation d'appui pour chaque tranche (même incomplète) de 1000 points dans votre armée hors appareils de la Flotte et Soutien Titanique.

| Compagnies | Composition | Coût |
|---|---|-------------------------------|
| 0-1 Compagnie de Commandement | 1 Léviathan et 12 unités de fantassins de la Garde Impériale | 600 pts |
| Compagnie Mur de Feu | 3 chars super lourds Baneblades et/ou Stormswords | 500 pts |
| Compagnie Blindée légère | 1 Lemman Russ Vanquisher allégé et 9 Lemman Russ Conqueror | 475 pts |
| Compagnie Blindée | 1 Lemman Russ Vanquisher et 9 Lemman Russ | 600 pts |
| Compagnie de Chasseurs de Titans | 3 chars super lourds Shadowswords et/ou Stormblades | 500 pts |
| Compagnie d'infanterie mécanisée | 1 unité de Commandant, 12 unités Gardes Impériaux , et 7 chimères | 400 pts |
| Formations d'Appui | Jusqu'à 2 formations d'Appui par Compagnie | Coût |
| 0-1 Soutien Orbital | 1 Croiseur Lunar OU 1 Cuirassé Emperor | 100 pts / 300 pts |
| 0-1 Batterie de Missiles Deathstrikes | 2 Lances-missiles Deathstrike | 225 pts |
| Peloton d'infanterie mécanisée | 6 unités de Gardes Impériaux et 3 Chimères | 200 pts |
| Peloton de troupes de choc mécanisées | 8 unités de troupes de choc et 4 Chimères | 300 pts |
| Batterie anti aérienne | 3 Hydres | 150 pts |
| Batterie d'artillerie <i>1 des choix suivants</i> | 3 Basiliks 3 Manticores OU 3 Bombardes OU 3 Wyverns | 225 pts 250 pts |
| Batterie d'artillerie lourde <i>1 des choix suivants</i> | 1 Dominus 2 Minotaurs 1 Praetor | 275 pts 350 pts 350 pts |
| Batterie de Griffons | 6 Griffons | 250 pts |
| Peloton de Reconnaissance | 1 Salamandre de Commandement et 3 Salamandres | 150 pts |
| Peloton de Nettoyage | 6 Hellhounds | 300 pts |
| Escadron de Lemman Russ Conqueror | 1 Lemman Russ Vanquisher allégé et 5 Lemman Russ Conqueror | 300 pts |
| Escadron de Lemman Russ | 6 Lemman Russ | 350 pts |
| 0-1 Escadron de Lemman Russ Spéciaux <i>1 des choix suivants</i> | 6 Lemman Russ Destroyers | 300 pts |
| | 6 Lemman Russ Exterminators | 350 pts |
| | 6 Lemman Russ Thunderers | 350 pts |
| | 6 Lemman Russ Executionners | 400 pts |
| | 6 Lemman Russ Démolisseurs | 450 pts |
| Peloton d'appui lourd | 6 unités de Gardes Impériaux et : | |
| | 1 Doomhammer 1 Stormlord OU 1 Banehammer | 300 pts 325 pts |
| Peloton de Char Super Lourd | 1 Char : Shadowsword, Baneblade, Stormblade, Stormsword | 200pts |
| Améliorations | Chaque amélioration ne peut être prise plus d'une fois dans chaque formation | Coût |
| 0-1 Commandant Suprême | 1 Commandant Suprême <i>non disponible si vous sélectionnez la Compagnie de Commandement</i> | 50pts |
| Transports spéciaux | Remplacez les chimères de la formation par : | |
| | 1 Taurox (à la place d'1 chimère) | gratuit |
| | 1 Taurox prime (à la place d'1 chimère) | 5 pts |
| | 1 Crassus (à la place de 3 chimères) | 25 pts |
| Escadron de Hellhounds | 3 Hellhounds | 150pts |
| Flak | 1 Hyde | 50 pts |
| Escadron de chars <i>1 des choix suivants</i> | 3 Lemman Russ Conqueror | 150 pts |
| | 3 Lemman Russ | 175 pts |
| | 3 Lemman Russ Executionner | 175 pts |
| | 3 Lemman Russ Démolisseur | 225 pts |
| Flotte et Titans | Jusqu'à un tiers des points de la liste d'armée | Coût |
| Escadrille de Chasseurs Thunderbolts | 2 Chasseurs Thunderbolts/ 4 Chasseurs Thunderbolts | 150 pts / 300 pts |
| Escadrille de Marauders | 2 Bombardiers Marauders | 250 pts |
| Reaver | 1 Titan Reaver | 650 pts |
| Warlord | 1 Titan Warlord | 850 pts |

DEATH KORPS of KRIEG - Ferc Test 2018

La Death Korps of Krieg (DKOK) a une valeur stratégique de 2. Toutes les formations ont une initiative de 2+, sauf les formations titaniques qui ont une initiative de 1+.

Améliorations : Toutes les compagnies à l'exception de la Compagnie de Death Riders peuvent recevoir jusqu'à 3 améliorations. Les Compagnies de Lemman Russ ne peuvent recevoir que des Hellhounds en amélioration.

Règles spéciales :

Commissaires : 0-1 Commissaire peut être ajouté aux Pelotons de Grenadiers, Pelotons de Grenadiers Éclaireurs, Pelotons d'Ingénieurs et Pelotons d'Éclaireurs Death Riders pour 50pts chaque.

Positions fortifiées : Une armée de la Death Korps of Krieg est autorisée à acheter un ensemble de fortifications appelé « Positions Fortifiées » pour chaque Compagnie d'Infanterie présente dans l'armée.

Les fortifications doivent être placées après les Objectifs, mais avant que les Vaisseaux Spatiaux et les Garnisons ne se déploient. Elles peuvent être placées partout où pourrait l'être un véhicule, dans la moitié de table du joueur Death Korps of Krieg. Vous pouvez diviser les fortifications si vous le souhaitez, du moment qu'elles respectent les règles de cohésion de formation. Par exemple, vous pouvez diviser les tranchées en plusieurs éléments, du moment qu'il y a un espace maximum de 5cm entre chaque élément. Les fortifications comptent comme ayant une vitesse nulle et peuvent être positionnées en 'garnison' (c'est à dire qu'elles peuvent être placées là où des unités pourraient être placées en garnison). Une fois positionnées, les fortifications peuvent être utilisées par n'importe quelle unité, pas uniquement pour les unités de l'armée à qui appartiennent les fortifications. Elles peuvent aussi être capturées et utilisées par l'ennemi.

Chaque élément de fortification pris dans les Positions fortifiées compte comme une formation du point de vue de la cohésion. Ainsi vos barbelés n'ont pas à être disposés en cohésion avec vos tranchées.

Les éléments de fortification achetés avec des Batteries lourdes de support ou Compagnie d'Artillerie sont déployés en même temps que la formation auquel ils appartiennent.

| Compagnies | Compositions | Coût |
|--------------------------------------|--|------------------|
| Compagnie d'Infanterie | 1 unité de Commandant de la Death Korps + 1 Commissaire + 12 unités de Fantassins de la Death Korps | 250pts |
| Compagnie d'assaut | 1 unité de Commandant de la Death Korps + 1 Commissaire + 18 unités de Fantassins de la Death Korps +2 gorgones | 500pts |
| Compagnie de Death Riders | 1 unité de Commandant Death Rider de la Death Korps + 1 Commissaire + 11 unités de Death Riders | 275pts |
| Compagnie d'artillerie | 9 unités parmi, Canon AA Lourde, Canon Séisme et Canon Médusa (+ 9 Emplacements d'artillerie) | 400pts (+75pts) |
| Compagnie de Lemman Russ | 10 Chars Lemman Russ +1 Commissaire. Un Lemman Russ peut devenir un char de commandement Vanquisher sans coût supplémentaire | 600pts |
| Compagnie de Super Lourdes | Trois Baneblade, Shadowsword, Stormblade ou n'importe quelle combinaison des trois +1 Commissaire | 500pts |
| Formations d'Appui | Jusqu'à 2 formations d'appui par Compagnie | Coût |
| 0-2 Peloton de Grenadiers Voltigeurs | 10 unités de Grenadiers de Death Korps +1 Gorgone | 225pts (+100pts) |
| 0-2 Peloton d'Ingénieurs | 6 unités d'Ingénieurs de la Death Korps (Tunneliers) | 200pts |
| 0-1 Silo Deathstrike | 1 Silo à Missiles DeathStrike | 250pts |
| Peloton de Chars Lourds | 3 Chars Lourds Macharius Vulcain Ou 3 Chars Lourds Macharius Obusier (dont peut être promu gratuitement en Char Lourde de Commandement Macharius) | 375pts 325pts |
| Peloton de Char Super Lourde | 1 Char Super Lourde au choix parmi : Shadowsword, Baneblade, Stormblade | 200pts |
| Batterie Légère de Support | 3 unités de Quads Launchers ou 3 unités de Mortiers Lourds Et 3 Centaures | 150pts |
| Batterie Lourde de Support | 3 Canons Séisme | 150pts |
| | Ou 3 Canons Médusa | 150pts |
| | Ou 3 Canons Antiaérien | 100pts |
| | (+ 3 emplacements d'artillerie) | (+25pts) |
| Peloton de Grenadiers Éclaireurs | 4 unités de Grenadiers avec la compétence éclaireur et 4 centaures | 175pts |
| Peloton d'Éclaireurs Death Riders | 6 unités de Death Riders (toutes les unités gagnent la capacité <i>Eclaireur</i>) | 150pts |
| Peloton de Hellhounds | 6 unités de Hellhounds | 300pts |
| Peloton de Lemman Russ | 6 Lemman Russ | 350pts |
| Améliorations | Chaque amélioration ne peut être prise plus d'une fois dans chaque formation | Coût |
| 0-1 Commandant Suprême | Remplacez 1 Commandant par un Commandant Suprême | 50pts |
| Peloton d'Infanterie | 6 unités de Fantassins de la Death Korps | 100pts |
| Grenadiers | 1 à 3 unités de Grenadiers de la Death Korps gagnent <i>Eclaireur</i> | 25pts chacune |
| 0-1 Quatermaster | 1 unité de Quatermaster de la Death Korps | 50pts |
| Peloton d'appui feu | 3 Unités d'appui feu de la Death Korps | 75pts |

| | | |
|---|--|---|
| Peloton de Support | 3 Quad Launchers ou 3 Mortiers Lourds de la Death Korps | 75pts |
| Un Escadron de Hellhounds | 3 Hellhounds | 150pts |
| Soutien Lourd | 1 Char Lourd Macharius Vulcain | 125pts |
| Snipers | 1 ou 2 unités de Snipers | 25pts chacune |
| Escadron de Leman Russ | 3 Chars Leman Russ au choix parmi : Leman Russ de la Death Korps Leman Russ Conqueror de la Death Korps Leman Russ Annihilator de la Death Korps Leman Russ Démolisseur de la Death Korps Leman Russ Exterminator de la Death Korps | 65pts par unité 50pts par unité 50pts par unité 85pts par unité 50pts par unité |
| Fortifications Jusqu'à un ensemble par Compagnie d'infanterie Coût | | |
| Positions Fortifiées | Jusqu'à 50cm de Tranchées et jusqu'à 50cm de Barbelés. <i>Tranchées et Barbelés sont indépendant l'un de l'autre du point de vue de leur mise en place</i> | 75pts |
| Flotte et Titans Jusqu'à un quart des points de la liste d'armée Coût | | |
| Escadrille de Chasseurs Thunderbolts | 2 Chasseurs Thunderbolts (ajoutez 2 Chasseurs Thunderbolts supplémentaires pour 150pts) | 150pts |
| Escadrille de Marauders | 2 Bombardiers Marauders | 250pts |
| Warlord | 1 Titan Warlord | 850pts |
| Reaver | 1 Titan Reaver | 650pts |
| Meute de Warhounds | 2 Titans Warhounds | 500pts |
| Warhound | 1 Titan Warhound | 275pts |

| POSITIONS FORTIFIEES DKOK | | | | |
|--|------------|------------------|-----------------------------------|-----------|
| Terrain | Infanterie | Véhicule | Engin de guerre | |
| Tranchées | Couvert 4+ | Dangereux | Sans effet | |
| Emplacement d'artillerie | Couvert 4+ | Couvert 5+ | Sans effet | |
| Barbelés | Dangereux | Sans effet | Sans effet | |
| Notes : les emplacements d'artillerie procurent une sauvegarde de couvert aux véhicules de la même manière que les sauvegardes de couvert pour l'infanterie (paragraphe 1.8.3 du livre de règle). Chaque emplacement d'artillerie ne peut contenir qu'une seule unité. | | | | |
| CANON SEISME DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | Immobile | 6+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Séisme | 120cm | AP4+/AC4+/1PB | Tir indirect pour le barrage | |
| CANON MEDUSA DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | Immobile | 6+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Médusa | 30cm | MA4+ | Tir indirect, Ignore les couverts | |
| CANON ANTIAERIEN LOURD DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | Immobile | 6+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon lourd AA | 60cm | AP6+/AC5+/AA5+ | - | |

| COMMANDANT SUPREME | | | | |
|--|-----------|------------------|--|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | 5+ | 4+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Autocanon | 45cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Arme Énergétique | (contact) | Arme d'Assaut | Macro Arme, Attaque supp (+1) | |
| Notes : Commandant Suprême | | | | |
| COMMANDANT SUPREME 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+ | - | |
| Arme Énergétique | (contact) | Arme d'Assaut | Macro Arme, Attaque supp (+1) | |
| Notes : Commandant Suprême | | | | |
| COMMANDANT | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | 6+ | 5+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Autocanon | 45cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Notes : Commandant | | | | |
| COMMANDANT 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+ | - | |
| Épée tronçonneuse | (contact) | Arme d'Assaut | - | |
| Notes : Commandant | | | | |
| COMMISSAIRE | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Personnage | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Arme Énergétique | (contact) | Arme d'Assaut | Attaque supp (+1), Macro Arme | |
| Notes : Charismatique, Meneur, Sans Peur | | | | |
| ESCOUADE DE GARDES IMPERIAUX | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | - | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Autocanon | 45cm | AP5+/AC6+ | 1 tir pour 2 socles (arrondi au supérieur) | |
| ESCOUADE DE PARAS ELYSEENS | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | 6+ | 5+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Lance plasma | 45cm | AP5+/AC5+ | 1 tir pour 2 socles (arrondi au supérieur) | |
| ESCOUADE D'APPUI FEU 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+ | - | |
| ESCOUADE DE SNIPERS | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | - | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Fusils de sniper | 30cm | AP5+ | Sniper | |
| Notes : Eclaireurs, | | | | |

| ESCOUADE DE VÉTÉRANS 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 | |
| Notes : Eclaireurs, Infiltrateurs | | | | |
| ESCOUADE DE VÉTÉRANS 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) | Arme d'Assaut | Macro Arme, Attaque supp (+1) | |
| Notes : Eclaireurs, Infiltrateurs | | | | |
| ESCOUADE DE MORTIERS PARAS ELYSEENS | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | 6+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Mortiers | 45cm | AP5+ | Tir indirect | |
| ESCOUADE DE MORTIERS DE CATACHAN | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | - | 5+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Mortiers | 45cm | AP5+ | Tir indirect | |
| ESCOUADE DE GARDES DE CATACHAN | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | - | 5+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Autocanon | 45cm | AP5+/AC6+ | 1 tir pour 2 socles (arrondi au supérieur) | |
| ESCOUADE DE DIABLES DE CATACHAN | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | 5+ | 4+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Fusils de sniper | 30cm | AP5+ | - | |
| Booby traps | (15cm) | Armes légères | Att supp (+1), Frappe en 1er | |
| Notes : Eclaireurs, Infiltrateurs, Snipers, Téléportation | | | | |
| ESCOUADE D'APPUI FEU | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | - | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x Autocanons | 45cm | AP5+/AC6+ | - | |
| 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+ | - | |
| Notes : Eclaireurs | | | | |
| ESCOUADE DE SNIPERS | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | - | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Fusils de sniper | 30cm | AP5+ | Sniper | |
| Notes : Eclaireurs | | | | |
| ESCOUADE D'OGRYNS | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | 3+ | 4+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Armes de corps à corps | (contact) | Armes d'assaut | Attaque supp (+1) | |

| ESCOUADE DE CAVALIERS IMPERIAUX / MOTOS IMPERIALES | | | | |
|---|-----------|------------------|---------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 20cm | 6+ | 4+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Lance Énergétique | (Contact) | Armes d'Assaut | Frappe en premier | |
| Notes : Eclaireurs, Infiltrateurs, Montés | | | | |
| TAUROS VENATOR | | | | |
| 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, Eclaireur | | | | |
| SENTINELLE | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Léger | 20cm | 6+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Multilaser | 30cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Notes : Marcheur, Eclaireur | | | | |
| 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, Eclaireur | | | | |
| 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 | 2x AP5+/AC6+ | Tir indirect | |
| Notes : Marcheur, Eclaireur. La portée du Lance-roquettes multiple n'est pas doublée lors d'un tir indirect et permet de tirer à moins de 30cm. | | | | |
| SENTINELLE DE CATACHAN | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Léger | 20cm | 6+ | 5+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Lance flamme lourd | 15cm | AP4+ | Ignore les couverts | |
| Et | (15cm) | Armes légères | Ignore les Couverts | |
| Tronçonneuse | (contact) | Armes d'assaut | Attaque supp (+1) | |
| Notes : Marcheur, Eclaireur | | | | |
| SALAMANDRE DE COMMANDEMENT | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Autocanon | 45cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Eclaireur, Commandant | | | | |
| SALAMANDRE | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Autocanon | 45cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Eclaireur | | | | |

| CHIMERE | | | | |
|---|----------|------------------|--|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Multilaser | 30cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Transport (peut transporter 1 unité d'Ogryns ou 2 unités parmi les suivantes : Commandant Suprême, Commandant, Commissaire, Gardes Impériaux, Appuis-feux, Snipers) | | | | |
| TAUROX | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 30cm | 6+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Autocanons jumelés | 45cm | AP4+/AC5+ | - | |
| Notes : Marcheur, transporte 1 unité d'Ogryns ou 2 unités de Gardes Impériaux, Snipers, Appuis-feux, Commandants, Commandant Suprême | | | | |
| TAUROX PRIME | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 30cm | 6+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Obusier Taurox | 30cm | AP4+/AC4+ | - | |
| Notes : Marcheur, transporte 1 unité d'Ogryns ou 2 unités de Gardes Impériaux, Snipers, Appuis-feux, Commandants, Commandant Suprême | | | | |
| HYDRE | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 30cm | 6+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x Canon Hydre | 45cm | AP4+/AC5+/AA5+ | - | |
| Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| DEATHSTRIKE | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 20cm | 6+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Missile Deathstrike | illimité | MA2+ | Tir Indirect, Tir unique, Tueur de Titan (1D6) | |
| Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| GRIFFON | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 30cm | 6+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Inferno | 30cm | 1PB | Tir Indirect | |
| Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| HELLHOUND | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 30cm | 4+ | 6+ | 3+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Inferno | 30cm | AP3+ | Ignore les Couverts | |
| Et | (15cm) | Armes légères | Ignore les Couverts | |
| Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| BASILISK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 20cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Trembleterre | 120cm | AP4+/AC4+ ou 1PB | Tir Indirect | |
| 2x Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Le Basilisk doit choisir entre le mode de tir normal ou de barrage. | | | | |

| MANTICORE | | | | |
|--------------------------------|---------|------------------|---|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 20cm | 6+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Lance-roquettes | 150cm | 2PB | Tir indirect, Rupture, Rechargement | |
| Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| BOMBARDE | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 20cm | 6+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Mortier de siège | 60cm | 2PB | Tir indirect, Ignore les couverts, Rechargement | |
| Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| WYVERN | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 30cm | 6+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x mortiers stormshard jumelés | 45cm | 1PB | Ignore les couverts | |
| Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| LEMAN RUSS | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 20cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Obusier | 75cm | AP4+/AC4+ | - | |
| Canon Laser | 45cm | AC5+ | - | |
| 2x Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| LEMAN RUSS VANQUISHER | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 20cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Vanquisher | 75cm | AP4+/AC2+ | - | |
| Canon Laser | 45cm | AC5+ | - | |
| 2x Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| LEMAN RUSS DEMOLISSEUR | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 20cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Démolisseur | 30cm | MA4+ | - | |
| Et | (15cm) | Armes légères | Macro arme, Attaque supplémentaire (+1) | |
| Canon Laser | 45cm | AC5+ | - | |
| 2x Plasma Lourd | 30cm | AP5+/AC5+ | - | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| LEMAN RUSS VANQUISHER ALLÉGÉ | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 25cm | 4+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Vanquisher | 75cm | AP4+/AC2+ | - | |
| Canon Laser | 45cm | AC5+ | - | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| LEMAN RUSS CONQUEROR | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 25cm | 4+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Obusier Conqueror | 45cm | AP4+/AC4+ | - | |
| Canon Laser | 45cm | AC5+ | - | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |

| LEMAN RUSS EXECUTIONNER | | | | |
|--|---------|------------------|--|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 25cm | 4+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon executionner | 60cm | MA4+ | Macro arme | |
| Canon Laser | 45cm | AC5+ | - | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| LEMAN RUSS DESTROYER | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 25cm | 4+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon destroyer | 75cm | AC3+ | Lance | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| LEMAN RUSS THUNDERER | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 25cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon démolisseur | 30cm | MA4+ | Macro arme | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| LEMAN RUSS ANNIHILATOR | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 20cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon laser jumelé | 45cm | AC4+ | - | |
| Canon Laser | 45cm | AC5+ | - | |
| 2x Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| LEMAN RUSS EXTERMINATOR | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 20cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Autocanons jumelés | 45cm | AP4+/AC5+ | - | |
| Canon Laser | 45cm | AC5+ | - | |
| 2x Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| SHADOWSWORD | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Volcano | 90cm | MA2+ | Arc de Tir Frontal Fixe Tueur de titan (1D3) | |
| 2x Bolters Lourds Jumelés | 30cm | AP4+ | - | |
| Capacité de Dommage : 3 ; Touche Critique : Détruit et touche sur 6 sur 1D6 dans les 5cm | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| BANEBLADE | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Super obusier | 75cm | AP3+/AC3+ | - | |
| Autocanon | 45cm | AP5+/AC6+ | - | |
| 2x Canon laser | 45cm | AC5+ | - | |
| Canon démolisseur | 30cm | MA4+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Et | (15cm) | Armes légères | Macro arme, Attaque supp (+1) | |
| Bolters Lourds Jumelés | 30cm | AP4+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Bolters Lourds Jumelés | 30cm | AP4+ | - | |
| Capacité de Dommage : 3 ; Touche Critique : Détruit et touche sur 6 sur 1D6 dans les 5cm | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |

| STORMBLADE | | | | |
|--|---------|------------------|---|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon plasma léger | 45cm | 2 x MA2+ | Rechargement, Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Canon laser | 45cm | AC5+ | - | |
| Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Bolters Lourds Jumelés | 30cm | AP4+ | - | |
| Capacité de Dommage : 3 ; Touche Critique : Détruit et touche sur 6 sur 1D6 dans les 5cm | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| BANEHAMMER | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Tremor | 60cm | 2PB | Rupture, Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Canon laser | 45cm | AC5+ | - | |
| Bolter Lourd jumelé | 30cm | AP4+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Bolters Lourds Jumelés | 30cm | AP4+ | - | |
| Capacité de Dommage : 3 ; Touche Critique : Détruit et touche sur 6 sur 1D6 dans les 5cm | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé, Transport 6 unités | | | | |
| DOOMHAMMER | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Magma canon | 60cm | MA4+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Canon laser | 45cm | AC5+ | - | |
| Bolter Lourd jumelé | 30cm | AP4+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Bolters Lourds Jumelés | 30cm | AP4+ | - | |
| Capacité de Dommage : 3 ; Touche Critique : Détruit et touche sur 6 sur 1D6 dans les 5cm | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé, Transport 6 unités | | | | |
| STORMSWORD | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon de siège | 30cm | 3PB | Ignore les couverts, Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Lance flammes lourds | 15cm | AP4+ | Ignore les couverts | |
| Et | (15cm) | Armes légères | Ignore les couverts, Attaque supp (+1) | |
| Bolter Lourd jumelés | 30cm | AP4+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Bolters Lourds Jumelés | 30cm | AP4+ | - | |
| Capacité de Dommage : 3 ; Touche Critique : Détruit et touche sur 6 sur 1D6 dans les 5cm | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| STORMLORD | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 3+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Méga bolter Vulcain | 45cm | 4x AP3+/AC5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Lance flammes lourds | 15cm | AP4+ | Ignore les couverts | |
| Et | (15cm) | Armes légères | Ignore les couverts, Attaque supp (+1) | |
| Bolter Lourd jumelés | 30cm | AP4+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Bolters Lourds Jumelés | 30cm | AP4+ | - | |
| Capacité de Dommage : 3 ; Touche Critique : Détruit et touche sur 6 sur 1D6 dans les 5cm | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé, Transport 6 unités | | | | |
| DOMINUS | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 3x Mortier de siège | 60cm | 2PB | Ignore les couverts, tir indirect, rechargement | |
| Capacité de Dommage : 2 ; Touche Critique : Détruit et touche sur 6 sur 1D6 dans les 5cm | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |

| MINOTAUR | | | | |
|--|----------|------------------|---|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x Canon trembleterre | 120cm | AP4+/AC4+/1PB | tir indirect uniquement | |
| Capacité de Dommage : 2 ; Touche Critique : Détruit et touche sur 6 sur 1D6 dans les 5cm | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| PRAETOR | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Lance missiles Praetor | 120cm | 2PB | tir indirect uniquement, rechargement | |
| 2x Bolters Lourds | 30cm | AP5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Capacité de Dommage : 2 ; Touche Critique : Détruit et touche sur 6 sur 1D6 dans les 5cm | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| CRASSUS | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Bolters Lourd | 30cm | AP5+ | Arc de Tir Droit | |
| Bolters Lourd | 30cm | AP5+ | Arc de Tir Gauche | |
| 2x Bolters Lourds | 30cm | AP5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Capacité de Dommage : 2 ; Touche Critique : Détruit et touche sur 6 sur 1D6 dans les 5cm | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé, Transport 6 unités | | | | |
| LEVIATHAN | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Obusier | 75cm | AP4+/AC4+ | - | |
| Canon Apocalypse | 120cm | 3PB | Macro arme, Frontal fixe | |
| 2x armes secondaires | (15cm) | Armes légères | Attaque supp (+1) | |
| 3x canons laser jumelés | 45cm | AC4+ | Arc de Tir Droit | |
| 3x canons laser jumelés | 45cm | AC4+ | Arc de Tir Gauche | |
| Capacité de Dommage : 4, 2 boucliers ; Touche Critique : Immobilisé, les suivants feront perdre 1 point de dommage supplémentaire. | | | | |
| Notes : Commandant Suprême, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé , Transport 17 unitésde fantassins de la Garde | | | | |
| SILO A MISSILES DEATHSTRIKE | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | Immobile | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Missile Deathstrike | Illimité | MA2+ | Tueur de Titan (1D6), Rechargement, Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Capacité de Dommage : 3 ; Touche Critique : Détruit et touche MA4+ dans les 5cm | | | | |
| Notes : Sans Peur | | | | |
| GORGONE | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 20cm | 4+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x Lance flammes lourd | 15cm | AP4+ | Ignore les couverts | |
| Et | (15cm) | Armes légères | Ignore les couverts, Attaque supp (+1) | |
| 2x Mitrailleuses lourdes jumelées | 30cm | AP5+ | Arc de Tir Frontal | |
| Capacité de Dommage: 3 ; Touche Critique: Immobilisé, puis détruit au suivant | | | | |
| Notes: Blindage Renforcé, Marcheur, Transporte 10 unités : Commandant Suprême, Commandant, Quatermaster, Fantassins, Grenadiers | | | | |

| CHAR DE COMMANDEMENT MACHARIUS | | | | |
|--|-----------|------------------|---|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x Canon Vanquisher | 75cm | AP4+/AC2+ | - | |
| 2x Bolters Lourds | 30cm | AP5+ | - | |
| Mitrailleuses lourdes jumelées | 30cm | AP5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Capacité de Dommage : 2 . Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| CHAR MACHARIUS VULCAIN | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Méga bolter Vulcain | 45cm | 4x AP3+/AC5+ | - | |
| 2x Bolters Lourds | 30cm | AP5+ | - | |
| Mitrailleuses lourdes jumelées | 30cm | AP5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Capacité de Dommage : 2 . Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| CHAR MACHARIUS OBUSIER | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x Obusier | 75cm | AP4+/AC4+ | - | |
| 2x Bolters Lourds | 30cm | AP5+ | - | |
| Mitrailleuses lourdes jumelées | 30cm | AP5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Capacité de Dommage : 2 . Notes : Blindage Renforcé | | | | |
| QUATERMASTER DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Personnage | - | - | - | - |
| Notes : Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable | | | | |
| ESCOUADE DE FANTASSINS DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | - | 5+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Mitrailleuse lourde jumelée | 30cm | AP5+ | 1 tir pour 2 socles (arrondis au supérieur) | |
| ESCOUADE D'APPUI FEU DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | - | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Autocanons | 45cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Mitrailleuse lourde jumelée | 30cm | AP5+ | - | |
| ESCOUADE D'INGENIEURS DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | 5+ | 4+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Mortier taupe léger | 30cm | AP5+ | Ignore les couverts | |
| Grenades à gaz | (15cm) | Armes légères | Ignore les Couverts | |
| Notes : Tunneliers | | | | |
| COMMANDANT DEATH RIDERS DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 20cm | 6+ | 4+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Lance Energétique | (Contact) | Armes d'Assaut | Frappe en premier | |
| Notes : Infiltrateurs, Montés, Commandant | | | | |

| ESCOUADE DE GRENADIERS DKOK | | | | |
|--|-----------|------------------|---------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | 5+ | 5+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Lance flammes lourd | 15cm | AP4+ | Ignore les couverts | |
| Et | (15cm) | Armes légères | Ignore les Couverts | |
| ESCADRON DE DEATH RIDERS DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 20cm | 6+ | 4+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Lance Énergétique | (Contact) | Armes d'Assaut | Frappe en premier | |
| Notes : Infiltrateurs, Montés | | | | |
| QUAD LAUNCHER DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 10cm | - | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Quad Launcher | 45cm | AP4+/AC6+ | Tir indirect | |
| MORTIER LOURD DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 10cm | - | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Mortiers lourds | 30cm | 1PB | Tir indirect | |
| CENTAURE DKOK | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Léger | 30cm | 6+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Mitrailleuse lourde | 30cm | AP6+ | - | |
| Notes : Transporte une unité : Commandant Suprême, Commandant, Quatermaster, Fantassins, Grenadiers, Quad Launcher* ou Mortier lourd* => *vitesse réduite à 20cm | | | | |
| VALKYRIE VENDETTA | | | | |
| 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 | | | | |
| 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, Assaut Planétaire, Transporte 2 sentinelles ou 1 Tauros | | | | |
| VALKYRIE | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 35cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x Lance-roquettes | 30cm | 1PB | Tir unique, Rupture | |
| Multilaser | 30cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Bolter lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Antigrav, Éclaireur, Transport (peut embarquer 2 unités de Troupes de Choc). | | | | |
| VALKYRIE DES PARAS ÉLYSÉENS | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 35cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x Lance-roquettes | 30cm | 1PB | Tir unique, Rupture | |
| Multilaser | 30cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Bolter lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Antigrav, Éclaireur, Transport (peut embarquer 2 unités d'infanterie), Assaut Planétaire. | | | | |

| VULTURE | | | | |
|--|---------------------|------------------|-------------------------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 35cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x Missile Hellstrike | 90cm | AC3+ | Tir unique | |
| Autocanons jumelés | 45cm | AP4+/AC5+ | - | |
| Bolter lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Antigrav, Eclaireur | | | | |
| VULTURE DES PARAS ELYSEENS | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule Blindé | 35cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x Missile Hellstrike | 90cm | AC3+ | Tir unique | |
| Autocanons jumelés | 45cm | AP4+/AC5+ | - | |
| Bolter lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Antigrav, Eclaireur, 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 | |
| Canon Punisher | 15cm | 2x AP3+ | - | |
| Et | (15cm) | Armes légères | Attaque supplémentaire (+1) | |
| Bolter lourd | 30cm | AP5+ | - | |
| Notes : Antigrav, Assaut Planétaire | | | | |
| THUNDERBOLT CATACHAN | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Aéronef | Chasseur Bombardier | 6+ | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Fulgurants | 15cm | AP4+/AA5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Multilasers | 30cm | AP5+/AC6+/AA5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Bombes au napalm | 30cm | 2PB | Ignore les couverts, Frontal Fixe | |
| Notes : Le Thunderbolt peut choisir d'esquiver une attaque AA sur un 4+ mais toute la formation perd ses attaques s'il elles ne les ont pas effectué ce tour ci. | | | | |
| CHASSEUR THUNDERBOLT | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Aéronef | Chasseur Bombardier | 6+ | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Fulgurants | 15cm | AP4+/AA5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Multilasers | 30cm | AP5+/AC6+/AA5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Roquettes | 30cm | AC4+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Notes : Le Thunderbolt peut choisir d'esquiver une attaque AA sur un 4+ mais toute la formation perd ses attaques s'il elles ne les ont pas effectué ce tour ci. | | | | |
| LIGHTNING INTERCEPTOR | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Aéronef | Chasseur | 6+ | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canons laser jumelés | 30cm | AC4+/AA5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Auto canon 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 | | | | |
| LIGHTNING STRIKE FIGHTER | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Aéronef | Chasseur | 6+ | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canons laser jumelés | 30cm | AC4+/AA5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Hellstrike | 45cm | AC3+ | Arc de Tir Frontal Fixe, Tir unique | |
| Notes : Le Lightning Strike Fighter 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 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+ | - | |
| 3x Autocanons jumelés | 45cm | AP4+/AC5+/AA5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| 2x Roquettes | 30cm | AC4+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Canons d'assaut Jumelés | 30cm | AA4+ | Arc de Tir Arrière Fixe | |
| Bombes | 15cm | 1PB | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Capacité de Dommage : 2 ; Touche Critique : Le Marauder s'écrase au sol et est détruit | | | | |
| 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+ | - | |
| Bolters Lourds Jumelés | 30cm | AA5+ | Arc de Tir Arrière Fixe | |
| Canons Lasers Jumelés | 30cm | AC4+/AA5+ | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Bombes | 15cm | 3PB | Arc de Tir Frontal Fixe | |
| Capacité de Dommage : 2 ; Touche Critique : Le Marauder s'écrase au sol et est détruit | | | | |
| WARLORD | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de guerre | 15cm | 4+ | 2+ | 3+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| 2 x Destructeurs Turbo Laser | 60cm | 4 x AP5+/AC3+ | Arc de tir frontal fixe | |
| Canon Gatling | 60cm | 4 x AP4+/AC4+ | Arc de tir frontal | |
| Canon Volcano | 90cm | MA2+ | Arc de tir frontal, TT(1D3) | |
| Capacité de dommage : 8/Boucliers : 6 | | | | |
| Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warlord et infligeant une touche sur un 4+ à toutes unités dans un rayon de 5cm. Sur 2-3, le Warlord subit un point de dommage supplémentaire. Et sur un 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 haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. | | | | |
| REAYER | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de guerre | 20cm | 4+ | 3+ | 3+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Lance-roquettes multiple | 60cm | 4PB | Arc de tir frontal fixe | |
| 2 x Destructeurs Turbo Laser | 60cm | 4 x AP5+/AC3+ | Arc de tir frontal | |
| Capacité de dommage : 6/Boucliers : 4. | | | | |
| Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Reaver et infligeant une touche sur un 5+ à toutes unités dans un rayon de 5cm. Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommage supplémentaire. Et sur un 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 haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. | | | | |
| WARHOUND | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de guerre | 30cm | 5+ | 4+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canon plasma léger | 45cm | 2 x MA2+ | Arc de tir frontal, Rechargement, | |
| Méga bolter Vulcain léger | 45cm | 4 x AP3+/AC5+ | Arc de tir frontal | |
| Capacité de dommage : 3/Boucliers : 2 | | | | |
| Touche critique : Le Warhound 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+. | | | | |
| Notes : Blindage Renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. | | | | |

| TRANSPORT ORBITAL | | | | |
|---|---------|------------------|------------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Vaisseau | - | - | - | - |
| Notes : 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. | | | | |
| CROISEUR 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) | |
| CUIRASSE EMPEROR | | | | |
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Vaisseau | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Bombardement orbital | - | 8PB | Macro arme | |
| Frappe chirurgicale | - | MA2+ | Tueur de Titan (1D3) | |
| Notes : <i>Lent</i> | | | | |