

LISTES D'ARMÉE OFFICIELLES POUR WARHAMMER 40,000 V2

Par Patatovitch
Pour le site Taran :
<http://pagesperso-orange.fr/taran/>

Version 1.15

Ce document est une copie non autorisée d'ouvrages publiés par Games Workshop. Les règles sont parfois réécrites par souci de concision et de clarté.

Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo Games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd.

SOMMAIRE

LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES CODEX.....	3
LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES BLOOD ANGELS.....	8
LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES DARK ANGELS.....	13
LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES SPACE WOLFS.....	18
LISTE D'ARMÉE DE LA GARDE IMPÉRIALE.....	23
LISTE D'ARMÉE DES AGENTS IMPÉRIAUX.....	28
LISTE D'ARMÉE DU MINISTORIUM.....	33
LISTE D'ARMÉE DES SQUATS.....	37
LISTE D'ARMÉE DES ELDARS.....	40
LISTE D'ARMÉE DES ARLEQUINS.....	45
LISTE D'ARMÉE DES ORKS.....	47
LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES DU CHAOS.....	53
LISTE D'ARMÉE DES SECTES DU CHAOS.....	62
LISTE D'ARMÉE DES LÉGIONS DÉMONIAQUES.....	65
LISTE D'ARMÉE DES TYRANIDES.....	69
LISTE D'ARMÉE DES SECTES GENESTEALERS.....	74
LISTE D'ARMÉE DES RAIDERS NECRONS.....	77

NOTES

Ce document rassemble les listes d'armée pour la seconde édition de Warhammer 40,000.

Les trois règles ci-dessous (tirées du livre de règles) concernent les figurines de plusieurs armées. Elles sont donc placées en exergue, pour mémoire.

Commandant

Toutes les armées ont un commandant. Il s'agit généralement du personnage ayant le plus haut commandement (sauf dans le cas de la Garde Impériale où les commissaires ne prennent le commandement que lorsqu'il n'y a pas d'autres officiers). Dans le cas où plusieurs de vos personnages ont le même Cd, choisissez-en un pour tenir le rôle du commandant.

Les escouades se trouvant dans un rayon de 30cm du commandant peuvent utiliser son Cd au lieu du leur pour tous leurs tests de Commandement pour tous leurs tests de psychologie (peur, terreur, moral, etc.). Si elle est à portée, une escouade démoralisée peut utiliser le Cd du commandant pour tenter son ralliement.

Si le commandant est tué, toutes les unités amies dans un rayon de 30cm de celui-ci doivent immédiatement effectuer un test de moral, même si elles en ont déjà effectué un dans le même tour.

Grande bannière

Une armée comprend parfois une figurine brandissant la grande bannière de l'armée.

Toute unité se trouvant dans un rayon de 30cm de la grande bannière peut refaire un test de moral raté. L'escouade n'est autorisée à relancer qu'une fois par tour. Cette relance est cumulable avec la présence du commandant (cf supra).

Cavalerie

Dans le jeu, la cavalerie comprend toutes les troupes montées sur des chevaux, des cybergorets, des lézards géants, des insectes et toute autre monture ne possédant qu'un Point de Vie. Si une monture possède plus d'un PV (Juggernaut de Khorne en particulier), elle n'entre plus dans la catégorie "*figurine de cavalerie*".

Les figurines de cavalerie utilisent :

- le Mouvement de la monture
- L'Endurance, les Points de Vie et le Cd du cavalier pour tous les tests de psychologie et de moral.

L'Endurance, les Points de Vie et le Cd de la monture ne sont donc jamais utilisés mais sont stipulés dans son profil au cas où elle apparaîtrait individuellement.

De plus, le cavalier bénéficie d'un bonus de +1 à sa sauvegarde d'armure et, au corps à corps, il ajoute la caractéristique d'Attaque de sa monture à la sienne.

LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES CODEX

(source : Codex Ultramarine)

VALEUR STRATÉGIQUE : 5

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité. Les scouts peuvent s'infiltrer. Les escouades de Terminators peuvent se téléporter pour 50% de leur coût.

RÈGLES SPÉCIALES DES SPACE MARINES

Tir rapide

Si un Space Marine ne se déplace pas et n'est pas engagé dans un corps à corps, le joueur peut déclarer que sa figurine effectue un tir rapide. Cela signifie que le Space Marine peut tirer deux fois avec un bolter, un fulgurant ou un pistolet bolter durant sa phase de tir.

Les Space Marines ne peuvent pas utiliser le tir rapide lorsqu'ils sont en alerte ni avec des armes autres que celles indiquées. Il est intéressant pour une escouade d'effectuer certains tirs rapides avec des bolters tandis que les autres utilisent des armes lourdes, des armes spéciales ou lancent des grenades. N'oubliez pas que seuls ceux qui ne bougent pas peuvent tirer deux fois avec leur bolter, fulgurants ou pistolets bolters. L'ensemble des règles sur le tir s'applique.

Ebranlement

Les unités de Space Marines font des tests de moral/terreur classiques mais, lorsqu'ils échouent, ils ne sont pas démoralisés et contraints à fuir comme les autres troupes : ils sont seulement ébranlés. Les troupes ébranlées ne peuvent pas se rapprocher de l'ennemi mais peuvent tirer, combattre au corps à corps et utiliser leurs pouvoirs psychiques normalement. Les troupes ébranlées peuvent fuir l'ennemi si vous le désirez, mais ne sont pas obligées de le faire et les figurines peuvent pivoter sur place pour faire face à un ennemi. S'ils sont encerclés et donc incapables de bouger sans se rapprocher d'un ennemi, elles doivent rester immobiles et ne peuvent que changer d'orientation.

Si des Space Marines ébranlés combattent en corps à corps, ils ne peuvent pas utiliser le mouvement de poursuite pour engager d'autres figurines ennemies, sauf si c'est pour combattre un ennemi déjà engagé contre un autre marine (la loyauté envers un frère d'armes vainc toute appréhension). Les marines ébranlés peuvent utiliser le mouvement de poursuite pour se mettre à couvert, même si ce mouvement les rapproche de l'ennemi.

Une fois ébranlée, une escouade de marines peut se reprendre en effectuant un test de ralliement à la fin de son tour. Les conditions habituelles s'appliquent : l'escouade ne peut pas tenter un ralliement si elle n'est pas à couvert ou si les figurines les plus proches sont démoralisées.

Une escouade de Space Marines ébranlés qui échoue à un nouveau test de moral est démoralisée et doit fuir comme n'importe quelle autre escouade. Une fois démoralisée, elle peut tenter de se rallier comme n'importe quelle autre escouade. Si elle réussit, elle retrouve son potentiel de combat normal.

Commandement des chapelains

Les marines dans un rayon de 20cm d'un chapelain peuvent relancer tous leurs tests basés sur le Commandement.

Réparation des techmarines

Un techmarine peut tenter de réparer une arme d'appui détruite ou une zone endommagée (mais pas arrachée ou détruite) le tour précédent sur un véhicule ou un dreadnought s'il peut l'atteindre durant sa phase de mouvement. Il ne peut rien faire d'autre durant ce tour (ni tirer, ni combattre au corps à corps). Lancez 1D6 à la fin du tour :

1-2 Irréparable

3-4 Réparation possible. Les dommages ne sont pas réparés ce tour, mais vous pouvez continuer à travailler un tour de plus. À la fin de ce tour supplémentaire, les dommages seront réparés sur un jet de 4+ tandis qu'un résultat de 3 ou moins indiquera des dégâts irréversibles.

5-6 Réparation. Tous les dégâts subit le tour précédent sont réparés.

Diviser les escouades

Vous pouvez, avant que la bataille ne commence, diviser les escouades de dix marines (assaut, tactique, Devastator) en deux "escouades de combat" de cinq qui fonctionnent comme deux unités distinctes pour la durée de la bataille.

Règles des dreadnoughts Space Marines

- Les armes à tir soutenus montées sur le dreadnought peuvent relancer un dé de tir soutenu par tour.
- Un dreadnought qui tire avec lance-plasma lourd puissance maximum et qui ne s'est pas déplacé n'a pas besoin de recharger.
- Un lance-missiles monté sur un dreadnought peut lancer une salve d'un dé de tir soutenu de missiles identiques (frag ou antichar). Ils peuvent être dispersés sur des cibles à 5cm de la première. Faites un jet pour toucher pour chaque missile. Un enrayement signifie qu'aucun missile ne sera tiré ce tour-ci.
- Un multifuseur monté sur un dreadnought peut choisir de tirer comme un lance-flammes lourd.
- Un canon laser jumelé monté sur un dreadnought peut choisir d'ajouter ou de soustraire un à son jet de dé de localisation sur la fiche d'un véhicule ou d'un bâtiment.
- Un poing de combat qui perce un blindage ajoute +2 sur le tableau de dégât.

LISTE D'ÉQUIPEMENT SPACE MARINE

ARMURES	pts	ARMES SPÉCIALES	pts
<i>Personnages seulement.</i>		<i>Une seule par figurine.</i>	
Armure Terminator	49	Bolter	3
+ fulgurant, viseur et gantelet énergétique		Lance-flammes	9
Armure Terminator + griffes éclairs	49	Fuseur	8
Armure Terminator	55	Lance-plasma	8
+ marteau Tonnerre et bouclier Tempête			
Armure Terminator	51	ARMES LOURDES DE TERMINATORS	
+ fulgurant, viseur et poing tronçonneur		<i>Une figurine ne peut porter qu'une seule arme lourde. Toutes ont un viseur.</i>	
Armure Terminator	45	Fulgurant et lance-missiles Cyclone	59
+ fulgurant, viseur et épée énergétique		Canon d'assaut	41
		Lance-flammes lourd	21
ARMES D'ASSAUT		ARMES D'ASSAUT DE TERMINATORS	
<i>Aucune restriction.</i>		<i>Marines en armures Terminators seulement. Un Terminator armé d'un marteau Tonnerre et d'un bouclier Tempête ou d'une paire de griffes éclairs ne peut pas avoir d'autre arme.</i>	
Épée tronçonneuse	2	Épée énergétique (sergent seulement)	Gratuit
Hache énergétique	7	Griffes éclairs (la paire)	Gratuit
Gantelet énergétique	10	Poing tronçonneur	2
Matraque énergétique	6	Marteau Tonnerre et bouclier Tempête	6
Épée énergétique	6		
Pistolet bolter	2	ARMES DE SCOUTS	
Lance-flammes léger	7	<i>Une par figurine.</i>	
Pistolet à plasma	5	Fusil d'assaut	1
ARMES LOURDES		Bolter	3
<i>Une seule par figurine. Toutes ont des viseurs.</i>		Épée tronçonneuse	2
Autocanon	25	Fusil à aiguilles	10
Bolter lourd	15	Fusil	2
+ obus Feu d'Enfer	+5	Épée ou hache	1
Canon laser	45	GRENADES	
Lance-missiles (frag et antichar)	45	<i>Aucune restriction.</i>	
+ missiles à fusion	+5	Aveuglantes	2
+ missiles défoliant	+5	A fragmentation	2
+ missiles à plasma	+5	Antichar	3
Multifuseur	65	A fusion	5
Lance-plasma lourd	40	Plasma	3
		Photoniques	2

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 50%

Escouades : au moins 25%

Appui : jusqu'à 50%

PERSONNAGES

0-1 CAPITAINE DE LA 1^{ère} COMPAGNIE.....125pts

Vous devez avoir au moins une escouade Terminator pour prendre un capitaine de la 1^{ère} compagnie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Fulgurant et épée énergétique

Armure Armure Terminator

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans la section *armes d'assaut de Terminator* de la liste d'équipement

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

0-1 CAPITAINE SPACE MARINE.....96pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, armes spéciales et grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

0-1 BANNIÈRE DE COMPAGNIE.....55pts

Ce vétéran Space Marine porte la bannière de compagnie qui permet aux unités appartenant au même chapitre dans les 30cm de relancer leurs tests de Commandement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

CHAPELAIN

Champion.....	53pts
Héros.....	84pts
Héros majeur.....	125pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Héros	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Héros maj.	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Crozius Arcanum, pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique, Rosarius
Équipement Jusqu'à deux cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, commandement des chapelains

ARCHIVISTE

Bibliothécaire (psyker NV1).....	53pts
Copiste (psyker NV2).....	97pts
Epistolier (psyker NV3).....	152pts
Maître archiviste (psyker NV4).....	196pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bibliothéc.	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Copiste	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Epistolier	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Maître	10	7	7	5	5	4	7	3	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Jusqu'à un nombre de cartes d'équipement égal à son niveau psychique. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, psyker (Archiviste, *Adeptus*, *Inquisition*)

APOTHICAIRES.....40pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Apothicaire	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Médipac. Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

TECHMARINE.....33pts

L'armée peut avoir un maximum de cinq figurines de serviteurs affectées aux armes d'appui par techmarine présent dans l'armée. La présence d'un techmarine est obligatoire pour avoir accès à tous les véhicules et les armes d'appui de la section Appui.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Techmarine	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, réparation

SERGEANT VÉTÉRAN (version corrigée).....+5pts

Toute escouade Tactique, d'assaut, Devastator ou de scouts peut remplacer son sergent par un sergent vétéran.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Celles du sergent qu'il remplace
Armure Celle du sergent qu'il remplace
Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut être doté d'équipement additionnel choisi dans les sections accessibles au sergent qu'il remplace.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADES

ESCOUADE TERMINATOR.....315pts

L'escouade se compose de cinq Terminators dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Terminator	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Gantelet énergétique et fulgurant avec viseur

Armure Armure Terminator

Équipement Une seule figurine peut remplacer son fulgurant par une *arme lourde Terminator*.

Toutes les figurines peuvent remplacer leurs gantelets énergétiques par une *arme d'assaut Terminator*.

L'escouade peut être téléportée pour un surcoût de 50%.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE DE VETERANS.....330pts

L'escouade se compose de dix Space Marines vétérans dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Bolter, pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Une seule figurine peut remplacer son bolter par une *arme lourde*.

Une seule figurine peut remplacer son bolter pour une *arme spéciale*.

Le sergent peut remplacer son bolter par des *armes d'assaut*.

Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +30pts

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE TACTIQUE.....300pts

L'escouade se compose de dix Space Marines dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Bolter, pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Une seule figurine peut remplacer son bolter par une *arme lourde*.

Une seule figurine peut remplacer son bolter pour une *arme spéciale*.

Le sergent peut avoir des *armes d'assaut* additionnelles

Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +30pts

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE DEVASTATOR.....300pts

L'escouade se compose de dix Space Marines dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Bolter, pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Quatre figurines peuvent remplacer leur bolter par une *arme lourde*.

Le sergent peut avoir des *armes d'assaut* additionnelles.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE D'ASSAUT.....300pts

L'escouade se compose de dix Space Marines dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter et grenades antichars et à fragmentation.

Armure Armure énergétique

Équipement Toutes les figurines peuvent être équipées d'*armes d'assaut*

Deux figurines peuvent avoir une *arme spéciale*.

Toute l'escouade peut avoir des grenades aveuglantes pour +20pts, des grenades à fusion pour +50pts et/ou des réacteurs dorsaux pour +50pts (25pts pour n'équiper qu'une demi-escouade).

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE DE SCOUTS.....100pts

L'escouade se compose de quatre scouts et d'un sergent Space Marine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Scout	10	4	3	4	3	1	4	1	7

Sergent 10 4 4 4 4 1 4 1 8

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure carapace (4+)

Équipement Toutes les figurines peuvent être équipées d'une *arme de scout*.

Une seule figurine peut porter une *arme lourde* ou *spéciale*.

Le sergent peut avoir des *armes d'assaut* additionnelles.

Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +15pts

Règles spéciales : Infiltration, formation dispersée, tir rapide (sergent seulement)

ESCADRON MOTOCYCLISTE.....47pts par fig.

L'escouade se compose de trois à cinq Space Marines à moto. L'escadron peut aussi inclure une moto d'assaut pour son coût normal.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Bolters jumelés avec viseur pour la moto. Pistolet bolter et grenades à frag. pour le pilote.

Armure Armure énergétique

Équipement Toutes les figurines peuvent avoir des *armes d'assaut* additionnelles.

Deux figurines peuvent choisir une *arme spéciale*.

Toute l'escouade peut avoir des grenades aveuglantes (+2pts par figurine) et/ou antichar (+3pts par figurine).

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

Pour les petites parties, le White Dwarf 38 propose de prendre les Space Marines par cinq :

ESCOUADE DE COMBAT.....150pts

L'escouade se compose de cinq Space Marines dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Vétéran	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Votre escouade de combat doit correspondre à l'une des désignations décrites ci-dessous. Le sergent peut toujours avoir des *armes d'assaut* additionnelles.

Tactique Tous les membres de l'escouade sont équipés de bolter. L'un d'eux peut remplacer son bolter par une arme lourde ou spéciale. Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +15pts

Assaut

L'escouade entière est équipée de grenades antichars. Chaque membre peut être équipé d'armes d'assaut. Une figurine peut avoir une arme spéciale. Toute l'escouade peut avoir des grenades aveuglantes pour +10pts, des grenades à fusion pour +25pts et des réacteurs dorsaux pour +25pts.

Devastator

Tous les membres de l'escouade sont équipés de bolter. Deux figurines peuvent remplacer leur bolter par une *arme lourde*.

Vétérans (+15pts) Profil de vétéran. Tous les membres de l'escouade sont équipés de bolter. L'un d'eux peut remplacer son bolter par une arme lourde ou spéciale. Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +15pts

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

APPUI

ALLIES

Une armée Space Marine peut être accompagnée par des troupes alliées choisies parmi les listes d'armée suivantes :

- Space Marine
- Garde Impériale
- Agents Impériaux (dont un assassin impérial et des Soeurs de bataille)
- Squats
- Eldars (sans Avatar)

DREADNOUGHT SPACE MARINE.....115pts+armes

L'armée doit avoir au moins un techmarine pour avoir droit à des dreadnoughts.

	M	CC	CT	F	I	A	Cd
Dread.	15	6	6	7	5	3	10

Armes Un dreadnought porte deux armes parmi les suivantes :

- Multifuseur +65pts
- Poing de combat avec fulgurant +15pts
- Canon d'assaut +45pts
- Lance-missiles (frag. et antichar) +45pts
- Canons laser jumelés +55pts
- Bolters lourds jumelés +30pts
- Lance-flammes lourd avec fulgurant +30pts
- Lance-plasma lourd +40pts
- Griffe Eclair et lance-flammes lourd +38pts

Options Autolanceur (à frag. ou aveuglant) +5pts

ARMES D'APPUI :

L'armée peut comprendre jusqu'à cinq armes d'appui par techmarine. Les armes d'appui sont organisées en batteries (cf Dark Millennium)

Une arme d'appui est servie par un serviteur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serviteur	10	3	4	3	4	1	4	1	7

Armes Bras outils

Armure Corps blindé (5+ sur 1D6)

Règles spéciales : Immunité à la psychologie, combat des serviteurs (cf. Adeptus Mechanicus – agents impériaux)

- DESTRUCTEUR LASER RAPIERE.....65pts

Destructeur laser Rapière avec viseur.

- TARENTULE.....20pts +armes

Les armes fixées sur la tarentule sont choisies parmi la liste qui suit et sont équipées d'un viseur :

2 canons laser	+55pts
1 multifuseur	+65pts
2 lance-missiles antichars	+55pts
2 autocanons	+50pts
2 bolters lourds	+30pts

VEHICULES :

L'armée doit avoir au moins un techmarine pour avoir droit à des véhicules (hors motocyclistes).

Les membres d'équipages sont des Space Marines et toutes les armes ont des viseurs. Reportez-vous aux fiches pour les détails et les options d'armement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter

Armure Armure énergétique

- WHIRLWIND.....150pts

- LAND RAIDER.....220pts

- PREDATOR.....90pts

- PREDATOR ANNIHILATOR.....120pts

- LAND SPEEDER.....145pts

- MOTO D'ASSAUT.....110pts

- RHINO.....50pts

- RAZORBACK.....150pts

LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES BLOOD ANGELS

(source : Codex Anges de la mort)

VALEUR STRATÉGIQUE : 5

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité. Les scouts peuvent s'infiltrer. Les escouades de Terminators peuvent se téléporter pour 50% de leur coût.

RÈGLES SPÉCIALES DES BLOOD ANGELS

Tir rapide

Si un Space Marine ne se déplace pas et n'est pas engagé dans un corps à corps, le joueur peut déclarer que sa figurine effectue un tir rapide. Cela signifie que le Space Marine peut tirer deux fois avec un bolter, un fulgurant ou un pistolet bolter durant sa phase de tir.

Les Space Marines ne peuvent pas utiliser le tir rapide lorsqu'ils sont en alerte ni avec des armes autres que celles indiquées. Il est intéressant pour une escouade d'effectuer certains tirs rapides avec des bolters tandis que les autres utilisent des armes lourdes, des armes spéciales ou lancent des grenades. N'oubliez pas que seuls ceux qui ne bougent pas peuvent tirer deux fois avec leur bolter, fulgurants ou pistolets bolters. L'ensemble des règles sur le tir s'applique.

Ebranlement

Les unités de Space Marines font des tests de moral/terreur classiques mais, lorsqu'ils échouent, ils ne sont pas démoralisés et contraints à fuir comme les autres troupes : ils sont seulement ébranlés. Les troupes ébranlées ne peuvent pas se rapprocher de l'ennemi mais peuvent tirer, combattre au corps à corps et utiliser leurs pouvoirs psychiques normalement. Les troupes ébranlées peuvent fuir l'ennemi si vous le désirez, mais ne sont pas obligées de le faire et les figurines peuvent pivoter sur place pour faire face à un ennemi. S'ils sont encerclés et donc incapables de bouger sans se rapprocher d'un ennemi, elles doivent rester immobiles et ne peuvent que changer d'orientation.

Si des Space Marines ébranlés combattent en corps à corps, ils ne peuvent pas utiliser le mouvement de poursuite pour engager d'autres figurines ennemies, sauf si c'est pour combattre un ennemi déjà engagé contre un autre marine (la loyauté envers un frère d'armes vainc toute appréhension). Les marines ébranlés peuvent utiliser le mouvement de poursuite pour se mettre à couvert, même si ce mouvement les rapproche de l'ennemi.

Une fois ébranlée, une escouade de marines peut se reprendre en effectuant un test de ralliement à la fin de son tour. Les conditions habituelles s'appliquent : l'escouade ne peut pas tenter un ralliement si elle n'est pas à couvert ou si les figurines les plus proches sont démoralisées.

Une escouade de Space Marines ébranlés qui échoue à un nouveau test de moral est démoralisée et doit fuir comme n'importe quelle autre escouade. Une fois démoralisée, elle peut tenter de se rallier comme n'importe quelle autre escouade. Si elle réussit, elle retrouve son potentiel de combat normal.

Commandement des chapelains

Les marines dans un rayon de 20cm d'un chapelain peuvent relancer tous leurs tests basés sur le Commandement.

Réparation des techmarines

Un techmarine peut tenter de réparer une arme d'appui détruite ou une zone endommagée le tour précédent sur un véhicule ou un dreadnought s'il peut l'atteindre durant sa phase de mouvement. Il ne peut rien faire d'autre durant ce tour (ni tirer, ni combattre au corps à corps). Lancez 1D6 à la fin du tour :

1-2 Irréparable

3-4 Réparation possible. Les dommages ne sont pas réparés ce tour, mais vous pouvez continuer à travailler un tour de plus. À la fin de ce tour supplémentaire, les dommages seront réparés sur un jet de 4+ tandis qu'un résultat de 3 ou moins indiquera des dégâts irréversibles.

5-6 Réparation. Tous les dégâts subit le tour précédent sont réparés.

Diviser les escouades

Vous pouvez, avant que la bataille ne commence, diviser les escouades de dix marines (assaut, tactique, Devastator) en deux "escouades de combat" de cinq qui fonctionnent comme deux unités distinctes pour la durée de la bataille.

Règles des dreadnoughts Space Marines

- Les armes à tir soutenus montées sur le dreadnought peuvent relancer un dé de tir soutenu par tour.
- Un dreadnought qui tire avec lance-plasma lourd puissance maximum et qui ne s'est pas déplacé n'a pas besoin de recharger.
- Un lance-missiles monté sur un dreadnought peut lancer une salve d'un dé de tir soutenu missiles identiques (frag ou antichar). Ils peuvent être dispersés sur des cibles à 5cm de la première. Faites un jet pour toucher pour chaque missile. Un enrayement signifie qu'aucun missile ne sera tiré ce tour-ci.
- Un multifuseur monté sur un dreadnought peut choisir de tirer comme un lance-flammes lourd.
- Un canon laser jumelé monté sur un dreadnought peut choisir d'ajouter ou de soustraire un à son jet de dé de localisation sur la fiche d'un véhicule ou d'un bâtiment.
- Un poing de combat qui perce un blindage ajoute +2 sur le tableau de dégât.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES BLOOD ANGELS

ARMURES	pts	ARMES SPECIALES	pts
<i>Personnages seulement.</i>		<i>Une seule par figurine.</i>	
Armure Terminator	49	Bolter	3
+ fulgurant, viseur et gantelet énergétique		Lance-flammes	9
Armure Terminator + griffes éclairs	49	Fuseur	8
Armure Terminator	55	Lance-plasma	8
+ marteau Tonnerre et bouclier Tempête			
Armure Terminator	51	ARMES LOURDES DE TERMINATORS	
+ fulgurant, viseur et poing tronçonneur		<i>Une figurine ne peut porter qu'une seule arme lourde. Toutes ont un viseur.</i>	
Armure Terminator	45	Fulgurant et lance-missiles Cyclone	59
+ fulgurant, viseur et épée énergétique		Canon d'assaut	41
		Lance-flammes lourd	21
ARMES D'ASSAUT		ARMES D'ASSAUT DE TERMINATORS	
<i>Aucune restriction.</i>		<i>Marines en armures Terminators seulement. Un Terminator armé d'un marteau Tonnerre et d'un bouclier Tempête ou d'une paire de griffes éclairs ne peut pas avoir d'autre arme.</i>	
Epée tronçonneuse	2	Epée énergétique (sergent seulement)	Gratuit
Hache énergétique	7	Griffes éclairs (la paire)	Gratuit
Gantelet énergétique	10	Poing tronçonneur	2
Matraque énergétique	6	Marteau Tonnerre et bouclier Tempête	6
Epée énergétique	6		
Pistolet bolter	2	ARMES DE SCOUTS	
Lance-flammes léger	7	<i>Une par figurine.</i>	
Pistolet à plasma	5	Fusil d'assaut	1
ARMES LOURDES		Bolter	3
<i>Une seule par figurine. Toutes ont des viseurs.</i>		Epée tronçonneuse	2
Autocanon	25	Fusil à aiguilles	10
Bolter lourd	15	Fusil	2
+ obus Feu d'Enfer	+5	Epée ou hache	1
Canon laser	45	GRENADES	
Lance-missiles (frag et antichar)	45	<i>Aucune restriction.</i>	
+ missiles à fusion	+5	Aveuglantes	2
+ missiles défoliant	+5	A fragmentation	2
+ missiles à plasma	+5	Antichar	3
Multifuseur	65	A fusion	5
Lance-plasma lourd	40	Plasma	3
		Photoniques	2

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 50%

Escouades : au moins 25%

Appui : jusqu'à 50%

PERSONNAGES

0-1 CAPITAINE DE LA 1^{ère} COMPAGNIE.....125pts

Vous devez avoir au moins une escouade Terminator pour prendre un capitaine de la 1^{ère} compagnie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Fulgurant et épée énergétique

Armure Armure Terminator

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans la section *armes d'assaut de Terminator* de la liste d'équipement

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

0-1 CAPITAINE SPACE MARINE.....96pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, armes spéciales et grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

0-1 BANNIÈRE DE COMPAGNIE.....55pts

Ce vétéran Space Marine porte la bannière de compagnie qui permet aux unités appartenant au même chapitre dans les 30cm de relancer leurs tests de Commandement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

CHAPELAIN

Champion.....53pts

Héros.....84pts

Héros majeur.....125pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Héros	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Héros maj.	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Crozius Arcanum, pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique, Rosarius

Équipement Jusqu'à deux cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, commandement des chapelains

ARCHIVISTE

Bibliothécaire (psyker NV1).....53pts

Copiste (psyker NV2).....97pts

Epistolier (psyker NV3).....152pts

Maître archiviste (psyker NV4).....196pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bibliothéc.	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Copiste	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Epistolier	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Maître	10	7	7	5	5	4	7	3	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à un nombre de cartes d'équipement égal à son niveau psychique. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, psyker (Archiviste, *Adeptus*, *Inquisition*)

APOTHICAIRES.....40pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Apothicaire	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Médipac. Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

TECHMARINE.....33pts

L'armée peut avoir un maximum de cinq figurines de serviteurs affectées aux armes d'appui par techmarine présent dans l'armée. La présence d'un techmarine est obligatoire pour avoir accès à tous les véhicules et les armes d'appui de la section Appui.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Techmarine	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, réparation

SERGEANT VÉTÉRAN.....+5pts

Toute escouade Tactique, d'assaut, Devastator ou de scouts peut remplacer son sergent par un sergent vétéran.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Celles du sergent qu'il remplace

Armure Celle du sergent qu'il remplace

Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut être doté d'équipement additionnel choisi dans les sections accessibles au sergent qu'il remplace.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADES

ESCOUADE TERMINATOR.....315pts

L'escouade se compose de cinq Terminators dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Terminator	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Gantelet énergétique et fulgurant avec viseur

Armure Armure Terminator

Équipement Une seule figurine peut remplacer son fulgurant par une *arme lourde Terminator*. Toutes les figurines peuvent remplacer leurs gantelets énergétiques par une *arme d'assaut Terminator*. L'escouade peut être téléportée pour un surcoût de 50%.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE DE VÉTÉRANS.....330pts

L'escouade se compose de dix Space Marines vétérans dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades antichars et à fragmentation.

Armure Armure énergétique

Équipement Toutes les figurines peuvent être équipées d'*armes d'assaut*.

Le sergent peut avoir une carte d'équipement. Deux figurines peuvent avoir une *arme spéciale*.

Toute l'escouade peut avoir des grenades aveuglantes pour +20pts, des grenades à fusion pour +50pts et/ou des réacteurs dorsaux pour +50pts (25pts pour n'équiper qu'une demi-escouade).

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE TACTIQUE.....300pts

L'escouade se compose de dix Space Marines dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Bolter, pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Une seule figurine peut remplacer son bolter par une *arme lourde*.

Une seule figurine peut remplacer son bolter pour une *arme spéciale*. Le sergent peut avoir des *armes d'assaut* additionnelles. Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +30pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE DEVASTATOR.....300pts

L'escouade se compose de dix Space Marines dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Bolter, pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Quatre figurines peuvent remplacer leur bolter par une *arme lourde*.

Le sergent peut avoir des *armes d'assaut* additionnelles.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE D'ASSAUT.....300pts

L'escouade se compose de dix Space Marines dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter et grenades antichars et à fragmentation.

Armure Armure énergétique

Équipement Toutes les figurines peuvent être équipées d'*armes d'assaut*

Deux figurines peuvent avoir une *arme spéciale*.

Toute l'escouade peut avoir des grenades aveuglantes pour +20pts, des grenades à fusion pour +50pts et/ou des réacteurs dorsaux pour +50pts (25pts pour n'équiper qu'une demi-escouade).

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE DE SCOUTS.....100pts

L'escouade se compose de quatre scouts et d'un sergent Space Marine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Scout	10	4	3	4	3	1	4	1	7
Sergent	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure carapace (4+)

Équipement Toutes les figurines peuvent être équipées d'une *arme de scout*.

Une seule figurine peut porter une *arme lourde* ou *spéciale*.

Le sergent peut avoir des *armes d'assaut* additionnelles.

Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +15pts

Règles spéciales : Infiltration, formation dispersée, tir rapide (sergent seulement)

ESCADRON MOTOCYCLISTE.....47pts par fig.

L'escouade se compose de trois à cinq Space Marines à moto. L'escadron peut aussi inclure une moto d'assaut pour son coût normal.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Bolters jumelés avec viseur pour la moto. Pistolet bolter et grenades à frag. pour le pilote.

Armure Armure énergétique

Équipement Toutes les figurines peuvent avoir des *armes d'assaut* additionnelles.

Deux figurines peuvent choisir une *arme spéciale*.

Toute l'escouade peut avoir des grenades aveuglantes (+2pts/fig) et/ou antichar (+3pts/fig).

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

0-1 COMPAGNIE DE LA MORT.....35pts/fig

La compagnie de la mort se compose de cinq marines ou plus, sans limite haute. Elle est nécessairement commandée par un chapelain acheté dans la section Personnages.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	5	4	4	4	1+1	4	1	10

Armes Pistolet bolter

Armure Armure énergétique

Équipement Toutes les figurines peuvent être équipée d'armes d'assaut et/ou avoir un bolter (+3pts). La compagnie entière peut s'équiper de réacteur dorsaux (+5pts/figs), de grenades à frag. (+2pts/fig), antichars (+3pts/fig) et/ou à fusion (+5pts/fig).

Règles spéciales : *Frénésie* (automatique : impossible de les retenir par un test de Cd), immunité à la psychologie et au moral, formation dispersée.

Les figurines de la compagnie de la mort comptent comme ayant 2PV. Ceux qui en ont perdu un durant la bataille meurent après celle-ci et comptent comme pertes.

Le chapelain de la Compagnie la mort garantit seul la cohésion de l'escouade. S'il est tué, les figurines qui ne sont pas à distance de charge d'un ennemi se déplacent de leur mouvement normal dans une direction aléatoire.

APPUI

ALLIÉS

Une armée Space Marine peut être accompagnée par des troupes alliées choisies parmi les listes suivantes de Warhammer 40,000 :

- Space Marine
- Garde Impériale
- Agents Impériaux (dont un assassin impérial et des Soeurs de bataille)
- Squats
- Eldars (sans Avatar)

DREADNOUGHT SPACE MARINE.....115pts+armes

L'armée doit avoir au moins un techmarine pour avoir droit à des dreadnoughts.

	M	CC	CT	F	I	A	Cd
Dread.	15	6	6	7	5	3	10

Armes Un dreadnought porte deux armes parmi les suivantes :

- Multifuseur +65pts
- Poing de combat avec fulgurant +15pts
- Canon d'assaut +45pts
- Lance-missiles (frag. et antichar) +45pts
- Canons laser jumelés +55pts
- Bolters lourds jumelés +30pts
- Lance-flammes lourd avec fulgurant +30pts
- Lance-plasma lourd +40pts
- Griffe Eclair et lance-flammes lourd +38pts

Options Autolanceur (à frag. ou aveuglant) +5pts

ARMES D'APPUI :

L'armée peut comprendre jusqu'à cinq armes d'appui par techmarine. Les armes d'appui sont organisées en batteries (cf Dark Millennium)

Une arme d'appui est servie par un serviteur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serviteur	10	3	4	3	4	1	4	1	7

Armes Bras outils

Armure Corps blindé (5+ sur 1D6)

Règles spéciales : Immunité à la psychologie, combat des serviteurs (cf. Adeptus Mechanicus – agents impériaux)

- DESTRUCTEUR LASER RAPIERE.....65pts

Destructeur laser Rapière avec viseur.

- TARENTULE.....20pts +armes

Les armes fixées sur la tarentule sont choisies parmi la liste qui suit et sont équipées d'un viseur :

2 canons laser	+55pts
1 multifuseur	+65pts
2 lance-missiles antichars	+55pts
2 autocanons	+50pts
2 bolters lourds	+30pts

VÉHICULES :

L'armée doit avoir au moins un techmarine pour avoir droit à des véhicules (hors motocyclistes).

Les membres d'équipages sont des Space Marines et toutes les armes ont des viseurs. Reportez-vous aux fiches pour les détails et les options d'armement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter

Armure Armure énergétique

- WHIRLWIND.....150pts

- LAND RAIDER.....220pts

- PREDATOR.....90pts

- PREDATOR ANNIHILATOR.....120pts

- LAND SPEEDER.....145pts

- MOTO D'ASSAUT.....110pts

- RHINO.....50pts

- RAZORBACK.....150pts

LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES DARK ANGELS

(source : Codex Anges de la mort)

VALEUR STRATÉGIQUE : 5

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité. Les scouts peuvent s'infiltrer. Les escouades de Terminators peuvent se téléporter pour 50% de leur coût.

RÈGLES SPÉCIALES DES DARK ANGELS

Tir rapide

Si un Space Marine ne se déplace pas et n'est pas engagé dans un corps à corps, le joueur peut déclarer que sa figurine effectue un tir rapide. Cela signifie que le Space Marine peut tirer deux fois avec un bolter, un fulgurant ou un pistolet bolter durant sa phase de tir.

Les Space Marines ne peuvent pas utiliser le tir rapide lorsqu'ils sont en alerte ni avec des armes autres que celles indiquées. Il est intéressant pour une escouade d'effectuer certains tirs rapides avec des bolters tandis que les autres utilisent des armes lourdes, des armes spéciales ou lancent des grenades. N'oubliez pas que seuls ceux qui ne bougent pas peuvent tirer deux fois avec leur bolter, fulgurants ou pistolets bolters. L'ensemble des règles sur le tir s'applique.

Ébranlement

Les unités de Space Marines font des tests de moral/terreur classiques mais, lorsqu'ils échouent, ils ne sont pas démoralisés et contraints à fuir comme les autres troupes : ils sont seulement ébranlés. Les troupes ébranlées ne peuvent pas se rapprocher de l'ennemi mais peuvent tirer, combattre au corps à corps et utiliser leurs pouvoirs psychiques normalement. Les troupes ébranlées peuvent fuir l'ennemi si vous le désirez, mais ne sont pas obligées de le faire et les figurines peuvent pivoter sur place pour faire face à un ennemi. S'ils sont encerclés et donc incapables de bouger sans se rapprocher d'un ennemi, elles doivent rester immobiles et ne peuvent que changer d'orientation.

Si des Space Marines ébranlés combattent en corps à corps, ils ne peuvent pas utiliser le mouvement de poursuite pour engager d'autres figurines ennemies, sauf si c'est pour combattre un ennemi déjà engagé contre un autre marine (la loyauté envers un frère d'armes vainc toute appréhension). Les marines ébranlés peuvent utiliser le mouvement de poursuite pour se mettre à couvert, même si ce mouvement les rapproche de l'ennemi.

Une fois ébranlée, une escouade de marines peut se reprendre en effectuant un test de ralliement à la fin de son tour. Les conditions habituelles s'appliquent : l'escouade ne peut pas tenter un ralliement si elle n'est pas à couvert ou si les figurines les plus proches sont démoralisées.

Une escouade de Space Marines ébranlés qui échoue à un nouveau test de moral est démoralisée et doit fuir comme n'importe quelle autre escouade. Une fois démoralisée, elle peut tenter de se rallier comme n'importe quelle autre escouade. Si elle réussit, elle retrouve son potentiel de combat normal.

Commandement des chapelains

Le marines dans un rayon de 20cm d'un chapelain peuvent

relancer tous leurs tests basés sur le Commandement.

Réparation des techmarines

Un techmarine peut tenter de réparer une arme d'appui détruite ou une zone endommagée le tour précédent sur un véhicule ou un dreadnought s'il peut l'atteindre durant sa phase de mouvement. Il ne peut rien faire d'autre durant ce tour (ni tirer, ni combattre au corps à corps). Lancez 1D6 à la fin du tour :

1-2 Irréparable

3-4 Réparation possible. Les dommages ne sont pas réparés ce tour, mais vous pouvez continuer à travailler un tour de plus. À la fin de ce tour supplémentaire, les dommages seront réparés sur un jet de 4+ tandis qu'un résultat de 3 ou moins indiquera des dégâts irréversibles.

5-6 Réparation. Tous les dégâts subit le tour précédent sont réparés.

Diviser les escouades

Vous pouvez, avant que la bataille ne commence, diviser les escouades de dix marines (assaut, tactique, Devastator) en deux "escouades de combat" de cinq qui fonctionnent comme deux unités distinctes pour la durée de la bataille.

Ravenwing

Les membres de la Ravenwing peuvent relancer une fois leur jets de dérapage à moto. Ils n'ont pas de pénalité pour tirer à grande vitesse. De plus, ils ajoutent -1 à la pénalité due la vitesse pour les toucher (-2 entre 25 et 50cm, -3 pour 50+)

Règles des dreadnoughts Space Marines

- Les armes à tir soutenus montées sur le dreadnought peuvent relancer un dé de tir soutenu par tour.
- Un dreadnought qui tire avec lance-plasma lourd puissance maximum et qui ne s'est pas déplacé n'a pas besoin de recharger.
- Un lance-missiles monté sur un dreadnought peut lancer un salve d'un dé de tir soutenu missiles identiques (frag ou antichar). Ils peuvent être dispersés sur des cibles à 5cm de la première. Faites un jet pour toucher pour chaque missile. Un enrayement signifie qu'aucun missile ne sera tiré ce tour-ci.
- Un multifuseur monté sur un dreadnought peut choisir de tirer comme un lance-flammes lourd.
- Un canon laser jumelé monté sur un dreadnought peut choisir d'ajouter ou de soustraire un à son jet de dé de localisation sur la fiche d'un véhicule ou d'un bâtiment.
- Un poing de combat qui perce un blindage ajoute +2 sur le tableau de dégât.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES DARK ANGELS

ARMURES	pts	ARMES SPÉCIALES	pts
<i>Personnages seulement.</i>		<i>Une seule par figurine.</i>	
Armure Terminator	49	Bolter	3
+ fulgurant, viseur et gantelet énergétique		Lance-flammes	9
Armure Terminator + griffes éclairs	49	Fuseur	8
Armure Terminator	55	Lance-plasma	8
+ marteau Tonnerre et bouclier Tempête			
Armure Terminator	51	ARMES LOURDES DE TERMINATORS	
+ fulgurant, viseur et poing tronçonneur		<i>Une figurine ne peut porter qu'une seule arme lourde. Toutes ont un viseur.</i>	
Armure Terminator	45	Fulgurant et lance-missiles Cyclone	59
+ fulgurant, viseur et épée énergétique		Canon d'assaut	41
		Lance-flammes lourd	21
ARMES D'ASSAUT		ARMES D'ASSAUT DE TERMINATORS	
<i>Aucune restriction.</i>		<i>Marines en armures Terminators seulement. Un Terminator armé d'un marteau Tonnerre et d'un bouclier Tempête ou d'une paire de griffes éclairs ne peut pas avoir d'autre arme.</i>	
Epée tronçonneuse	2	Epée énergétique (sergent seulement)	Gratuit
Hache énergétique	7	Griffes éclairs (la paire)	Gratuit
Gantelet énergétique	10	Poing tronçonneur	2
Matraque énergétique	6	Marteau Tonnerre et bouclier Tempête	6
Epée énergétique	6		
Pistolet bolter	2		
Lance-flammes léger	7		
Pistolet à plasma	5		
ARMES LOURDES		ARMES DE SCOUTS	
<i>Une seule par figurine. Toutes ont des viseurs.</i>		<i>Une par figurine.</i>	
Autocanon	25	Fusil d'assaut	1
Bolter lourd	15	Bolter	3
+ obus Feu d'Enfer	+5	Epée tronçonneuse	2
Canon laser	45	Fusil à aiguilles	10
Lance-missiles (frag et antichar)	45	Fusil	2
+ missiles à fusion	+5	Epée ou hache	1
+ missiles défoliant	+5		
+ missiles à plasma	+5	GRENADES	
Multifuseur	65	<i>Aucune restriction.</i>	
Lance-plasma lourd	40	Aveuglantes	2
		A fragmentation	2
		Antichar	3
		A fusion	5
		Plasma	3
		Photoniques	2

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 50%

Escouades : au moins 25%

Appui : jusqu'à 50%

PERSONNAGES

0-1 MAÎTRE DE LA DEATHWING.....140pts

Vous devez avoir au moins une escouade de la Deathwing pour prendre ce maître.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Fulgurant et épée énergétique

Armure Armure Terminator

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans la section *armes d'assaut de Terminator* de la liste d'équipement

Règles spéciales : Tir rapide, immunité à la psychologie, ébranlement

0-1 MAÎTRE.....115pts

Les maîtres sont les capitaines des compagnies Dark Angels.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, immunité à la psychologie, ébranlement

0-1 MAÎTRE DE LA RAVENWING.....115pts

Vous devez avoir au moins une escouade de la Ravenwing pour prendre ce maître.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts ou un land speeder de la Ravenwing pour +120pts (le passager est un marine normal).

Règles spéciales : Tir rapide, immunité à la psychologie, ébranlement, Ravenwing

0-1 BANNIÈRE DE COMPAGNIE.....55pts

Ce vétéran Space Marine porte la bannière de compagnie qui permet aux unités appartenant au même chapitre dans les 30cm de relancer leurs tests de Commandement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

TECHMARINE.....33pts

L'armée peut avoir un maximum de cinq figurines de serviteurs affectées aux armes d'appui par techmarine présent dans l'armée. La présence d'un techmarine est obligatoire pour avoir accès à tous les véhicules et les armes d'appui de la section Appui.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Techmarine	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, réparation

SERGEANT VÉTÉRAN.....+5pts

Toute escouade Tactique, d'assaut, Devastator ou de scouts peut remplacer son sergent par un sergent vétéran.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Celles du sergent qu'il remplace
Armure Celle du sergent qu'il remplace
Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut être doté d'équipement additionnel choisi dans les sections accessibles au sergent qu'il remplace.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

CHAPELAIN

Champion.....	53pts
Chapelain investigateur.....	84pts
Maître Chapelain investigateur.....	140pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Investig.	10	6	6	5	5	2	6	2	9
M. investig.	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Crozius Arcanum, pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique, Rosarius
Équipement Jusqu'à deux cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, commandement des chapelains, immunité à la psychologie (pour les investigateurs seulement)

ARCHIVISTE

Bibliothécaire (psyker NV1).....	53pts
Copiste (psyker NV2).....	97pts
Epistolier (psyker NV3).....	152pts
Maître archiviste (psyker NV4).....	210pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bibliothéc.	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Copiste	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Epistolier	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Maître	10	7	7	5	5	4	7	3	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Jusqu'à un nombre de cartes d'équipement égal à son niveau psychique. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, immunité à la psychologie ébranlement, psyker (Archiviste, *Adeptus*, *Inquisition*)

APOTHICAIRES.....40pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Apothicaire	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Médipac. Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADES

ESCOUADE DE LA DEATHWING.....340pts

L'escouade se compose de cinq Terminators dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Terminator	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Gantelet énergétique et fulgurant avec viseur

Armure Armure Terminator

Équipement Une seule figurine peut remplacer son fulgurant par une *arme lourde Terminator*.

Toutes les figurines peuvent remplacer leurs gantelets énergétiques par une *arme d'assaut Terminator*.

L'escouade peut être téléportée pour un surcoût de 50%.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, immunité à la psychologie

ESCOUADE TACTIQUE.....300pts

L'escouade se compose de dix Space Marines dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Bolter, pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Une seule figurine peut remplacer son bolter par une *arme lourde*.

Une seule figurine peut remplacer son bolter pour une *arme spéciale*.

Le sergent peut avoir des *armes d'assaut* additionnelles

Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +30pts

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE DEVASTATOR.....300pts

L'escouade se compose de dix Space Marines dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Bolter, pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Quatre figurines peuvent remplacer leur bolter par une *arme lourde*.

Le sergent peut avoir des *armes d'assaut* additionnelles.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE D'ASSAUT.....300pts

L'escouade se compose de dix Space Marines dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter et grenades antichars et à fragmentation.

Armure Armure énergétique

Équipement Toutes les figurines peuvent être équipée d'*armes d'assaut*

Deux figurines peuvent avoir une *arme spéciale*.

Toute l'escouade peut avoir des grenades aveuglantes pour +20pts, des grenades à fusion pour +50pts et/ou des réacteurs dorsaux pour +50pts (25pts pour n'équiper qu'une demi-escouade).

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement

ESCOUADE DE SCOUTS.....100pts

L'escouade se compose de quatre scouts et d'un sergent Space Marine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Scout	10	4	3	4	3	1	4	1	7
Sergent	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure carapace (4+)

Équipement Toutes les figurines peuvent être équipées d'une *arme de scout*.

Une seule figurine peut porter une *arme lourde* ou *spéciale*.

Le sergent peut avoir des *armes d'assaut* additionnelles.

Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +15pts

Règles spéciales : Infiltration, formation dispersée, tir rapide (sergent seulement)

ESCADRON DE MOTOCYCLISTES DE LA RAVENWING.....55pts/fig.

L'escadron se compose de trois à cinq Space Marines à moto.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Bolters jumelés avec viseur pour la moto. Pistolet bolter et grenades à frag. pour le pilote.

Armure Armure énergétique

Équipement Toutes les figurines peuvent avoir des *armes d'assaut* additionnelles.

Deux figurines peuvent choisir une *arme spéciale*.

Toute l'escouade peut avoir des grenades aveuglantes (+2pts/fig) et/ou antichar (+3pts/fig).

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, Ravenwing

ESCADRON DE MOTOS D'ASSAUT DE LA**RAVENWING.....120pts/fig.**

L'escadron se compose de un à trois motos d'assaut. Cf. fiche.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Marine 10 4 4 4 4 1 4 1 8

Armes Bolters jumelés avec viseur pour la moto.
Pistolet bolter et grenades à frag. pour le pilote.

Armure Armure énergétique**Équipement** La moto d'assaut porte un multifuseur**Règles spéciales :** Tir rapide, ébranlement, Ravenwing**ESCADRON DE LAND SPEEDERS DE LA****RAVENWING.....195pts/fig.**

L'escadron se compose de un à trois land speeders de la Ravenwing. Cf. fiche.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Marine 10 4 4 4 4 1 4 1 8

Armes Bolters jumelés avec viseur pour la moto.
Pistolet bolter et grenades à frag. pour le pilote.

Armure Armure énergétique**Équipement** Le land speeder porte un canon d'assaut et un bolter lourd.**Règles spéciales :** Tir rapide, ébranlement, Ravenwing**APPUI****ALLIÉS**

Une armée Space Marine peut être accompagnée par des troupes alliées choisies parmi les listes d'armée suivantes :

- Space Marine
- Garde Impériale
- Agents Impériaux (dont un assassin impérial et des Soeurs de bataille)
- Squats
- Eldars (sans Avatar)

DREADNOUGHT SPACE MARINE.....115pts+armes

L'armée doit avoir au moins un techmarine pour avoir droit à des dreadnoughts.

	M	CC	CT	F	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	---	----

Dread. 15 6 6 7 5 3 10

Armes Un dreadnought porte deux armes parmi les suivantes :

Multifuseur +65pts

Poing de combat avec fulgurant +15pts

Canon d'assaut +45pts

Lance-missiles (frag. et antichar) +45pts

Canons laser jumelés +55pts

Bolters lourds jumelés +30pts

Lance-flammes lourd avec fulgurant +30pts

Lance-plasma lourd +40pts

Griffe Eclair et lance-flammes lourd +38pts

Options Autolanceur (à frag. ou aveuglant) +5pts

- DESTRUCTEUR LASER RAPIERE.....65pts

Destructeur laser Rapière avec viseur.

- TARENTULE.....20pts +armes

Les armes fixées sur la tarentule sont choisies parmi la liste qui suit et sont équipées d'un viseur :

2 canons laser +55pts

1 multifuseur +65pts

2 lance-missiles antichars +55pts

2 autocanons +50pts

2 bolters lourds +30pts

VEHICULES :

L'armée doit avoir au moins un techmarine pour avoir droit à des véhicules (hors motocyclistes).

Les membres d'équipages sont des Space Marines et toutes les armes ont des viseurs. Reportez-vous aux fiches pour les détails et les options d'armement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Marine 10 4 4 4 4 1 4 1 8

Armes Pistolet bolter**Armure** Armure énergétique**- WHIRLWIND.....150pts****- LAND RAIDER.....220pts****- PREDATOR.....90pts****- PREDATOR ANNIHILATOR.....120pts****- RHINO.....50pts****- RAZORBACK.....150pts****ARMES D'APPUI :**

L'armée peut comprendre jusqu'à cinq armes d'appui par techmarine. Les armes d'appui sont organisées en batteries (cf Dark Millennium)

Une arme d'appui est servie par un serviteur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Serviteur 10 3 4 3 4 1 4 1 7

Armes Bras outils**Armure** Corps blindé (5+ sur 1D6)**Règles spéciales :** Immunité à la psychologie, combat des serviteurs (cf. Adeptus Mechanicus – agents impériaux)

LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES SPACE WOLFS

(source : Codex Space Wolf)

VALEUR STRATÉGIQUE : 5

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité. Les jeunes loups peuvent s'infiltrer. Les escouades de Terminators garde loup peuvent se téléporter pour 50% de leur coût.

RÈGLES SPÉCIALES DES SPACE WOLFS

Tir rapide

Si un Space Marine ne se déplace pas et n'est pas engagé dans un corps à corps, le joueur peut déclarer que sa figurine effectue un tir rapide. Cela signifie que le Space Marine peut tirer deux fois avec un bolter, un fulgurant ou un pistolet bolter durant sa phase de tir.

Les Space Marines ne peuvent pas utiliser le tir rapide lorsqu'ils sont en alerte ni avec des armes autres que celles indiquées. Il est intéressant pour une escouade d'effectuer certains tirs rapides avec des bolters tandis que les autres utilisent des armes lourdes, des armes spéciales ou lancent des grenades. N'oubliez pas que seuls ceux qui ne bougent pas peuvent tirer deux fois avec leur bolter, fulgurants ou pistolets bolters. L'ensemble des règles sur le tir s'appliquent.

Ébranlement

Les unités de Space Marines font des tests de moral/terreur classiques mais, lorsqu'ils échouent, ils ne sont pas démoralisés et contraints à fuir comme les autres troupes : ils sont seulement ébranlés. Les troupes ébranlées ne peuvent pas se rapprocher de l'ennemi mais peuvent tirer, combattre au corps à corps et utiliser leurs pouvoirs psychiques normalement. Les troupes ébranlées peuvent fuir l'ennemi si vous le désirez, mais ne sont pas obligées de le faire et les figurines peuvent pivoter sur place pour faire face à un ennemi. S'ils sont encerclés et donc incapables de bouger sans se rapprocher d'un ennemi, elles doivent rester immobiles et ne peuvent que changer d'orientation.

Si des Space Marines ébranlés combattent en corps à corps, ils ne peuvent pas utiliser le mouvement de poursuite pour engager d'autres figurines ennemies, sauf si c'est pour combattre un ennemi déjà engagé contre un autre marine (la loyauté envers un frère d'armes vainc toute appréhension). Les marines ébranlés peuvent utiliser le mouvement de poursuite pour se mettre à couvert, même si ce mouvement les rapproche de l'ennemi.

Une fois ébranlée, une escouade de marines peut se reprendre en effectuant un test de ralliement à la fin de son tour. Les conditions habituelles s'appliquent : l'escouade ne peut pas tenter un ralliement si elle n'est pas à couvert ou si les figurines les plus proches sont démoralisées.

Une escouade de Space Marines ébranlés qui échoue à un nouveau test de moral est démoralisée et doit fuir comme n'importe quelle autre escouade. Une fois démoralisée, elle peut tenter de se rallier comme n'importe quelle autre escouade. Si elle réussit, elle retrouve son potentiel de combat normal.

Commandement des prêtres loups

Les Space Wolfs dans un rayon de 20cm d'un prêtre loup peuvent relancer tous leurs tests basés sur le Commandement.

Perception accrue des Space Wolfs

Les Space Wolfs détectent les figurines cachées à I x5cm.

Réparation des prêtres de fer

Un prêtre de fer peut tenter de réparer une arme d'appui détruite ou une zone endommagée le tour précédent sur un véhicule ou un dreadnought s'il peut l'atteindre durant sa phase de mouvement. Il ne peut rien faire d'autre durant ce tour (ni tirer, ni combattre au corps à corps). Lancez 1D6 à la fin du tour :

1-2 Irréparable

3-4 Réparation possible. Les dommages ne sont pas réparés ce tour, mais vous pouvez continuer à travailler un tour de plus. À la fin de ce tour supplémentaire, les dommages seront réparés sur un jet de 4+ tandis qu'un résultat de 3 ou moins indiquera des dégâts irréversibles.

5-6 Réparation. Tous les dégâts subit le tour précédent sont réparés.

Diviser les meutes

Vous pouvez, avant que la bataille ne commence, diviser les meutes de dix marines (Griffes sanglantes et Chasseurs gris) en deux "meutes de combat" de cinq qui fonctionnent comme deux unités distinctes pour la durée de la bataille.

Règles des dreadnoughts Space Marines

- Les armes à tir soutenus montées sur le dreadnought peuvent relancer un dé de tir soutenu par tour.
- Un dreadnought qui tire avec lance-plasma lourd puissance maximum et qui ne s'est pas déplacé n'a pas besoin de recharger.
- Un lance-missiles monté sur un dreadnought peut lancer un salve d'un dé de tir soutenu missiles identiques (frag ou antichar). Ils peuvent être dispersés sur des cibles à 5cm de la première. Faites un jet pour toucher pour chaque missile. Un enrayement signifie qu'aucun missile ne sera tiré ce tour-ci.
- Un multifuseur monté sur un dreadnought peut choisir de tirer comme un lance-flammes lourd.
- Un canon laser jumelé monté sur un dreadnought peut choisir d'ajouter ou de soustraire un à son jet de dé de localisation sur la fiche d'un véhicule ou d'un bâtiment.
- Un poing de combat qui perce un blindage ajoute +2 sur le tableau de dégât.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES SPACE WOLFS

<p>ARMURES pts</p> <p><i>Personnages seulement.</i></p> <p>Armure Terminator 50 + fulgurant, viseur et gantelet énergétique</p> <p>Armure Terminator + griffes éclairs 49</p> <p>Armure Terminator 55 + marteau Tonnerre et bouclier Tempête</p> <p>Armure Terminator 52 + fulgurant, viseur et poing tronçonneur</p> <p>Armure Terminator 46 + fulgurant, viseur et épée énergétique</p> <p>ARMES D'ASSAUT</p> <p><i>Aucune restriction.</i></p> <p>Épée tronçonneuse 2</p> <p>Hache énergétique 7</p> <p>Gantelet énergétique 10</p> <p>Matraque énergétique 6</p> <p>Épée énergétique 6</p> <p>Pistolet bolter 2</p> <p>Lance-flammes léger 7</p> <p>Pistolet à plasma 5</p> <p>ARMES SPÉCIALES</p> <p><i>Une seule par figurine.</i></p> <p>Bolter 3</p> <p>Lance-flammes 9</p> <p>Fuseur 8</p> <p>Lance-plasma 8</p>	<p>ARMES LOURDES pts</p> <p><i>Une seule par figurine. Toutes ont des viseurs.</i></p> <p>Autocanon 25</p> <p>Bolter lourd 15</p> <p>Canon laser 45</p> <p>Lance-missiles (frag et antichar) 45 + missiles à fusion +5 + missiles défoliant +5 + missiles à plasma +5</p> <p>Multifuseur 65</p> <p>Lance-plasma lourd 40</p> <p>ARMES DE JEUNES LOUPS</p> <p><i>Aucune restriction.</i></p> <p>Fusil d'assaut 1</p> <p>Bolter 3</p> <p>Épée tronçonneuse 2</p> <p>Fusil à aiguilles 10</p> <p>Fusil 2</p> <p>Épée ou hache 1</p> <p>GRENADES</p> <p><i>Aucune restriction.</i></p> <p>Aveuglantes 2</p> <p>A fragmentation 2</p> <p>Antichar 3</p> <p>A fusion 5</p> <p>Plasma 3</p> <p>Photoniques 2</p>
---	---

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 50%

Escouades : au moins 25%

Appui : jusqu'à 50%

PERSONNAGES

1 SEIGNEUR LOUP.....90pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, perception accrue, *haine* des Thousand Sons

PRETRE LOUP.....90pts

Vous pouvez toujours avoir un prêtre loup dans votre armée et vous pouvez en ajouter un pour chaque meute de Chasseurs gris.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêtre loup	10	6	6	5	5	2	6	2	9

Armes Crozius Arcanum, pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique, Rosarius

Équipement Médipac. Jusqu'à trois cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, commandement des prêtres loup, perception accrue, *haine* des Thousand Sons

PRÊTRE DE FER.....45pts

La présence d'un prêtre de fer est obligatoire pour avoir accès à tous les véhicules et les armes d'appui de la section Appui. Vous pouvez toujours avoir un prêtre de fer dans votre armée et vous pouvez en ajouter un pour chaque meute de Chasseurs gris.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêtre d. fer	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, réparation, perception accrue, *haine* des Thousand Sons

CHAMPION GARDE LOUP.....31pts

Toute meute peut être commandée par un champion garde loup. Il ne peut la quitter de la partie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde loup	10	6	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter et grenades à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts s'il fait partie d'une escouade Griffes sanglantes à motos.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, perception accrue, *haine* des Thousand Sons

ESCOUADES**JUSQU'À 20 GARDES LOUPS.....34pts/fig**

L'armée peut comprendre jusqu'à 20 gardes loups divisés en escouades de 5 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde loup	10	6	5	4	4	1	5	1	9

Armes Bolter, pistolet bolter, grenade à frag.
Armure Armure énergétique
Équipement Toutes les figurines peuvent être équipées d'*armes d'assaut*, d'*armes spéciales* et d'*armes lourdes* de la liste d'équipement.

Terminator L'escouade entière peut remplacer ses armures énergétique et ses armes pour des armures Terminator pour +16pts/fig. Dès lors, chaque figurine peut prendre une paire de griffes éclair (+14pts), un marteau Tonnerre et un bouclier Tempête (+20pts) **ou** une arme de pour sa main gauche et une autre pour sa main droite :

- *Main droite :*

Fulgurant (+viseur) + 4pts
 Canon d'assaut (+viseur) + 45pts
 Lance-flammes lourd + 25pts

- *Main gauche :*

Epée énergétique + 6pts
 Poing tronçonneur + 12pts
 Gantelet énergétique + 10pts
 Lance-missiles Cyclone + 55pts

PRÊTRE DES RUNES

Skalde (psyker NV1).....62pts
 Prêtre des runes (psyker NV2).....92pts
 Maître des runes (psyker NV3).....144pts
 Seigneur des runes (psyker NV4).....200pts

Vous pouvez toujours avoir un prêtre des runes dans votre armée et vous pouvez en ajouter un pour chaque meute de Chasseurs gris.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Skalde.	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Prêtre	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Maître	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Seigneur	10	7	7	5	5	4	7	3	9

Armes Sceptre de force, pistolet bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à un nombre de cartes d'équipement égal à son niveau psychique. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, psyker (Archiviste, *Adeptus*, *Inquisition*), perception accrue, *haine* des Thousand Sons

L'escouade peut être téléportée pour un surcoût de 50%.

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, perception accrue, *haine* des Thousand Sons

MEUTE DE CHASSEURS GRIS.....316pts

L'escouade se compose de dix Chasseurs gris dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chasseur g.	10	5	4	4	4	1	4	1	8

Armes Bolter, pistolet bolter et grenades à frag.
 Le sergent porte en plus une épée énergétique.

Armure Armure énergétique

Équipement Toutes les figurines peuvent être équipées d'*armes d'assaut* de la liste d'équipement.
 Le sergent peut avoir une *arme spéciale*.
 Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +30pts

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, perception accrue, *haine* des Thousand Sons

MEUTE DE GRIFFES SANGLANTES.....260pts

L'escouade se compose de dix Griffes sanglantes dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Griffe sang.	10	5	3	4	4	1	4	1	7
Armes	Pistolet bolter et grenades à frag.								
Armure	Armure énergétique								
Équipement	Toutes les figurines peuvent être équipées d'armes d'assaut. Le sergent peut avoir une <i>arme spéciale</i> . L'escouade peut être scindée en 2 meutes de combat. Chacune peut être dotée des équipements suivants :								
	Réacteurs dorsaux	25pts							
	Grenades à fusion	25pts							
	Grenades antichars	15pts							
	Grenades aveuglantes	10pts							
	Motos	100pts							

Règles spéciales : Tir rapide, ébranlement, perception accrue, *haine* des Thousand Sons
Charge berserk : les Griffes sanglantes doublent leurs attaques le tour où elles chargent (A:2 donc) mais elles ne peuvent pas parer.

MEUTE DE LONGS CROCS.....157pts

L'escouade se compose de cinq Longs crocs dont un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Long croc	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Armes	Pistolet bolter, grenades à frag. + une <i>arme lourde</i> de la liste d'équipement. Sergent : hache énergétique, pistolet bolter et grenades à frag.								
Armure	Armure énergétique								
Équipement	Toutes les figurines peuvent être équipées d'armes d'assaut. Le sergent peut avoir une <i>arme spéciale</i> . Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +15pts								
Règles spéciales :	Tir rapide, ébranlement								

MEUTE DE JEUNES LOUPS.....95pts

L'escouade se compose de quatre scouts et d'un sergent Space Marine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Scout	10	4	3	4	3	1	4	1	7
Sergent	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Armes	Pistolet bolter et grenades à frag.								
Armure	Armure carapace (4+)								
Équipement	Toutes les figurines peuvent être équipées d'une <i>arme de scouts</i> . Une seule figurine peut porter une <i>arme lourde</i> ou <i>spéciale</i> . Le sergent peut avoir des <i>armes d'assaut</i> additionnelles. Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars pour +15pts								
Règles spéciales :	Infiltration, formation dispersée, tir rapide (sergent seulement)								

APPUI**ALLIÉS**

Une armée Space Marine peut être accompagnée par des troupes alliées choisies parmi les listes d'armée suivantes :

- Space Marine
- Garde Impériale
- Agents Impériaux (dont un assassin impérial et des Soeurs de bataille)
- Squats
- Eldars (sans Avatar)

GARDE DU CORPS SERVITEURS.....9pts/fig

Chaque prêtre de fer peut être accompagné d'une escouade de 1 à 5 serviteurs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serviteur	10	3	4	3	4	1	4	1	7
Armes	Bras outils								
Armure	Corps blindé (5+ sur 1D6)								
Équipement	Les serviteurs peuvent avoir un pistolet laser (+1pts/fig), un pistolet à plasma (+5pts/fig) et/ou un lance-flammes léger (+7pts/fig)								
Règles spéciales :	Immunité à la psychologie, combat des serviteurs (cf. Adeptus Mechanicus – agents impériaux)								

DREADNOUGHT SPACE MARINE.....115pts+armes

L'armée doit avoir au moins un prêtre de fer pour avoir droit à des dreadnoughts.

	M	CC	CT	F	I	A	Cd	
Dread.	15	6	6	7	5	3	10	
Armes	Un dreadnought porte deux armes parmi les suivantes :							
	Multifuseur							+65pts
	Poing de combat avec fulgurant							+15pts
	Canon d'assaut							+45pts
	Lance-missiles (frag. et antichar)							+45pts
	Canons laser jumelés							+55pts
	Bolters lourds jumelés							+30pts
	Lance-flammes lourd avec fulgurant							+30pts
	Lance-plasma lourd							+40pts
	Griffe Eclair et lance-flammes lourd							+38pts
Options	Autolanceur (à frag. ou aveuglant)							+5pts

ARMES D'APPUI :

L'armée doit avoir au moins un prêtre de fer pour avoir droit aux armes d'appui. Elles sont organisées en batteries (cf Dark Millenium)

Une arme d'appui est servie par un serviteur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serviteur	10	3	4	3	4	1	4	1	7

Armes Bras outils

Armure Corps blindé (5+ sur 1D6)

Règles spéciales : Immunité à la psychologie, combat des serviteurs (cf. Adeptus Mechanicus – agents impériaux)

- **DESTRUCTEUR LASER RAPIERE.....65pts**

Destructeur laser Rapière avec viseur.

- **TARENTULE.....20pts +armes**

Les armes fixées sur la tarentule sont choisies parmi la liste qui suit et sont équipées d'un viseur :

2 canons laser	+55pts
1 multifuseur	+65pts
2 lance-missiles antichars	+55pts
2 autocanons	+50pts
2 bolters lourds	+30pts

VÉHICULES :

L'armée doit avoir au moins un prêtre de fer pour avoir droit à des véhicules (hors motocyclistes).

Les membres d'équipages sont des Space Marines et toutes les armes ont des viseurs. Reportez-vous aux fiches pour les détails et les options d'armement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter

Armure Armure énergétique

- **WHIRLWIND.....150pts**

- **LAND RAIDER.....220pts**

- **PREDATOR.....90pts**

- **PREDATOR ANNIHILATOR.....120pts**

- **LAND SPEEDER.....145pts**

- **MOTO D'ASSAUT.....110pts**

- **RHINO.....50pts**

- **RAZORBACK.....150pts**

LISTE D'ARMÉE DE LA GARDE IMPÉRIALE

(source : Codex Garde Impériale)

VALEUR STRATÉGIQUE : 2

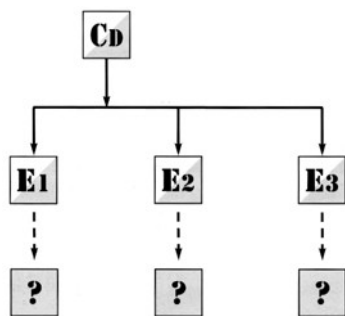
DÉPLOIEMENT : Des véhicules et des unités peuvent être en réserve (cf ci-dessous). Barrage préliminaire (cf ci-dessous). Les snipers ratlings peuvent s'infiltrer.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA GARDE IMPÉRIALE

Structure de l'armée

L'armée de la Garde Impériale est organisée régiments, compagnies, pelotons et escouades. Sa structure est stricte.

Pour chaque section QG ou escouade de commandement vous devez prendre entre une et trois escouades de gardes impériaux ordinaires et/ou escouades d'armes lourdes du même régiment ("E1", "E2" et "E3" du schéma ci-contre). Pour chacune de ces dernières unités, vous pouvez prendre une unité auxiliaire (les "?" du schéma).



Toutes les entrées de la section Troupes de lignes peuvent être des unités auxiliaires. Ce sont des tanks, des troupes spéciales ou des escouades surnuméraires du même régiment ou d'un autre.

Les escouades de commandement de cavaliers impériaux doivent prendre entre une et trois escouades de cavaliers impériaux comme unités co-régimentaires ("E1", "E2" et "E3" du schéma).

Unités en réserve

Tout véhicule et unité transportée peut être maintenu en réserve. Ils ne sont pas déployés sur le champ de bataille en début de partie et sont supposés attendre juste hors de vue de l'ennemi. Le joueur de la Garde Impériale n'est pas obligé de dire à son adversaire quelles sont les troupes placées en réserve.

Au début de n'importe lequel de ses tours, le joueur de la Garde Impériale peut faire entrer ses réserves. Il déclare quels véhicules il souhaite faire entrer et les place sur son bord de table. Ils peuvent immédiatement se déplacer et combattre normalement, comme s'ils étaient déjà sur la table. Les véhicules peuvent entrer à n'importe quelle vitesse.

Barrage préliminaire

Après que les deux camps se soient déployés, mais avant le premier tour de chacun, le joueur de la Garde Impériale peut effectuer un barrage préliminaire. Ajoutez le nombre de tanks Leman Russ, Basilisk et Griffon de l'armée (même ceux en réserve). Cela donne le nombre de tirs que le joueur peut effectuer.

Placez le gabarit de 5cm n'importe où dans la ligne de vue d'un officier (colonel, capitaine ou lieutenant) comme s'il effectuait lui-même le tir et lancez le dé de dispersion et le dé d'artillerie. Sur un HIT, le gabarit reste sur place. Sur un MISFIRE, le tir n'a pas lieu. Une flèche et un chiffre indiquent la distance et le sens de déviation du gabarit à multiplier par 2,5cm. Un tir de barrage est un tir d'obusier (cf

Arsenal).

Commandement des officiers

Les colonels, les capitaines et les lieutenants peuvent faire bénéficier de leur Commandement supérieur toutes les escouades de la Garde Impériale dans les 30cm.

Autorité des commissaires

Les commissaires sont des personnages indépendants qui peuvent prendre le commandement des escouades qu'ils intègrent. Ces dernières bénéficient alors de leur Cd de 10.

Équipage d'arme lourde

Les armes lourdes de la Garde Impériale sont montées sur un affût et sont servies par deux gardes qui forment un équipage d'arme lourde. Si l'un des deux membres de l'équipage est tué, l'autre peut diriger le tir immédiatement et sans pénalité. L'arme lourde est immédiatement détruite lorsque ses deux servants sont tués.

Les armes lourdes de la Garde Impériale, à l'exception des mortiers, disposent d'un mantelet blindé derrière lequel les servants se mettent à l'abri. Il compte comme un couvert majeur pour les tirs venant de l'avant.

Toute figurine de servant non munie d'un fusil laser porte automatiquement un pistolet laser à la place.

Les équipages d'armes lourdes peuvent être déployés individuellement sur la table et quitter leur escouade en cours de partie. Ce devient dès lors une unité distincte. Cependant les équipages d'armes lourdes ainsi dissociés de leur escouade ne peuvent avancer vers l'ennemi que si un officier ou un commissaire se trouve à 5cm d'eux.

Systèmes de communication

Les systèmes de communication sont portés par les gardes impériaux des sections QG ou des escouades de commandement. L'officier auquel il est attaché peut réclamer un tir de barrage au début du second tour et de chacun des tours suivants.

Au début de son premier tour, le joueur Garde Impérial lance un D6. Relancez jusqu'à obtenir un résultat entre 2 et 6 et notez ce chiffre. Il détermine le niveau des interférences électromagnétiques : plus elles seront importantes, plus les futures communications seront difficiles. Au début de son second tour et de chacun de ses tours suivants, le joueur peut demander un tir par officier dont l'escouade comprend un système de communication. Lancez 1D6 pour chaque demande de bombardement. Si le résultat est égal ou supérieur au niveau des interférences électromagnétiques précédemment déterminé, le message passe au travers et vous pouvez effectuer un tir d'artillerie comme décrit dans le paragraphe *barrage préliminaire* ci-dessus. Si le résultat du

dé est inférieur au niveau des interférences, la demande n'a pas été reçue et rien ne se passe. Déterminez les effets de chaque tir avant de continuer votre tour.

L'officier ne peut demander un tir d'appui que s'il est encore en vie. Si lui ou la figurine portant le système de communication est tué, aucun bombardement ne peut être demandé.

Aptitudes de vétéran

Toutes les escouades qui le mentionne peuvent acquérir une aptitude de vétéran. Les aptitudes de vétéran d'une escouade ne concerne pas l'équipage du véhicule de transport éventuellement adjoint à l'escouade.

- **Briscards** (10pts) : Relance d'un dé en corps à corps. Parade interdite contre lui.
- **Chasseurs de tanks** (10pts) : Relance d'un ou plusieurs dés de pénétration de blindage en corps à corps.
- **Francs-tireurs** (5pts) : Piège les bois ou les bâtiments. Touche F3 automatique sur toutes les figs ennemies. Interdit aux ogryns.

- **Furieux** (25pts -50pts pour les ratlings) : Immunité à la psychologie et les tests de moral se font à 50% de pertes.
- **Grognards** (15pts - 30pts pour les ratlings) : Lance 3D6 pour les tests de Cd et choisissent les deux plus faibles.
- **Guerriers urbains** (20pts) : Bonus de -1 pour les couverts (mineur devient -2 et majeur devient -3). Interdit aux cavaliers.
- **Guérilleros** (10pts) : peut courir et se cacher. Peut courir et tirer avec CT-1. Interdit aux ogryns.
- **Maquisards** (10pts) : bonus +1 en CC lorsque combat dans le jungle ou des ruines. Interdit aux ogryns et aux cavaliers.
- **Pros** (20pts) : si le premier tir touche (ou HIT sur les mortiers), un second tir est autorisé sauf si enrayement/explosion de l'arme.
- **Tireurs d'élite** (25pts) : peut relancer les jets de CT raté sauf grenades et armes lourdes à gabarit.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DE LA GARDE IMPÉRIALE

ARMES D'ASSAUT

Aucune restriction.

Épée tronçonneuse	2
Épée énergétique	6
Épée ou hache	1
Pistolet mitrailleur	1
Pistolet bolter	2
Lance-flammes léger	6
Pistolet laser	1
Pistolet à plasma	4
Fusil	1

ARMES LOURDES

Une seule par affût. Elles n'ont pas de viseurs.

Autocanon	16
Bolter lourd	10
Canon laser	30
Lance-missiles (frag et antichar)	30
Mortier	20

ARMES SPÉCIALES

Une seule par figurine.

Lance-grenades (frag et antichar)	10
Lance-flammes	7
Fuseur	6
Lance-plasma	6

ARMES D'OFFICIERS

Aucune restriction

Bolter	3
Grenades à fragmentation	2
Grenades antichars	3
Fusil laser	2
Fusil laser avec surgénérateur	3
Fusil laser avec surgénérateur	2
Gantelet énergétique	10

APTITUDES DE VÉTÉRANS

Une seule par escouade (cf règles)

Briscards	10
Chasseurs de tanks	10
Francs-tireurs	5
Furieux (50pts pour les ratlings)	25
Grognards (30pts pour les ratlings)	15
Guerriers urbains	20
Guérilleros	10
Maquisards	10
Pros	20
Tireurs d'élite	25

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Commandement : jusqu'à 50%
Troupes de ligne : au moins 25%
Appui : jusqu'à 25%

COMMANDEMENT

1 SECTION QG

Capitaine.....75pts

Colonel.....100pts

Une section QG se compose d'un officier (colonel ou capitaine) accompagné de quatre gardes impériaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Colonel	10	6	6	4	4	3	6	3	9
Capitaine	10	5	5	4	4	2	5	2	8
Garde	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes Officier : pistolet laser et épée
Garde : fusil laser et grenade à frag.

Armure Officier : carapace (4+)
Garde : gilet flak

Équipement Colonel : jusqu'à 3 cartes d'équipement.
Capitaine : jusqu'à 2 cartes d'équipement.
L'officier peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans la section *armes d'assaut* et *armes d'officiers* de la liste d'équipement.

Les gardes peuvent être regroupés en 1 ou 2 équipages d'armes lourdes et recevoir une *armes lourdes* de liste d'équipement.

Tout garde ne faisant pas partie d'un équipage d'arme lourde peut échanger son fusil laser contre une *arme spéciale* ou *d'assaut*.

Un garde peut porter la grande bannière de la compagnie pour +35pts.

Un seul garde peut porter un système de communication pour +30pts

La section QG peut choisir une aptitude de vétéran au coût indiqué.

La section QG peut embarquer dans une Chimère pour 140pts.

Règles spéciales : Commandement des officiers

ESCOUADE DE COMMANDEMENT.....60pts

L'armée peut comprendre n'importe quel nombre d'escouade de commandement mais il ne peut avoir plus d'escouades de commandement/section QG que d'escouade ordinaire ou d'armes lourdes.

Une escouade de commandement se compose d'un lieutenant accompagné de quatre gardes impériaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lieutenant	10	4	4	3	3	1	4	1	8
Garde	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes Lieutenant : pistolet laser et épée
Garde : fusil laser et grenade à frag.

Armure Lieutenant : carapace (4+)
Garde : gilet flak

Équipement Lieutenant : jusqu'à une carte d'équipement.
Le lieutenant peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans la section *armes d'assaut* et *armes d'officiers* de la liste

d'équipement.

Les gardes peuvent être regroupés en 1 ou 2 équipages d'armes lourdes et recevoir une *armes lourdes* de liste d'équipement.

Toute figurine de servant non munie d'un fusil laser porte automatiquement un pistolet laser à la place.

Tout garde ne faisant pas partie d'un équipage d'arme lourde peut échanger son fusil laser contre une *arme spéciale* ou *d'assaut*.

Un garde peut porter une bannière de bataille pour +35pts.

Un seul garde peut porter un système de communication pour +30pts

Les escouades de commandement peuvent choisir une aptitude de vétéran au coût indiqué.

L'escouade peut embarquer dans une Chimère pour 140pts.

Règles spéciales : Commandement des officiers

ESCOUADE DE COMMANDEMENT DES CAVALIERS IMPÉRIAUX.....115pts

L'armée peut comprendre n'importe quel nombre d'escouade de commandement mais pas plus qu'elle ne compte d'escouade de cavalerie ordinaire.

Une escouade de commandement se compose d'un lieutenant accompagné de quatre gardes impériaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lieutenant	10	4	4	3	3	1	4	1	8
Garde	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Destrier	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Armes Lieutenant : lance de chasse, pistolet laser et épée tronçonneuse
Garde : lance de chasse, pistolet laser et épée tronçonneuse, grenades à frag.

Armure Lieutenant : carapace (4+)
Garde : gilet flak

Équipement Lieutenant : jusqu'à une carte d'équipement.

Le lieutenant peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans la section *armes d'assaut* et *armes d'officiers* de la liste d'équipement.

Une figurine peut porter un étendard au lieu de sa lance de chasse qui donne à l'unité un bonus de +1 à ses résultats de corps à corps et permet la relance de ses tests de moral ratés

Les escouades de commandement de cavalerie peuvent choisir une aptitude de vétéran au coût indiqué.

Règles spéciales : Commandement des officiers, cavalerie

PSYKER PRIMARIS

Primaris (psyker NV1).....	32pts
Champion(psyker NV2).....	69pts
Maître (psyker NV3).....	110pts
Seigneur (psyker NV4).....	157pts

Les psykers Primaris sont intégrés aux escouades de commandement. Un seigneur doit être affecté à la section QG. Il ne peut avoir plus d'un psyker Primaris par section de commandement et il ne peut pas la quitter.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Primaris	10	3	3	3	4	1	4	1	7
Champion	10	4	4	4	4	2	4	1	7
Maître	10	5	5	4	4	3	5	2	7
Seigneur	10	6	6	4	4	4	6	3	8

Armes Epée

Armure Aucune

Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans la section *armes d'assaut* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Psyker (Adeptus)

COMMISSAIRE.....40pts

Il ne peut y avoir plus de commissaires d'escouades de commandement/section QG. Les commissaires sont des personnages indépendants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Commissaire	10	5	5	4	4	2	5	1	10

Armes Epée et pistolet laser

Armure Aucune

Équipement Jusqu'à deux cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut* et *armes d'officiers* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Immunité à la psychologie, autorité des commissaires.

TROUPES DE LIGNE

ESCOUADE DE GARDES IMPÉRIAUX.....100pts

Une escouade de gardes impériaux se compose de neuf gardes et d'un sergent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes Sergent : Epée, pistolet laser et grenades à frag.

Gardes : Fusil laser et grenades à frag.

Armure Gilet flak.

Équipement Le sergent peut recevoir des *armes d'assaut* de la liste d'équipement.

Deux gardes peuvent constituer un équipage d'*arme lourde*.

Un garde peut échanger son fusil laser contre une *arme spéciale*.

Les escouades de gardes peuvent choisir une aptitude de vétéran au coût indiqué.

L'escouade peut embarquer dans une Chimère pour 140pts.

Règles spéciales : Équipage d'arme lourde

ESCOUADE D'ARMES LOURDES.....60pts

Une escouade d'armes lourdes se compose de six gardes impériaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes Fusil laser (ou pistolet laser) et grenades à frag.

Armure Gilet flak.

Équipement L'escouade est constituée de trois équipages d'*armes lourdes* de la liste d'équipement.

Les escouades de gardes peuvent choisir une aptitude de vétéran au coût indiqué.

L'escouade peut embarquer dans une Chimère pour 140pts.

Règles spéciales : Équipage d'arme lourde

ESCOUADE DE CAVALIERS IMPÉRIAUX.....100pts

Une escouade de cavaliers impériaux se compose de cinq gardes montés.

Les escouades de cavaliers sont des unités auxiliaires à moins qu'ils ne soient rattachés à une escouade de commandement des cavaliers impériaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Destrier	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Armes Lance de chasse, pistolet laser et épée tronçonneuse, grenades à frag.

Armure Gilet flak.

Équipement Les escouades de cavaliers peuvent choisir une aptitude de vétéran au coût indiqué.

Règles spéciales : Cavalerie

ESCOUADE D'OGRYNS.....235pts

Une escouade d'ogryns se compose de cinq ogryns. C'est une unité auxiliaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogryn	15	4	3	5	5	3	4	2	8

Armes Ripper gun et grenades à frag.

Armure Gilet flak.

Équipement Les ogryns peuvent être équipés d'une armure composite pour +3pts par figurine.

Les escouades d'ogryns peuvent choisir une aptitude de vétéran au coût indiqué.

Règles spéciales : Provoquent la peur.

SNIPERS RATLING.....80pts

Une escouade de snipers se compose de cinq ratlings. C'est une unité auxiliaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ratling	10	2	4	2	2	1	5	1	6

Armes Fusil à aiguilles

Armure Gilet flak.

Équipement L'escouade peut choisir une aptitude de vétéran au coût indiqué.

Règles spéciales : Formation dispersée, infiltration

ESCOUADES DES TROUPES DE CHOC.....130pts

Une escouade des troupes de choc se compose de neuf fantassins et d'un sergent. C'est une unité auxiliaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fantassin	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes Sergent : Epée, pistolet laser avec surgénérateur et grenades à frag.

Gardes : Fusil laser avec surgénérateur et grenades à frag.

Armure Gilet flak.

Équipement Le sergent peut recevoir des *armes d'assaut* de la liste d'équipement.

L'escouade entière peut recevoir des grenades antichars pour +30pts.

Deux gardes peuvent constituer un équipage d'*arme lourde*.

Un garde peut échanger son fusil laser contre une *arme spéciale*.

Les escouades de choc **doivent** choisir une aptitude de vétéran au coût indiqué.

L'escouade peut embarquer dans une Chimère pour 140pts.

Règles spéciales : Equipage d'arme lourde

LEMAN RUSS.....205pts

Le tank Leman Russ est une unité auxiliaire. Cf. fiche

LEMAN RUSS DEMOLISSEUR.....190pts +armes

Le tank Leman Russ Démolisseur est une unité auxiliaire. Cf. fiche

GRIFFON.....140pts

Le Griffon est une unité auxiliaire. Cf. fiche

CHIMERE.....140pts

La Chimère est une unité auxiliaire. Cf. fiche

BASILISK.....175pts

Le Basilisk est une unité auxiliaire. Cf. fiche

HELLHOUND.....165pts

Le Hellhound est une unité auxiliaire. Cf. fiche

ESCADRON DE SENTINELLES.....75pts par fig.

Un escadron comprend entre 1 et 3 véhicules et compte comme une unité auxiliaire. Cf. fiche

APPUI**ALLIÉS**

Une armée de la Garde Impériale peut être accompagnée par des troupes alliées choisies parmi les listes suivantes de Warhammer 40,000. Ils ne peuvent bénéficier du Commandement des officiers de la Garde Impériale.

- Space Marines
- Agents Impériaux (dont un assassin impérial et des Soeurs de bataille)
- Squats
- Eldars (sans Avatar)

LISTE D'ARMÉE DES AGENTS IMPÉRIAUX

(sources : "Black codex", White Dwarf 9, Dark Millennium, Codex Assassin)

Les agents impériaux de cette liste peuvent seulement faire office d'alliés.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES AGENTS IMPÉRIAUX

ARMURES	pts	ARMES D'ASSAUT	pts	ARMES DE FORCE	pts
<i>Une par figurine, personnages seulement.</i>		<i>Aucune restriction.</i>		<i>Une seule par figurine. Réservées aux psykers</i>	
Gilet flak	1	Épée tronçonneuse	2	Hache de force	10
Armure composite	3	Hache énergétique	7	Sceptre de force	10
Armure carapace	7	Gantelet énergétique	10	Épée de force	10
Armure énergétique	12	Matraque énergétique	6		
Armure Terminator	50	Épée énergétique	6		
+ fulgurant, viseur et gant. énergétique		Épée ou hache	1		
Champ réfracteur	6	Pistolet mitrailleur	1	GRENADES	
Champ convecteur	14	Pistolet bolter	2	<i>Aucune restriction.</i>	
Champ téléporteur	24	Lance-flammes léger	7	Aveuglantes	2
		Pistolet laser ou automatique	1	Asphyxiantes	2
ARMES DE BASE	pts	Pistolet à aiguilles	10	A fragmentation	2
<i>Une seule par figurine.</i>		Pistolet à plasma	5	Hallucinogène	7
Fusil d'assaut	1	Lance-toile	7	Antichar	3
Bolter	3			A fusion	5
Arc	0,5	ARMES SPECIALES	pts	Plasma	3
Arbalète	1	<i>Une seule par figurine.</i>		Photoniques	2
Fusil laser	2	Lance-flammes	8	A radiations	17
Fusil	2	Fuseur	7	Cauchemar	2
		Lance-plasma	7		
		Fusil à aiguilles	10		

ADEPTUS ARBITES

ARMES

Le fusil de justice

Le fusil de justice est un fusil normal (shotgun) qui peut tirer le projectile Exécuteur dont le profil ci-contre donne le détail, en plus des autres projectiles (cf. Arsenal). Le projectile Exécuteur n'a pas d'effet d'impact.

Portée		Pour toucher		F	Dom	Svg	Pén.	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue					
0-15	15-45	-1	+1	4	1	-2	D6+D3+4	-

0-1 JUGE.....84pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Juge	10	7	7	5	5	3	7	3	9

Armes Pistolet laser et épée énergétique
Armure Armure carapace (4+)
Équipement Jusqu'à trois cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, de base, spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement des agents impériaux. Il peut piloter une moto pour +20pts.

CHAMPION ARBITRATOR.....+10pts

Tous les commandants d'escouades d'arbitrators peuvent être promus champion.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter
Armure Armure carapace (4+)
Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Son équipement est le même que celui des autres arbitrators. Il peut porter une arme spéciale.

ESCOUADE D'ARBITRATORS.....70pts

Une escouade d'arbitrators se compose de cinq arbitrators.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbitrator	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes Pistolet bolter
Armure Armure carapace (4+)
Équipement Toutes les figurines peuvent choisir entre une épée énergétique (+6pts), un bouclier répressif et une matraque énergétique (+10pts), un fusil de justice (+2pts) ou un bolter (+3pts). Une seule figurine peut porter un lance-flammes (+7pts), un fuseur (+6pts), un lance-plasma (+6pts), un fusil à aiguilles (+8pts) ou un lance-grenades frag. et antichar (+10pts). Un lance-grenades peut avoir des grenades asphyxiantes (+4pts), photoniques (+4pts) et cauchemar (+4pts). Toute l'escouade peut avoir des grenades asphyxiantes (+10pts), des grenades à frag. (+10pts), des grenades à fusion (+25pts), des grenades photoniques (+10pts) et des grenades cauchemar (+10pts). L'escouade peut avoir des motos (+100pts) ou embarquée dans un Rhino (+50pts)

ADEPTUS MECHANICUS

RÈGLE SPÉCIALE

Combat des serviteurs

Au combat, les serviteurs peuvent constituer les servants d'une arme d'appui ou combattre en unité, commandé par un technoprêtre.

S'ils sont utilisés comme servants, ils combattront pour défendre l'arme et, si celle-ci est détruite, ils se déplacent vers une autre, formant un équipage de réserve. Alternativement, si leur arme est détruite, ils peuvent intégrer une unité de serviteurs commandée par un technoprêtre.

MAGOS TECHNOPRÊTRE

Champion.....	27pts
Héros mineur.....	50pts
Héros majeur.....	71pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	10	4	4	3	3	1	4	1	8
Héros min.	10	5	5	4	4	2	5	2	8
Héros maj	10	6	6	4	4	3	6	3	9

Armes Pistolet laser et hache énergétique

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à trois cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *de base*, *spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement des agents impériaux. Il peut piloter une moto pour +20pts.

INGÉNIEUR TECHNOPRÊTRE.....30pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ingénieur	10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes Pistolet laser et hache énergétique

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à trois cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *de base*, *spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement des agents impériaux. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Réparation (cf. techmarine)

ESCOUADE DE TECHNOPRÊTRES.....9pts/fig.

Une escouade se compose de cinq ou vingt technoprêtres.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Technoprêtre	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes Fusil laser, pistolet laser

Armure Gilet flak

Équipement Toutes les figurines peuvent échanger leur fusil laser contre des *armes spéciales* de la liste d'équipement des agents impériaux.

ESCOUADE D'ELECTROPRÊTRES.....14pts/fig.

Une escouade se compose de cinq ou vingt électroprêtres.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Électroprêtre	10	4	3	8	3	1	3	1	9

Armes Toucher électrique

Armure Champ électrique (4+ sur 1D6)

Équipement Aucun

Règles spéciales : Frénésie, l'escouade est détruite dès que démoralisée.

S'ils sont commandés par un technoprêtre, les serviteurs agissent comme une unité normale sous tous ses aspects mais si leur meneur est tué, ils ne feront que combattre au corps à corps. Ils ne se déplaceront pas, sauf pour effectuer un mouvement de poursuite et ceci jusqu'à ce qu'ils soient rejoints par un autre personnage de l'Adeptus Mechanicus.

Les serviteurs qui dirigent un véhicule sont totalement autonomes.

ESCOUADE DE SERVITEURS.....9pts/fig.

Une escouade se compose de cinq ou vingt serviteurs. L'escouade doit être commandée par un personnage de l'Adeptus Mechanicus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serviteur	10	3	4	3	4	1	4	1	7

Armes Fusil laser ou fusil

Armure Corps blindé (5+ sur 1D6)

Équipement Toutes les figurines peuvent échanger leur fusil laser ou fusil contre un fuseur (+6pts)

Règles spéciales : Immunité à la psychologie, combat des serviteurs

ARMES D'APPUI :

Une arme d'appui se compose d'un serviteur et une arme d'appui. Les armes d'appui sont organisées en batteries (cf Dark Millennium)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serviteur	10	3	4	3	4	1	4	1	7

Armes Bras outil + une des armes d'appui ci-dessous avec viseur.

Armure Corps blindé (5+ sur 1D6)

Règles spéciales : Immunité à la psychologie, combat des serviteurs

MORTIER TAUPE.....49pts

DESTRUCTEUR LASER RAPIERE.....51pts

TARENTULE(canons laser jumelés).....64pts

THUDD GUN.....39pts

VÉHICULES :

Le coût des véhicules de l'Adeptus Mechanicus comprend son équipage de serviteurs. Reportez-vous aux fiches pour les détails et les options d'armement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serviteur	10	3	4	3	4	1	4	1	7

Armes Bras outil

Armure Corps blindé (5+ sur 1D6)

Règles spéciales : Immunité à la psychologie

LAND RAIDER.....220pts

LAND SPEEDER.....145pts

LEMARUSS.....205pts

PREDATOR.....90pts

RHINO.....50pts

SENTINELLE.....75pts

Les sentinelles doivent être organisées en escadrons (cf. Dark Millennium)

ADEPTUS ASTRA TELEPATHICA

PSYKER PRIME

Adepté (psyker NV1).....	35pts
Champion (psyker NV2).....	60pts
Maître (psyker NV3).....	110pts
Seigneur (psyker NV4).....	155pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Adepté	10	3	3	3	4	1	4	1	7
Champion	10	4	4	4	4	2	4	1	7
Maître	10	5	5	4	4	3	5	2	7
Seigneur	10	6	6	4	4	4	6	3	8

Armes Pistolet laser
Armure Gilet flak
Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, de base, spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement des agents impériaux. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Psyker (Adeptus)

INQUISITION

INQUISITEUR

Inquisiteur.....	45pts
Maître inquisiteur.....	74pts
Seigneur inquisiteur.....	110pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	10	6	6	4	4	2	6	2	9
Maître	10	7	7	5	5	3	7	3	9
Seigneur	10	8	8	5	5	4	8	4	10

Armes Aucune

Armure Aucune

Équipement Jusqu'à trois cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, de base, spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement des agents impériaux. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Règles spéciales : Immunité à la psychologie et aux tests de moral, tous les inquisiteurs peuvent être psykers (Inquisition, *Adeptus, Archiviste*) pour +25pts par niveau.

ESCOUADE DE TERMINATORS CHEVALIERS GRIS

Psykers NV1.....	350pts
Psykers NV2.....	375pts
Psykers NV3.....	400pts
Psykers NV4.....	425pts

Une escouade de Terminators Chevaliers Gris se compose de cinq Chevaliers Gris.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Armes de force Nemesis (cf. cartes d'équipement)

Armure Armures Terminator

Équipement L'escouade entière peut disposer de combinaisons Aegis (+50pts) et de champs réfracteurs (+30pts).

Une escouade de Chevaliers Gris peut être transportée dans un Land Raider (+220pts) ou téléportée (coût+50%)

Règles spéciales : Immunité à la psychologie, psykers de groupe (Inquisition, *Adeptus, Archiviste*)

OFFICIO ASSASSINORUM

RÈGLES SPÉCIALES DES ASSASSINS

Esquive

Un assassin peut éviter n'importe quelle attaque (tir, corps à corps, psy) en obtenant un 4+ non modifiable sur 1D6. S'il parvient à éviter ainsi l'attaque d'une arme à gabarit, sa figurine est déplacée vers le bord du gabarit le plus proche. Il ne peut pas bénéficier de ce déplacement pour s'engager dans un corps à corps.

Commandement des assassins

Les assassins impériaux ne peuvent pas être démoralisés. Ils ne peuvent jamais commander d'unité.

Immunité aux armes à gaz

Les assassins ne sont pas affectés par les armes asphyxiantes, cauchemars, hallucinogènes, les toxines et les virus. Les poisons et les venins tyranides les affectent normalement.

Vision des assassins

Les assassins voient la nuit et à travers la fumée. Ils sont affectés normalement par les grenades/missiles aveuglants.

0-1 ASSASSIN IMPERIAL

Assassin Vindicare.....215pts

Assassin Callidus.....237pts

Assassin Eversor.....240pts

Assassin Culexus.....210pts

Le coût des assassins ci-dessus inclus leur équipement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Assassin	15	8	8	5	5	4	8	4	10

ASSASSIN VINDICARE

Équipement Armes Exitus, munitions Exitus, tenue d'assassin et masque d'espion (cf. cartes d'équipement)

augmente aussi sa longue portée de 50%. Le fusil Exitus a donc une longue portée de 135cm et le pistolet Exitus de 45cm.

Règles spéciales : Esquive, commandement des assassins, immunité aux armes à gaz, vision des assassins, immunité à la psychologie, Infiltration et :

– Tireur d'élite

L'assassin peut ignorer les restrictions sur le choix de la cible (il peut même tirer sur un personnage intégré à une unité) et peut prendre pour cible toute figurine qu'il peut voir. Il peut aussi choisir le point d'impact lorsqu'il tire sur une cible possédant un tableau de localisation de tir comme un véhicule ou un bunker. Cette compétence

– Tir rapide – fusil Exitus

Tant qu'il ne bouge pas, l'assassin peut tirer deux fois avec son fusil Exitus dans une même phase de tir. Cette compétence ne peut pas être utilisée en Etat d'Alerte, de même qu'elle ne peut pas être combinée avec le tir au jugé du pistolet Exitus ci-dessous.

– Tir au jugé – pistolet Exitus

L'assassin peut courir et tirer avec son pistolet dans le même tour.

ASSASSIN CALLIDUS

Équipement Epée de phase C'tan, polymorphe, neuro-disrupteur et lames empoisonnées (cf. cartes d'équipement)

Règles spéciales : Esquive, commandement des assassins, immunité aux armes à gaz, vision des assassins, immunité à la psychologie, infiltration et :

– Zigzag

Tout adversaire tirant sur l'assassin à courte portée subit un malus de -2 pour toucher. S'il est à longue, le malus est de -1. Ceci ne s'applique que si l'assassin est totalement à découvert, pas s'il est déjà réfugié derrière un couvert.

– Bond en arrière

Au début d'une phase de corps à corps, l'assassin peut se désengager sans aucune pénalité. Placez simplement sa figurine dans les 5cm. Il ne peut engager ainsi un nouveau corps à corps.

– Confusion

Un joueur comptant un assassin Callidus dans son armée peut forcer, au début du jeu, son adversaire à défausser un de ses cartes *Stratégie*, tirée au hasard.

ASSASSIN EVERSOR

Équipement Pistolet Executor, système sentinelle, neurogantelet, drogues de combat Eversor, (cf. cartes d'équipement)

Règles spéciales : Provoque la peur, esquive, commandement des assassins, immunité aux armes à gaz, vision des assassins, immunité à la psychologie, infiltration et :

- **Blessier l'Eversor.** Si l'assassin est blessé au corps à corps, la figurine qui a effectué l'attaque subit une touche de F4 avec un malus de sauvegarde de -1.
- **Tuer l'Eversor.** Lorsque l'assassin est réduit à 0PV, il explose avec des effets similaire à ceux d'une grenade à plasma (cf. Arsenal).

- **Tir rapide.** Le nombre de tir que peut effectuer l'assassin Eversor avec son pistolet Executor est égal à la caractéristique attaque de son profil. Cela signifie qu'à moins que son nombre d'attaques ne soit réduit d'une manière ou d'une autre, l'assassin peut effectuer quatre tirs par phase de tir. Il peut utiliser cette capacité s'il est en Etat d'Alerte.
- **Maître combattant.** Dans un corps à corps, pour chaque attaquant supplémentaire, ajoutez +1 à la CC de l'assassin.

ASSASSIN CULEXUS

Équipement

Etherium : combinaison aegis améliorée : sauvegarde de 2+ sur 1D6 non modifiable contre les attaques utilisant le Warp (canon fantômes, canon à distorsion, grenades vortex, armes de Force). Les armes de Force deviennent des armes normales contre le Culexus. L'attaque n'est pas annulée et les autres figurines couvertes par un éventuel gabarit sont affectés normalement.

Matrice de force et Animus speculum: Au début de chaque phase psychique, lancez 1D3 et ajoutez un pour chaque psyker dans les 30cm. Ces points peuvent être utilisés durant la phase psychique pour lancer des éclairs avec Animus speculum. Tous les points non utilisés en fin de phase sont perdus. Un drain d'énergie vide la matrice.

L'assassin peut lancer jusqu'à 3 éclairs d'"énergie anti-Warp" durant chaque phase psychique. Les éclairs sont une arme de tir avec le profil ci-dessous. L'assassin peut tirer sur ces adversaires directs s'il est engagé en corps à corps.

Si un éclair blesse un psyker, le joueur adverse ajoute autant de cartes de Force qu'il le désire, le Culexus ajoute les points de Force stockés dans la matrice de Force. Les deux joueurs révèlent alors leurs résultats. En cas d'égalité ou si le total du psyker est le plus élevé, il a pu se protéger. Si le total de l'assassin est le plus élevé, le psyker ennemi doit défausser un de ses pouvoirs déterminé au hasard.

Les cartes Rebond, Destruction de Pouvoir et Attaque démoniaque sont sans effets sur les éclairs. Un psyker peut cependant annuler un éclair s'il en est la cible directe. Les éclairs doivent être annulés un par un et le sont sur 4+ sur 1D6.

Grenades psy : La grenade explose avec les mêmes effets qu'une grenade à fragmentation. Tout psyker totalement ou partiellement sous le gabarit ne pourra plus utiliser ses pouvoirs pour le reste du tour. Tous ses pouvoirs encore actifs sont automatiquement annulés et toute carte de Force qu'il stocke est perdue. Après chaque tir, lancez un D6 : sur un 1 ou 2, l'assassin n'a plus de grenades psy pour le reste de la bataille.

Règles spéciales : Esquive, commandement des assassins, immunité aux armes à gaz, vision des assassins, immunité à la psychologie, infiltration et :

- **Sans âme**
Tant que l'assassin n'est pas blessé, il peut être pris pour cible que sur 1 sur 1D6. Ceux qui échoue à lui tirer dessus peuvent rediriger leurs tirs vers d'autres cibles.
- **Abomination psychique**
Le Culexus provoque la terreur chez tous les psykers même chez ceux immunisés à la psychologie (notamment les princes tyranides)
- **Perturbation du Warp**
Tous les psykers dans les 60cm du Culexus (amis et ennemis) qui veulent utiliser leurs pouvoirs doivent lancer 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de cartes Force utilisées pour lancer le pouvoir, ce dernier est immédiatement annulé le psyker subit une blessure sans sauvegarde d'armure possible. Si le pouvoir a été lancé avec Force Ultime, il est considéré comme ayant été lancé avec trois cartes Force mais sans qu'il puisse pour autant être annulé. Le psyker doit quand même lancer le D6, s'il obtient 3 ou moins il subit une blessure.
- **Drain de vie**
Dès qu'un psyker est en contact socle à socle avec le Culexus, lancez 2D6 et ajoutez son Cd. Le Culexus lance 3D6, choisit les deux meilleurs et ajoute son Cd. Si l'assassin obtient un score inférieur ou une égalité, rien ne se passe. Si le score de l'assassin est supérieur, pour chaque point de différence entre les deux, le psyker perd un point dans les caractéristiques suivante CC, CT, F, E ou Cd, au choix de l'assassin. Si l'une d'elle arrive à 0, le psyker est tué. Les caractéristiques ainsi réduites le sont pour toute la partie.

LISTE D'ARMÉE DU MINISTORIUM

(source : Codex Sœurs de bataille)

VALEUR STRATÉGIQUE : 2 (4 si une chanoinesse commande)

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité

RÈGLES SPÉCIALES DES FORCES DU MINISTORIUM

Reliques (cf. ci-contre) et cartes d'équipement

Un personnage du Ministorium peut prendre une relique à la place d'une carte d'équipement à laquelle il a droit. L'inverse double le prix de la carte d'équipement.

Les Space Marines et les troupes d'Adeptus Mechanicus ne peuvent bénéficier du pouvoir des reliques (sauf pour le sceau de pureté).

Les rites sacrés

Certains personnages peuvent administrer des rites sacrés à leur escouade avant le début de la bataille. Dès que le personnage qui a administré les rites quitte le commandement de l'escouade (mort, déplacement, rejoint par un personnage de plus haut Cd), les effets des rites cessent. On ne peut célébrer deux rites pour une même escouade. Certains personnages donnent des bonus sur le tableau :

- Chanoinesse.....+3
- Sœur supérieure vétéran.....+2
- Sœur supérieure, héros majeur missionnaire.....+1
- Si un psyker est présent dans l'armée.....-1

D6 Tableau des rites sacrés

- 1 Aucun effet
- 2 Immunité à la *peur* et *terreur*
- 3 Frénésie
- 4 Cd +1 (max 10)
- 5 Haine
- 6 Sauvegarde psychique individuelle pour chaque membre de l'escouade à 4+ sur 1D6. N'annule pas le pouvoir.
- 7 Réussite automatique de tous les jets de moral ou de psychologie
- 8 Ignore la règle du *choix des cibles*. Les personnages ne peuvent pas être pris pour cible à moins d'être à plus de 5cm d'une escouade et/ou la cible la plus proche.
- 9 Une fois dans la partie, l'escouade peut tirer une deuxième fois durant la phase tir sans pénalité.

Le Ministorium en tant qu'alliés

- Si vous choisissez une Chanoinesse, elle doit être accompagnée de sa garde personnelle.
- Si vous choisissez une troupe de la Militia Frateris, il vous faut un personnage du Ministorium pour la commander.
- Vous ne pouvez prendre des séraphins qui vous prenez un personnage ou une escouade de sœurs de bataille.

Pistolero

Les séraphins équipés de deux pistolets bolters peuvent faire feu avec leurs deux armes en même temps avec un malus de -1 à la CT. Deux lance-flammes légers peuvent compter comme un lance-flammes normal.

LES RELIQUES

- **Évangile de St Lucius.....5pts**
Au début d'une phase de ralliement, toutes les figurines dans un rayon 20cm peuvent tenter de se rallier même s'ils ne pouvaient normalement pas le faire.
 - **Cape de Ste Aspira.....5pts**
+1 à la sauvegarde de l'armure physique.
 - **Rosarius.....10pts**
Cf. Champ convecteur
 - **Fiole de Dolan (une seule utilisation).....10pts**
Au début d'un tour, la F et l'E du personnage sont chacune augmentés d'un D3 points jusqu'à un maximum de 10. Durée un tour.
 - **Larmes de l'Empereur (une seule utilisation) 15pts**
Grenade de gabarit de 5cm. Les démons subissent une blessure sans sauvegarde possible sur un 4+ sur 1D6.
 - **Litanies de la Foi.....8pts**
Une relance sur la table des rites sacrés. Le second résultat est obligatoire.
 - **Bourdon de Croyance.....12pts**
Arme à deux mains, F+3 et parade. Les démons n'ont pas droit à leur sauvegarde démoniaque.
 - **Flambeau de feu sacré.....18pts**
Toute figurine touchée en corps à corps s'enflammera sur un 4+ sur 1D6. Une fois par partie, peut tirer comme un lance-flammes lourd.
 - **Fléau du Châtiment.....8pts**
Si un adversaire est blessé par cette arme. Il perd 1D3 Attaques (1 minimum).
- | | Portée | Pour toucher | F | Dom | Svg | Pén. | Spécial |
|---------------|---------------|---------------|---|-----|-----|-------|------------|
| Courte Longue | Courte Longue | Courte Longue | 5 | 1 | -1 | 2D6+5 | Cf. règles |
| Corps à corps | - | - | 5 | 1 | -1 | 2D6+5 | Cf. règles |
- **Simulacrum Imperialis.....5pts**
Toute unité amie pouvant apercevoir le Simulacrum réussit automatiquement son premier test de Cd de la partie.
 - **Lame de l'Admonition.....7pts**
Provoque la *peur*.
- | | Portée | Pour toucher | F | Dom | Svg | Pén. | Spécial |
|---------------|---------------|---------------|---|-----|-----|-------|---------|
| Courte Longue | Courte Longue | Courte Longue | 5 | 1 | -2 | 2D6+5 | Peur |
| Corps à corps | - | - | 5 | 1 | -2 | 2D6+5 | Peur |
- **Hache du jugement.....20pts**
- | | Portée | Pour toucher | F | Dom | Svg | Pén. | Spécial |
|---------------|---------------|---------------|---|-----|-----|-----------|---------|
| Courte Longue | Courte Longue | Courte Longue | 6 | D6 | -1 | 2D6+D12+6 | - |
| Corps à corps | - | - | 6 | D6 | -1 | 2D6+D12+6 | - |
- **Medicus Ministorium.....15pts**
Si le personnage portant le Medicus rejoint une figurine dans le tour suivant sa blessure (même à 0PV), et s'il passe la phase tir et corps à corps sans rien faire, il peut passer un test de Cd. S'il est réussi, la figurine blessée regagne 1PV. On ne peut se soigner soi-même.
 - **Praesidium Protectiva.....8pts**
Bouclier qui donne une protecteur de 4+ non modifiable contre les attaques au corps à corps. Si la sauvegarde donne un 6, l'attaquant subit sa propre touche.
 - **Sceau de pureté.....8pts**
Il immunise contre la peur et la terreur et protège d'une attaque psychique sur un 4+. N'annule pas le pouvoir. Une utilisation réussie seulement.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DU MINISTORIUM

ARMURES

Une par figurine

Gilet flak	1
Bouclier primitif	1
Armure composite	3
Armure carapace	7

ARMES D'ASSAUT de l'Adepta Sororitas

Aucune restriction.

Matraque énergétique	5
Épée énergétique	6
Pistolet bolter	2
Lance-flammes léger	7
Pistolet à plasma	5

ARMES D'ASSAUT

Aucune restriction.

Épée tronçonneuse	2
Matraque énergétique	5
Épée énergétique	6
Pistolet bolter	2
Pistolet laser	1
Lance-flammes léger	7
Pistolet à plasma	5

GRENADES

Aucune restriction. Coût par figurine.

A fragmentation	2
Antichar	3
A fusion	5
Plasma	3

ARMES SPÉCIALES

Une seule par figurine.

Arbalète	½
Bolter	3
Fusil	2
Lance-flammes	8
Fuseur	7
Lance-plasma	7
Fusil laser	2

ARMES DE BASE de la Militia

Aucune restriction.

Arc	½
Mousquet	1
Armes à deux mains (F+2, perd en cas d'égalité)	1
Arbalète	1
Fléau (F+2 un tour seulement, pas de parade contre)	1
Lance de cavalerie (cavalier uniquement, F+2 en charge)	2
Pistolet laser	1
Pistolet automatique	1
Fusil d'assaut	1
Fusil laser	2
Pistolet mitrailleur	1
Épée ou hache	1

ARMES SPÉCIALES de la Militia

Une seule par figurine.

Bolter	3
Fusil	2
Lance-flammes léger	7
Pistolet bolter	2
Mitrailleuse	7

SELECTION DE L'ARMEE

Personnages : jusqu'à 50%

Escouades : au moins 25%

Appui : jusqu'à 15%

Alliés (Garde Impériale, Space Marines, Agents impériaux) : jusqu'à 25%

PERSONNAGES

0-1 CHANOINESSE.....85pts

+ PORTE-BANNIÈRE.....+70pts

La chanoinesse peut être accompagnée de la porte-bannière avec laquelle elle forme une escouade.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chanoinesse	10	6	7	4	5	3	7	3	10
Porte-ban.	10	5	6	4	4	2	6	2	10

Armes Bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Chanoinesse : Jusqu'à 1 carte d'équipement et 2 reliques. Elle peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut de l'Adepta Sororitas* et *grenades* de la liste d'équipement et avoir un réacteur dorsal (+5pts).

Porte-bannière : Jusqu'à 1 carte d'équipement et 1 relique. Elle peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut de l'Adepta Sororitas* et *grenades* et avoir un réacteur dorsal (+5pts).

Règles spéciales : Rites sacrés (+3), pistolero

SŒUR SUPÉRIEURE VÉTÉRAN.....+8pts

SÉRAPHIM SUPÉRIEURE VÉTÉRAN.....+10pts

La soeur supérieure d'une escouade de soeurs ou de séraphins peut être promue vétéran.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Soeur vét.	10	4	5	3	4	1	5	1	9
Séra. vét	10	5	6	3	4	1	6	1	9

Armes Soeur : Bolter et grenades à frag.

Séraphin : 2 pistolets bolters et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à 1 carte d'équipement ou 1 relique. Elle peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut de l'Adepta Sororitas* et *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Rites sacrés (+2), pistolero (séraphin seulement)

0-1 MISSIONNAIRE

Champion.....	23pts
Héros.....	44pts
Héros majeur.....	80pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	10	4	4	3	3	1	4	1	9
Héros min.	10	5	5	4	4	2	5	2	10
Héros maj.	10	6	6	4	4	3	6	3	10

Armes Pistolet laser

Armure Rosarius

Équipement Jusqu'à 1 carte d'équipement et 1 relique. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut*, *armes spéciales*, *armes de base* et *armures* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Rites sacrés

PRÊCHEUR.....10pts

Un prêcheur doit intégrer une escouade (éventuellement d'alliés de la Garde Impériale ou d'Arbitrators)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêcheur	10	4	4	3	3	1	4	1	9

Armes Pistolet laser

Armure Aucune

Équipement Jusqu'à 1 relique. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut*, *armes spéciales*, *armes de base* et *armures* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Rites sacrés

0-1 CONFESSEUR.....54pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Confesseur	10	5	5	4	4	2	5	2	10

Armes Pistolet laser

Armure Rosarius

Équipement Jusqu'à 1 carte d'équipement et 1 relique. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut*, *armes spéciales*, *armes de base* et *armures* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Rites sacrés, frénésie (pas de contrôle possible), frénésie de l'escouade, immunité à la peur/terreur et aux tests de moral (de même que l'escouade qu'il commande).

PRÊCHEUR.....10pts

Un prêcheur doit intégrer une escouade (éventuellement d'alliés de la Garde Impériale ou d'Arbitrators)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêcheur	10	4	4	3	3	1	4	1	9

Armes Pistolet laser

Armure Aucune

Équipement Jusqu'à 1 relique. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut*, *armes spéciales*, *armes de base* et *armures* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Rites sacrés

ESCOUADES

0-1 GARDE PERSONNELLE.....150pts

Vous devez avoir une **chanoinesse** pour prendre une garde personnelle. La chanoinesse et l'éventuelle porte-bannière en font obligatoirement partie. L'escouade se compose de 5 séraphins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Séraphim	10	4	5	3	4	1	5	1	8

Armes Bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Les séraphins peuvent échanger leur bolter contre deux pistolets bolters et des réacteurs dorsaux (+30pts).

Dans ce cas, chaque figurine peut échanger ses pistolets contre deux lance-flammes légers (+10pts).

Toute l'escouade peut avoir des *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Pistolero

ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE.....140pts

L'escouade se compose de 4 soeurs de bataille et d'une soeur supérieure.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Soeur	10	3	4	3	4	1	4	1	8

Armes Bolter et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement L'escouade peut comprendre une soeur supplémentaire équipée de l'une des armes lourdes suivantes : bolter lourd +38pts, lance-flammes lourd +48pts ou multifuseur +76pts. L'escouade peut comprendre une soeur supplémentaire équipée de l'une des armes spéciales suivantes : lance-flammes +32pts ou fuseur +31pts.

La soeur supérieure peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut de l'Adepta Sororitas*.

Toute l'escouade peut avoir des *grenades* identiques.

Règles spéciales : Rites sacrés

ESCOUADE DE SÉRAPHIMS.....175pts

L'escouade se compose de 4 séraphins et d'une supérieure séraphin.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Séraphim	10	4	5	3	4	1	5	1	8

Armes 2 pistolets bolters et grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement L'escouade est dotée de réacteurs dorsaux
Chaque figurine peut échanger ses pistolets contre deux lance-flammes légers (+10pts/fig)
La séraphin supérieure peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut de l'Adepta Sororitas*.
Toute l'escouade peut avoir des *grenades* identiques.

Règles spéciales : Rites sacrés, pistolero

BANDE DE LA MILITIA FRATERIS.....4pts/fig.

La bande se compose de 5 à 20 miliciens.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Milicien	10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armes Une arme de base de la Militia

Armure Aucune

Équipement Toutes les figurines peuvent avoir un bouclier (+1pt/fig).

Si la bande a 5 à 10 figurines, vous pouvez prendre 2 *armes spéciales de la Militia*. Si elle en compte 11 à 20, vous pouvez en prendre 4.
La bande peut avoir une bannière (+10pts) qui ajoute un +1 à la CC des miliciens pour le premier tour de corps à corps. La bannière est perdue si le porte-bannière meurt et que la bande est démoralisée sinon, un autre membre s'en saisit.

APPUI

Les véhicules de l'Adepta Sororita comprennent un équipage de soeurs de bataille équipé comme il suit.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Soeur	10	3	4	3	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter

Armure Armure énergétique

RHINO.....50pts

Cf. fiche

IMMOLATOR.....140pts

Vous pouvez prendre jusqu'à un Immolator par escouade de l'Adepta Sororitas présente dans votre armée. Cf.fiche.

LISTE D'ARMEE DES SQUATS

(source : "Black codex")

VALEUR STRATÉGIQUE : 2 (+1D3 si l'armée déploie un ancêtre vivant)

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité

RÈGLES SPÉCIALES DES SQUATS

Haine des orks

Tous les squats bien nés haïssent les orks, les gretchins et les snotlings.

Sagesse des ancêtres vivants

La sagesse des ancêtres vivants est légendaire et n'importe quel général avisé fera appel à ces sages avant une bataille. Une armée qui inclut un ancêtre vivant peut ajouter un bonus d' 1D3 points à sa valeurs stratégique.

Réparation des maîtres ingénieurs

Un maître ingénieur de la Guilde peut tenter de réparer une arme d'appui détruite ou une zone endommagée le tour précédent sur un véhicule ou un dreadnought s'il peut l'atteindre durant sa phase de mouvement. Il ne peut rien faire d'autre durant ce tour (ni tirer, ni combattre au corps à corps). Lancez 1D6 à la fin du tour :

1-2 Irréparable

3-4 Réparation possible. Les dommages ne sont pas réparés ce tour, mais vous pouvez continuer à travailler un tour de plus. À la fin de ce tour supplémentaire, les dommages seront réparés sur un jet de 4+ tandis qu'un résultat de 3 ou moins indiquera des dégâts irréversibles.

5-6 Réparation. Tous les dégâts subit le tour précédent sont réparés.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES SQUATS

ARMURES

	pts
<i>Une par figurine, réservées aux personnages</i>	
Armure carapace	7
Exo-armure avec bolter, viseur et hache énergétique	40
Champ réfracteur	6
Champ convecteur	14
Champ téléporteur	24

ARMES SPECIALES

<i>Une par figurine.</i>	
Lance-flammes	7
Fuseur	6
Lance-plasma	6

GRENADES

<i>Aucune restriction. réservées aux personnages</i>	
Aveuglantes	2
A fragmentation	2
Antichars	3
A fusion	5
A photon	2
Plasma	3

ARMES D'ASSAUT

<i>Aucune restriction.</i>	
Epée tronçonneuse	2
Hache énergétique	7
Gantelet énergétique	10
Epée énergétique	6
Epée ou hache	1
Pistolet mitrailleur	1
Pistolet bolter	2
Lance-flammes léger	7
Pistolet à plasma	5

ARMES LOURDES

<i>Une seule par figurine. Toutes ont des viseurs.</i>	
Autocanon	19
Bolter lourd	11
Canon laser	34
Lance-missiles (frag et antichar)	34
Multilaser	34
Multifuseur	49
Lance-plasma lourd	30

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 50%

Escouades : au moins 25%

Appui et alliés : jusqu'à 50%

PERSONNAGES

1 SEIGNEUR DE GUERRE.....74pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur	7,5	7	6	4	5	3	5	3	10

Armes Pistolet laser, grenades à frag. et antichars

Armure Armure carapace

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : *Haine* des orks

0-1 PORTE-BANNIÈRE.....46pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Porte-ban.	7,5	5	4	3	4	1	3	1	10

Armes Pistolet laser, grenades à frag. et antichars

Armure Armure carapace

Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il porte également la bannière de l'armée. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : *Haine* des orks

GARDE DU FOYER.....23pts

Un garde du foyer peut jouer le rôle de champion de n'importe quelle escouade. Une escouade de quatre gardes peut former la garde personnelle du seigneur de guerre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde	7,5	5	4	3	4	1	3	1	10

Armes Pistolet laser, grenades à frag. et antichars

Armure Armure carapace

Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : *Haine* des orks

0-1 MAÎTRE INGÉNIEUR DE LA GUILDE.....48pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître	7,5	6	5	4	5	2	4	2	10

Armes Pistolet laser, grenades à frag. et antichars

Armure Gilet flak

Équipement Jusqu'à trois cartes d'équipement. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : *Haine* des orks, réparation

0-1 ANCÊTRE VIVANT.....113pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ancêtre	7,5	8	6	5	6	4	5	4	10

Armes Pistolet laser, grenades à frag. et antichars

Armure Armure carapace

Équipement Jusqu'à trois cartes d'équipement. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut avoir des pouvoirs psychiques pour un coût de 25 points par niveau.

Règles spéciales : *Haine* des orks, sagesse, éventuellement psyker (squat, *Adeptus*)

ESCOUADES

ESCOUADE DE GUERRIERS.....85pts

L'escouade se compose de cinq guerriers squats.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squat	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes Fusil laser, pistolet laser, grenades à frag. et antichar

Armure Gilet flak

Équipement Une figurine peut avoir une *arme spéciale* ou *lourde*.

Règles spéciales : *Haine* des orks

ESCOUADE D'ASSAUT.....85pts

L'escouade se compose de cinq guerriers squats.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squat	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag. et antichar

Armure Gilet flak

Équipement Tous peuvent avoir des *armes d'assaut*.

Règles spéciales : *Haine* des orks

ESCOUADE TONNERRE.....85pts

L'escouade se compose de cinq guerriers squats.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Squat 7,5 4 3 3 4 1 2 1 9

Armes Fusil laser, pistolet laser, grenades à frag. et antichar**Armure** Gilet flak**Équipement** Tous peuvent avoir une *arme spéciale* ou *lourde*.**Règles spéciales :** *Haine* des orks**APPUI****ALLIÉS**

Une armée squat peut être accompagnée par des troupes alliées choisies parmi les listes suivantes de Warhammer 40,000 :

- Space Marine
- Garde Impériale
- Eldars (sans Avatar)

ESCOUADE MOTOCYCLISTE.....143pts

L'escouade se compose de cinq squats à moto.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Squat 7,5 4 3 3 4 1 2 1 9

Armes Fusil laser ou pistolet laser ; grenades à frag. et antichar**Armure** Gilet flak**Équipement** Tous peuvent avoir des *armes d'assaut* ou une *arme spéciale*.**ARMES D'APPUI :.....32pts+arme**

Une arme d'appui est servie par deux squats

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Squat 7,5 4 3 3 4 1 2 1 9

Armes Pistolet laser, grenades à frag. et antichar**Armure** Gilet flak**Équipement** Les armes d'appui ont des viseurs.**Règles spéciales :** *Haine* des orks**- DESTRUCTEUR LASER RAPIERE.....34pts****- TARENTULE (2 canons laser).....41pts****- THUDD GUN.....23pts****- MORTIER TAUPE.....30pts****VÉHICULES :**

Les membres d'équipages sont des squats et toutes les armes ont des viseurs. Reportez-vous aux fiches pour les détails et les options d'armement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Squat 7,5 4 3 3 4 1 2 1 9

Armes Pistolet laser,**Armure** Gilet flak**- RHINO.....50pts****- TRIKE.....85pts****- LAND RAIDER.....220pts**

LISTE D'ARMÉE DES ELDARS

(source : Codex eldar)

VALEUR STRATÉGIQUE : 4

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité ; les scouts peuvent s'infiltrer

RÈGLES SPÉCIALES DES ELDARS

Pouvoirs d'exarques

Tir d'élite (15pts) : Un exarque doté de ce pouvoir ajoute +1 à son D6 pour tirer. Il peut également tirer sur des cibles à portée extrême, définie comme étant située entre la portée maximum normale et un supplément égal à la moitié de cette portée. Les tirs à cette portée subissent la même pénalité pour toucher que les tirs à longue portée et le +1 pour toucher ne s'applique pas.

Parade à main nue (5pts) : Un exarque ayant ce pouvoir peut parer en corps à corps même s'il n'a pas d'épée ou d'autre arme pouvant parer. De plus, il peut force son ennemi à relancer jusqu'à deux dés d'attaque lorsqu'il pare, au lieu d'un seul.

Botte secrète (5pts) : Si un exarque gagne un corps à corps, il peut désarmer son ennemi au lieu de frapper durant ce tour. L'ennemi perd automatiquement une arme, choisie par l'exarque. Cette dernière est détruite et ne peut plus être utilisée.

Frappe dévastatrice (5pts) : L'exarque dispose d'un bonus de +1 en Force dans les corps à corps. Ce bonus ne s'applique pas seulement à la propre Force de l'exarque, mais également à la valeur de Force de toutes les armes de corps à corps qu'il utilise.

Saut acrobatique (10pts) : L'exarque peut bondir sur 10cm en plus de son Mouvement durant la phase de mouvement. Il peut effectuer un mouvement normal puis un saut mais il ne peut sauter qu'une seule fois par tour. Un saut permet à l'exarque de bondir au-dessus d'obstacles de la taille d'un homme, y compris les figurines ennemies, sans pénalité. De plus, l'exarque peut se dégager d'un corps à corps en sautant à la fin d'une phase de corps à corps sans subir la moindre pénalité.

Cri de guerre (5pts) : Un exarque qui a cette compétence pousse un effrayant cri de guerre en chargeant. Ceci provoque la peur et l'ennemi doit effectuer un test de psychologie approprié contre la peur.

Fureur aveugle (5pts) : L'exarque reçoit un bonus d'Attaques de +1. La valeur de sa caractéristique Attaques est augmentée de +1.

Attaque sauvage (5pts) : Si l'exarque inflige deux touches ou plus, il peut alors choisir d'échnager toutes les touches contre une seule touche avec un bonus de Force. Le bonus est de +1 pour chaque touche supplémentaire, ainsi vous pourriez échanger 2 touches de F4 contre une touche de F5 ou 3 de F4 contre une de F6, etc...

Diversion (5pts) : L'eldar tisse une rune de transe pour troubler son adversaire en combat corps à corps. Tous les ennemis de l'exarque doublent la valeur des faux

mouvements. Quand ils obtiennent un 1 à leur dé d'attaque, ceci ajoute +2 au score de combat de l'exarque au lieu du +1 habituel.

Attaque soutenue (5pts) : L'exarque qui a cette compétence peut augmenter la portée de ses attaques de poursuite de 10cm.

Tir éclair (25pts) : Si un exarque a cette compétence, il peut tirer deux fois par phase de tir. Il peut tirer à son gré sur la même cible ou sur deux cibles différentes.

Résistance (10pts) : L'exarque est incroyablement résistant. Sa caractéristique Endurance est augmentée de +1.

Discrétion (10pts) : Un ennemi tirant à courte portée subit un modificateur de -1 au tir, alors qu'un ennemi tirant à longue portée subit un modificateur de -2.

Bonne étoile (10pts) : L'exarque peut relancer tout jet de sauvegarde d'armure raté. Notez que ce pouvoir s'applique exclusivement à son armure d'exarque et à aucune autre des éventuelles défenses qu'il possède.

Détermination (10pts) : Un exarque ayant cette compétence est immunisé à toute forme de psychologie et n'a pas à effectuer de test de moral.

Gardes fantômes

Tant qu'il y a des eldars vivants sur le champ de bataille, les gardes fantômes peuvent fonctionner normalement. Dans le cas contraire, ils doivent se replier jusqu'à leur bord de table et ne peuvent rien faire d'autre. S'ils sont engagés en corps à corps, ils combattront mais ne donneront aucun coup s'ils gagnent le combat. Notez que ni les dreadnoughts ni les Avatar ne comptent comme des eldars vivants.

S'il y a un archonte ou un grand prophète dans un rayon de 30cm, les gardes fantômes peuvent ajouter +1 à tous leurs tirs.

Un garde fantôme n'a pas d'Endurance (E) mais une valeur de blindage de 10. Si ce blindage est percé, lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous.

1-2 Le garde fantôme est projeté au sol. Il ne peut que se relever pendant sa prochaine phase mouvement.

3-4 Le garde fantôme perd 1PV. Au second PV perdu, il est détruit.

5-6 Le garde fantôme est détruit et sa pierre esprit libère son énergie dans le Warp. Lancez 1D6 pour chaque figurine dans les 5cm. Sur un résultat de 6, elle y est aspirée. Les créatures vivantes, les gardes fantômes et les dreadnoughts sont concernés. Les véhicules, armes d'appui et tout autre objet inanimé sont immunisés.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES ELDARS

ARMURES

Une par figurine, réservées aux personnages et non cumulables avec une armure runique.

	pts
Champ réfracteur	6
Champ convecteur	14
Champ téléporteur	24

ARMES D'ASSAUT

Aucune restriction.

Épée tronçonneuse	2
Hache énergétique	7
Gantelet énergétique	10
Épée énergétique	6
Pistolet laser	1
Pistolet à aiguilles	10
Pistolet shuriken	3
Lance-flammes léger	7

ARMES SPÉCIALES

Une par figurine.

Lance-flammes	9
Fuseur	8
Fusil laser	2
Catapulte shuriken	5

GRENADES

Aucune restriction.

Aveuglantes	2
A fragmentation	2
Antichars	3
A fusion	5
A photon	2
Plasma	3

ÉQUIPEMENT D'EXARQUES

Un seul par figurine.

	pts
Masque de Banshee	12
Mandibules	2
Casque à senseur des Faucheurs noirs	5
Casque à senseur + 1 canon shuriken	40
Casque à senseur + 1 lance-missiles (frag et antichar)	50
Aigles + lance-grenades d'Aigles chasseurs	20
Générateur de saut dans le Warp	20
Générateur de saut dans le Warp + 1 Tisse-mort	40

POUVOIRS D'EXARQUES

Jusqu'à 2 par exarques

Tir d'élite	15
Parade à main nue	5
Botte secrète	5
Frappe dévastatrice	5
Saut acrobatique	10
Cri de guerre	5
Fureur aveugle	5
Attaque sauvage	5
Diversion	5
Attaque soutenue	5
Tir éclair	25
Résistance	10
Discretion	10
Bonne étoile	10
Détermination	10

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 50%
Escouades : au moins 25%
Appui et alliés : jusqu'à 50%
Arlequins : jusqu'à 50%

PERSONNAGES

0-1 AVATAR.....300pts

Si l'Avatar est inclus dans l'armée eldar, il en est toujours le commandant.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Avatar	15	10	10	8	8	7	10	5	10

Armes Mort Hurlante (F8, svg -4, D3 dommages + tir à 30cm même profil ; parade ; annule les svg démoniaque)

Armure Corps de métal (2+ sur 1D6 qui ne peut être réduite au-delà de 4+)

Règles spéciales : Provoque la *terreur*, invulnérabilité au plasma, aux armes à fusion, aux gaz, aux poisons (y compris aux obus Feu d'enfer), aux armes aveuglantes (notamment aux armes à photon), immunité à la psychologie et au commandement (réussi automatiquement tout test de Cd). De plus, l'Avatar dispose des mêmes invulnérabilités que les démons (cf. liste d'armée des Space Marines du Chaos)

0-1 GRAND PROPHÈTE.....170pts

Le grand prophète est le commandant de l'armée lorsque l'Avatar n'est pas présent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
G. prophète	12,5	7	7	4	5	4	9	3	10

Armes Pistolet laser

Armure Armure runique (4+ non mod.)

Équipement Jusqu'à 3 cartes équipement. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Psyker NV4 (eldar)

EXARQUE.....50pts

Vous pouvez prendre un exarque par escouade de guerrier aspect. Les exarques sont des personnages indépendant.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Exarque	12,5	6	6	4	4	2	8	2	10

Armes Pistolet laser

Armure Armure d'exarque (3+)

Équipement Jusqu'à 2 cartes équipement. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *équipement d'exarques*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Jusqu'à 2 *pouvoirs d'exarques*.

ARCHONTE

Archonte (psyker NV1).....51pts

Champion archonte (psyker NV2).....97pts

Maître archonte (psyker NV3).....152pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Archonte	12,5	4	4	3	4	1	7	1	9
Champion	12,5	5	5	4	5	2	7	1	9
Maître	12,5	6	6	4	5	3	8	2	9

Armes Pistolet laser

Armure Armure runique (4+ non mod.)

Équipement Jusqu'à 2 cartes équipement. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Psyker

SEIGNEUR EXODITE

Champion.....38pts

Héros mineur.....64pts

Héros majeur.....102pts

Vous pouvez inclure un seigneur exodite par escouade de chevaliers Dragons. Il remplace alors le chef d'escouade et ne peut la quitter.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	12,5	4	4	3	3	1	5	1	9
H. mineur	12,5	5	5	4	4	2	6	2	9
H.majeur	12,5	6	6	4	4	3	7	3	10
Dragon	20	3	0	4	4	1	1	2	3

Armes Lance laser

Armure Armure composite (2+ sur 1D6 sur un dragon)

Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il chevauche un dragon.

Règles spéciales : Cavalerie, provoque la *peur*.

CAPITAINE PIRATE

Champion.....13pts

Héros mineur.....33pts

Héros majeur.....64pts

Chaque escouade doit être accompagnée par un capitaine pirate. Il ne peut quitter son escouade.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	12,5	4	4	3	3	1	5	1	9
H. mineur	12,5	5	5	4	4	2	6	2	9
H.majeur	12,5	6	6	4	4	3	7	3	10

Armes Pistolet laser

Armure Armure composite (5+)

Équipement Un champion peut avoir jusqu' à 2 cartes d'équipement, un héros mineur, 3 et un héros majeur, 4. Il peut aussi choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

TRANSPORT DE PERSONNAGE

Motojet.....+20pts

Vyper.....+45pts

Les personnages (à l'exception de l'Avatar et des seigneurs exodites) peuvent chevaucher une motojet ou voyager sur la plate-forme arrière d'une Vyper dont l'arme lourde a été enlevée et pilotée par un gardien.

Les catapultes shurikens jumelées de ces véhicules peuvent être remplacées par un canon shuriken (+5pts).

ESCOUADE

ESCOUADE DE GARDIENS.....11pts/fig

Une escouade de gardiens se compose de 5 à 10 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gardien	12,5	3	3	3	3	1	4	1	8

Armes Fusil laser ou deux pistolets laser

Armure Armure composite (5+)

Équipement Tous les gardiens peuvent remplacer leur fusil laser par une catapulte à shuriken (+3pts).

Tous les gardiens peuvent avoir des *armes d'assaut* supplémentaires de la liste d'équipement.

Le chef d'escouade et une autre figurine peuvent avoir une *arme spéciale*.

Toute l'escouade peut être équipé de grenades à frag (+2pts/fig) et antichars (+3pts/fig)

Toute l'escouade peut être monté sur des motojets (+20pts/fig). Une sur trois peut remplacer les catapultes shurikens jumelées de sa moto par un canon shuriken (+5pts).

ESCOUADE DE VENGEURS.....22pts/fig

Une escouade de Vengeurs se compose de 3 à 7 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vengeur	12,5	4	4	3	3	1	6	1	9

Armes Catapulte shuriken et pistolet laser

Armure Armure aspect (4+)

ESCOUADE DE DRAGONS DE FEU.....28pts/fig

Une escouade de Dragon de feu se compose de 3 à 7 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Drag de feu	12,5	4	4	3	3	1	4	1	9

Armes Fuseur et pistolet laser

Armure Armure aspect (3+)

ESCOUADE DE BANSHEES.....27pts/fig

Une escouade de Banshée se compose de 3 à 7 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Banshee	15	4	4	3	3	1	6	1	9

Armes Epée énergétique et pistolet laser

Armure Armure aspect (4+)

Équipement Masque de Banshee

ESCOUADE DE FAUCHEURS NOIRS.....67pts/fig

Une escouade de Faucheurs noirs se compose de 3 à 7 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Faucheur	10	4	4	3	3	1	4	1	9

Armes Lance-missiles (frag. et antichar) et pistolet laser

Armure Armure aspect (3+)

Équipement Senseurs de Faucheurs noirs. Toute l'escouade peut être équipée de missiles à fusion (+5pts/fig), défoliants (+5pts/fig) et à plasma (+5pts/fig).

ESCOUADE D'AIGLES CHASSEURS.....28pts/fig

Une escouade d'Aigles chasseurs se compose de 3 à 7 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Aigle chas.	12,5	4	4	3	3	1	6	1	9

Armes Fusil laser, lance-grenades d'aigle chasseur (frag. et antichar) et pistolet laser

Armure Armure aspect (5+)

Équipement Ailes d'Aigle chasseur

ESCOUADE DE LANCES DE LUMIERE.....50pts/fig

Une escouade de Lances de lumière se compose de 2 à 5 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lance de l.	10	4	4	3	3	1	5	1	9

Armes Lance laser et pistolet laser

Armure Armure aspect (3+)

Équipement Motojet avec 2 catapultes shurikens jumelés

ESCOUADE DE SCORPIONS.....26pts/fig

Une escouade de Scorpions se compose de 3 à 7 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Scorpion	12,5	4	4	3	3	1	6	1	9

Armes Epée tronçonneuse et pistolet shuriken

Armure Armure aspect (3+)

Équipement Masque de Scorpion

ESCOUADE D'ARAIGNÉES SPECTRALES.....41pts/fig

Une escouade d'Araignée spectrale se compose de 3 à 7 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Araignée 10 4 4 3 3 1 4 1 9

Armes Tisse-mort avec baïonnette

Armure Armure aspect (3+)

Équipement Générateur de saut dans le Warp

ESCOUADE DE SCOUTS.....23pts/fig

Une escouade de scouts se compose de 5 à 10 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Scout 12,5 3 3 3 3 1 4 1 8

Armes Fusil à aiguilles

Armure Armure composite (5+)

Équipement Tous les figurines peuvent avoir des *armes d'assaut* supplémentaires de la liste d'équipement.

Toute l'escouade peut être équipé de grenades à frag (+2pts/fig) et antichars (+3pts/fig)

Toute l'escouade peut être monté sur des motojets (+20pts/fig). Une sur trois peut remplacer les catapultes shurikens jumelées de sa moto par un canon shuriken (+5pts).

GARDE FANTÔME.....35pts/fig

Une escouade de garde fantômes se compose de 5 à 10 figurines.

	M	CC	CT	F	(VB)	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	------	----	---	---	----

Garde fant. 10 5 5 5 10 1 4 1 9

Armes Canon fantôme

Armure Les gardes fantômes ont une valeur de blindage (VB) de 10.

Règles spéciales : Garde fantôme

CHEVALIERS DRAGONS EXODITES.....36pts/fig

Une escouade de chevaliers Dragons exodites se compose de 2 à 5 figurines dont un chef d'escouade.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Chevalier 12,5 3 3 3 3 1 4 1 8

Dragon 20 3 0 4 4 1 1 2 3

Armes Lance laser

Armure Armure composite (2+ sur 1D6 sur un dragon)

Équipement Tous les figurines peuvent avoir des *armes d'assaut* supplémentaires de la liste d'équipement.

Toutes les figurines peuvent avoir des catapultes shurikens (+3pts/fig) ou des fusils laser (+2pts/fig).

Règles spéciales : Cavalerie, provoquent la *peur*.

PIRATES ELDARS.....9pts/fig

Une escouade de pirates se compose de 5 à 10 figurines. Elle est toujours commandé par un capitaine pirate.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Pirate 12,5 3 3 3 3 1 4 1 8

Armes Aucune

Armure Armure composite (5+)

Équipement Toutes les figurines peuvent avoir une catapulte shuriken (+3pts/fig) ou un fusil laser (+2pts/fig).

Tous peuvent avoir des *armes d'assaut* supplémentaires de la liste d'équipement.

Toute l'escouade peut être monté sur des motojets (+20pts/fig). Une sur trois peut remplacer les catapultes shurikens jumelées de sa moto par un canon shuriken (+5pts). Dans ce cas, le capitaine doit aussi disposer d'un transport (motojet ou Vyper).

APPUI**ALLIÉS**

Une armée eldar peut être accompagnée par des troupes alliées choisies parmi les listes suivantes de Warhammer 40,000 :

- Space Marine
- Garde Impériale
- Squat

ARMES D'APPUI SUR PLATE-FORME ANTI-GRAV :

Vous ne pouvez pas inclure plus d'armes d'appui que vous n'avez d'escouades de gardiens dans l'armée.

Une arme d'appui est servie par deux gardiens eldars

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Gardien 12,5 3 3 3 3 1 4 1 8

Armes Pistolet laser

Armure Armure composite

Équipement Les armes d'appui ont des viseurs.

- CANON LASER.....59pts
- RAYONNEUR LASER.....59pts
- CANON A DISTORTION.....55pts
- LANCE-PLASMA LOURD.....55pts
- VIBRO-CANON.....59pts

DREADNOUGHT.....160pts

Cf. fiche

	M	CC	CT	F	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	---	----

Dread. 20 6 6 5 6 3 8

VÉHICULES :

Les membres d'équipages sont des eldars et toutes les armes ont des viseurs. Reportez-vous aux fiches pour les détails et les options d'armement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Gardien 12,5 3 3 3 3 1 4 1 8

Armes Pistolet laser

Armure Armure composite

- VYPER.....45pts+ armes
- MARCHEUR DE COMBAT.....80pts+ armes
- FALCON.....185pts
- PRISME DE FEU.....215pts

LISTE D'ARMÉE DES ARLEQUINS

(source : Codex eldar)

VALEUR STRATÉGIQUE : 4

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité

RÈGLES SPÉCIALES DES ARLEQUINS

Peur

Tous les arlequins provoquent la *peur*.

Formation dispersée

Tous les arlequins peuvent adopter une formation dispersée.

Saut acrobatique

Les arlequins peuvent se désengager d'un corps à corps au début leur phase de mouvement sans pénalité. Il ne peut cependant sauter d'un combat à l'autre.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES ARLEQUINS

ARMURES

Une par figurine, réservées aux personnages

Champ réfracteur	6
Champ convecteur	14
Champ téléporteur	24

ARMES D'ASSAUT

Aucune restriction.

Épée tronçonneuse	2
Hache énergétique	7
Gantelet énergétique	10
Épée énergétique	6
Pistolet laser	1
Pistolet à aiguilles	10
Pistolet shuriken	3
Lance-flammes léger	7
Baiser d'arlequin	10

ARMES SPÉCIALES

Une par figurine.

Lance-flammes	9
Fuseur	8
Fusil laser	2
Catapulte shuriken	5

GRENADES

Aucune restriction.

Aveuglantes	2
A fragmentation	2
Antichars	3
A fusion	5
A photon	2
Plasma	3

SÉLECTION DE L'ARMÉE

L'armée arlequin est construite autour des troupes, il n'y pas de limitation personnage/escouade/appui comme pour les autres armées.

Les arlequins n'ont jamais d'alliés.

GRAND ARLEQUIN.....93pts

Vous pouvez inclure jusqu'à un grand arlequin par troupe d'arlequins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gd arlequin	15	7	7	4	4	3	9	3	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Provoque la *peur*, formation dispersée, saut acrobatique.

BOUFFON TRAGIQUE.....125pts

Vous pouvez inclure jusqu'à un bouffon tragique par troupe d'arlequins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bouffon	15	6	6	4	4	2	8	2	10

Armes Canon shuriken hurleur

Armure Armure holographique

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, et *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Provoque la *peur*, formation dispersée, saut acrobatique.

SOLITAIRE.....93pts

Vous pouvez inclure jusqu'à un solitaire par troupe d'arlequins.

Un solitaire ne peut jamais intégrer une escouade encore moins en prendre le commandement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Solitaire	15	8	8	4	4	3	9	3	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut* et *grenades* de la

liste

Règles spéciales : Provoque la *peur*, saut acrobatique.

PROPHÈTE L'OMBRE.....193pts

Vous pouvez inclure jusqu'à un prophète de l'ombre par troupe d'arlequins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prophète	15	7	7	4	4	3	9	3	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut* et *grenades* de la

liste

Il peut avoir un lance-grenades dorsal avec des grenades antichars et à frag. pour 10pts, des grenades à photon (+2pts), des grenades hallucinogène (+2pts) et aveuglantes (+2pts).

Règles spéciales : Provoque la *peur*, formation dispersée, saut acrobatique, psyker NV4 (eldar)

TROUPE D'ARLEQUINS.....25pts/fig

La troupe se compose d'au moins 10 arlequins ou de 5 arlequins sur motojet. L'un d'entre eux est le chef de la troupe.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arlequin	15	5	5	3	3	1	7	1	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Équipement Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans la section *armes d'assaut* de la liste d'équipement. Il n'est pas nécessaire que toutes les figurines soient armées de la même façon.

Toutes les figurines peuvent avoir des grenades à fragmentation (+2pts/fig), antichar (+3pts/fig), à fusion (+5pts/fig), à photon (+2pts/fig) et aveuglantes (+2pts/fig).

La totalité de l'escouade peut recevoir des champs réfracteurs pour 6pts/fig.

Le chef de la troupe peut avoir une *arme spéciale* et un lance-grenades dorsal avec des grenades antichars et à frag. (+10pts).

Toutes les figurines peuvent avoir un motojet avec des catapultes shurikens jumelés pour 20pts/fig. Un motojet sur trois peut remplacer ces catapultes par un canon shuriken (+5pts)

Règles spéciales : Provoquent la *peur*, formation dispersée, saut acrobatique.

LISTE D'ARMÉE DES ORKS

(source : Codex ork)

VALEUR STRATÉGIQUE : 3 (6 pour déterminer qui commence)

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité ; les kommandos peuvent s'infiltrer

RÈGLES SPÉCIALES DES ORKS

Folies des dingboyz

Les dingboyz combattent toujours en une seule unité et ne peuvent bénéficier de bonus de Cd ou avoir un autre ork pour commandant (à l'exception du bizarboy akkro)

Pour représenter la folie de la bande de dingboyz, lancez 1D6 sur la table ci-dessous en début de partie. Au début de chaque tour ork relancez 1D6 : sur un 6, la folie change et relancez sur la table.

Les dingboyz sont *immunisés à la psychologie* à l'exception des folies ci-dessous lorsqu'elles leurs sont appliquées.

D6 Folie

- 1 La bande a *peur* de toutes ses ennemis.
- 2 La bande souffre de *stupidité*
- 3 La bande *haït* tous ses ennemis
- 4 La bande souffre de *frénésie*
- 5 Immunité à la psychologie
- 6 Folie furieuse : Ajoutez +1 une caractéristique : relancez 1D6 : 1:M, 2: CC, 3: CT, 4 : F, 5 : E, 6: A.

Règles des goretboyz

Les goretboyz sont des figurines de cavalerie. Reportez-vous au livre de règles. Ils bénéficient d'un +2 à la sauvegarde grâce au sanglier et d'un +2 en charge (au lieu d'un +1). Par contre, le Cd d'un unité de goretboyz est réduit d'un point.

Les cybergorets bénéficient d'une injection chimique une fois par partie. Au n'importe quel moment, le joueur peut déclarer

qu'il utilise l'injection. Si c'est durant sa phase de mouvement, les cybergorets avance de (1D6+4)x2,5cm de plus et gagne +1D4 attaques pour le reste de la partie. Si c'est à un autre moment, il gagne simplement +1D4 attaques.

Les gorilles des bizarboyz

Les bizarboyz sont les psykers orks. Un bizarboy est toujours accompagné de deux gorilles qui doivent rester en permanence en contact socle à socle avec lui pour le surveiller.

Un bizarboy normal dont les deux gorilles sont tués cherchera à fuir l'insupportable douleur de la bataille en se dirigeant vers le bord de table le plus proche aussi vite que possible. Un bizarboy akkro sans gorilles se précipitera vers le plus grand groupe d'orks possible. Durant la phase psy, il utilisera toujours un pouvoir psy déterminé au hasard. Si vous avez d'autres bizarboyz dans votre force, vous ne pouvez utiliser leurs pouvoirs psy qu'après que l'akkro ait utilisé l'un des siens. Si vous n'avez pas assez de cartes Warp pour faire fonctionner le pouvoir tiré au hasard, il n'y a pas d'autres effets et vous pouvez utiliser les pouvoirs des autres bizarboyz, l'akkro sera seulement terriblement déçu.

Les bizarboyz utilisent leurs pouvoirs psychiques de manière particulière. Reportez-vous à la page suivante pour les règles les concernant.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES ORKS

ARMURES

Une par figurine, personnages seulement.

Armure lourde	7
Méga armure	25

ARMES D'ASSAUT

Aucune restriction.

Epée tronçonneuse	2
Hache énergétique	7
Gantelet énergétique	10
Epée énergétique	6
Epée ou hache	1
Pistolet mitrailleur	1
Pistolet bolter	2
Lance-flammes léger	7
Pistolet à plasma	4

ARMES LOURDES

Une seule par figurine.

Autocanon	16
Bolter lourd	10
Armes combinées kustomisées (Deathskull seulement)	15
Canon laser	30
Lance-missiles (antichar et frag.)	30
Lance-plasma lourd	26
Mitrailleuse lourde	7
Multifuseur	39

ARMES SPECIALES

Une seule par figurine.

Lance-flammes	7
Fuseur	6
Lance-plasma	6
Bolter	3

TRANSPORT

Un seul par figurine.

Sanglier	6
Cybergoret (cf règles ci-dessus)	15
Moto de nob (dont un pilote; cf. fiche)	20

M CC CT F E PV I A Cd

Sanglier	17,5	4	0	3	4	1	3	1	3
Cybergoret	25	4	0	4	4	1	4	2	3

GRENADES

Aucune restriction.

A fragmentation	2
Antichar	3
A fusion	5

Les dangers du pouvoir de la Waaagh !

Au début de la partie, distribuez normalement aux bizarboyz orks leurs cartes de pouvoirs psy. Ils prennent leurs cartes de pouvoirs psy de la pile de cartes Pouvoirs Psy orks et en tirent un nombre égal à leur niveau de maîtrise.

Durant la phase psychique, le joueur ork reçoit des cartes Warp issues des flux du Warp issues des flux du Warp selon la méthode habituelle, bien que les cartes qu'il utilise soient en réalité générées par les orks eux-mêmes au lieu de provenir du Warp. Avant que tout pouvoir psychique ne soit joué, le joueur ork doit effectuer un jet de dé pour chaque bizarboyz afin de déterminer s'ils peuvent contrôler l'énergie de la Waaagh ! que chaque bizarboyz a absorbé sur le tableau suivant :

Energie Waaagh! du bizarboyz	Nombre de figurines dans un rayon de 30cm
1	N'importe quel nombre de gretchins
2	Jusqu'à cinq orks
3	Jusqu'à dix orks
4*	Plus de dix orks ou n'importe quel nombre de dingboyz
+2*	Pour tout combat au corps à corps durant la phase précédente, n'importe où sur le champ de bataille

* Tirez une carte Warp supplémentaire pour chaque bizarboyz qui absorbe un total d'énergie Waaagh ! supérieur ou égal à 4.

L'énergie Waaagh ! n'est pas cumulative, prenez seulement en compte la source la plus importante. Par exemple, si dix orks et quelques gretchins se trouvent dans un rayon de 30cm d'un bizarboyz, celui-ci ne retient qu'une énergie Waaagh ! de 3 et ignore le 1 dû aux gretchins.

Les figurines qui se cachent ou fuient ne sont pas prises en compte (ces comportements ne génèrent aucune énergie).

Pour contrôler l'énergie de la Waaagh ! lancez 1D6 et ajoutez le niveau de maîtrise du bizarboyz au résultat. Si le total du bizarboyz est supérieur au niveau de pouvoir de la Waaagh ! qu'il a absorbé, l'énergie reste contrôlée. Si le résultat est inférieur ou égal, le bizarboyz rencontre des problèmes et doit lancer un dé sur le *Tableau des Risques de la Waaagh !*

Les bizarboyz situés à plus de 30cm des figurines d'orks ou de gretchins sont assez éloignés pour échapper au pouvoir de la Waaagh ! à condition qu'aucun corps à corps n'ait eu lieu durant la phase précédente. Si c'est le cas, le bizarboyz ne peut utiliser aucun pouvoir mais il peut continuer à utiliser les cartes Warp pour contrer les attaques psychiques ennemies. Le soulagement apporté par le fait qu'il se trouve loin des boyz fait que le bizarboyz n'a pas à jeter de dé pour contrôler l'énergie de la Waaagh ! et n'aura donc pas à consulter le *Tableau des Risques de la Waaagh !*

Les avantages du pouvoir Waaagh !

Les bizarboyz n'ont pas à faire d'efforts pour trouver l'énergie nécessaire à leurs pouvoirs. C'est pourquoi un joueur ork peut compter toutes ses cartes comme des cartes Force s'il le désire. Un bizarboyz peut donc utiliser le pouvoir Vague de Mort (requérant trois cartes Force) en utilisant deux cartes Force et une carte Annulation qu'il choisit de compter comme une carte Force. Les cartes Annulation et autres cartes Warp spéciales dépensées comme cartes Force sont défaussées lorsqu'un pouvoir est joué comme les cartes Force ordinaires. Elles ne peuvent pas être utilisées à nouveau durant cette phase psy, même si le pouvoir est désactivé d'une façon ou

d'une autre.

De plus, les bizarboyz qui absorbent une énergie de 4 ou plus tirent une carte Warp supplémentaire comme indiqué sur le tableau précédent. Les cartes supplémentaires sont ajoutées à votre main et peuvent être utilisées par n'importe quel bizarboyz, pas seulement par celui qui a absorbé un pouvoir de 4 ou plus. Notez que vous disposez toujours de la carte warp de bonus, même si le bizarboyz ne réussit pas à contrôler l'énergie de la Waaagh ! bien qu'il puisse très bien la reperdre suite au jet de dé sur le tableau des risques.

La résistance des orks et des gretchins est représentée par les cartes Annulation et les cartes Warp. Ce ne sont pas les efforts conscients du bizarboyz qui stoppent les attaques psychiques, mais plutôt l'endurance naturelle des orks et des gretchins !

Les orks générant leur propre énergie psychique, il est assez improbable qu'ils attirent l'attention des démons du Warp. Si la carte Warp spéciale *Attaque Démoniaque* est jouée sur un bizarboyz, il ne sera affecté que sur un résultat de 6 sur 1D6 et, même si la carte l'affecte, il peut toujours tenter de lancer 1D6 pour éviter d'être emporté dans le Warp.

TABLEAU DES RISQUES DE LA WAAAGH !

D6 Effet

6 "Yuuurgh !"

Le bizarboyz lutte pour garder le contrôle mais un peu d'énergie s'échappe en éclairs de lumière et en télékinésie. Défaussez une carte Warp de votre choix. Le bizarboyz est sauf et peut utiliser ses pouvoirs psychiques normalement.

5 Fzzzzzzzap !

Des éclairs d'énergie pure fusent des oreilles, du nez et de la bouche du bizarboyz et la puissance de Waaagh ! s'échappe. Votre adversaire peut tirer au hasard une de vos cartes Warp et la défausser immédiatement. Le bizarboyz est sauf et peut utiliser ses pouvoirs psy normalement.

4 "Mal au krâne !"

La puissance tourbillonne dans la tête du bizarboyz, le faisant trop souffrir pour qu'il puisse se concentrer. Il ne peut utiliser aucun pouvoir durant ce tour mais peut utiliser des cartes Warp pour annuler des attaques ennemies.

3 "M'rappel' pu !"

Le bizarboyz souffre d'une perte de mémoire temporaire et oublie un pouvoir psychique pour le reste de la partie. Votre adversaire tire au hasard un pouvoir psy de la main du bizarboyz. Occupé à essayer de se rappeler ce qu'il était en train de faire, le bizarboyz ne peut utiliser aucun pouvoir psy durant ce tour.

2 "J'crois que j'vais vomhhh..."

Le bizarboyz tourne en rond avant de vomir un torrent d'énergie Waaagh ! et de tomber comme une masse. La tête de toutes les figurines en contact socle à socle avec le bizarboyz explose à moins de réussir un jet inférieur ou égal à leur Endurance avec 1D6. L'explosion de sa tête tue la victime sans tenir compte de ses PV ni de ses sauvegardes. Couchez la figurine du bizarboyz. Il ne peut pas se déplacer, combattre ou faire quoi que ce soit d'autre jusqu'à ce qu'il se réveille au début de la prochaine phase psy.

1 Bang !

La tête du bizarboyz explose ! C'est de toute évidence une expérience fatale. Le bizarboyz est tué et sa figurine retirée du jeu. Les têtes de toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 1D6x2.5cm du bizarboyz explosent également à moins qu'elles ne réussissent un jet inférieur ou égal à leur E avec 1D6. L'explosion tue net la victime sans tenir compte de ses PV et de sa svg.

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 50%

Bandes : au moins 25%

Appui : jusqu'à 50%

PERSONNAGES

0-1 BIG BOSS.....65pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Big boss	10	6	6	4	5	3	5	3	9

Armes Pistolet bolter

Armure Gilet flak

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *transport* et *grenades* de la liste d'équipement.

0-1 GRANDE BANNIÈRE

Porte-étendard ork.....50pts

Porte-étendard gretchin.....35pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ork	10	4	4	3	4	1	3	1	8
Gretchin	10	3	4	3	3	1	3	1	6

Armes Pistolet bolter

Armure Gilet flak

Équipement Jusqu'à 1 carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *transport* et *grenades* de la liste d'équipement.
Le porte-étendard porte la grande bannière de l'armée.

BOSS.....35pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Boss	10	5	5	4	5	2	4	2	8

Armes Pistolet bolter

Armure Gilet flak

Équipement Jusqu'à 2 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *arme spéciale*, *transport* et *grenades* de la liste d'équipement.

KAPTAIN KORSAIRE.....35pts

Vous pouvez avoir jusqu'à un kaptain korsaire par bande de korsaires dans votre armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kaptain	10	5	5	4	5	2	4	2	8

Armes Pistolet bolter

Armure Gilet flak

Équipement Jusqu'à 2 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

0-1 KAPTAIN KOMMANDO BLOOD AXE.....35pts

Vous pouvez avoir un kaptain kommando si vous avez une escouade de kommandos Blood Axes dans votre armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kaptain	10	5	5	4	5	2	5	2	8

Armes Pistolet bolter

Armure Gilet flak

Équipement Jusqu'à 2 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Spécial : Infiltration

0-1 INSTRUKTOR.....20pts

Vous pouvez avoir un instruktor si vous avez une bande de chokboyz dans votre armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Instruktor	10	4	4	4	4	1	3	1	9

Armes Pistolet bolter

Armure Gilet flak

Équipement Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Si l'unité qu'il commande est équipée de réacteur dorsaux, il doit alors en acheter un pour +5pts.

NOB.....13pts

N'importe quelle bande d'orks peut avoir un nob pour la commander, voire deux pour les Goffs. Il est considéré comme faisant parti de l'unité et ne peut pas la quitter durant la bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nob	10	4	4	4	4	1	3	1	8

Armes Pistolet bolter

Armure Gilet flak

Équipement Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales*, *transport* et *grenades* de la liste d'équipement.

MEKANO.....18pts

Une armée ork peut toujours inclure un mékano et en prendre un supplémentaire pour chaque bande d'Evil Sunz de l'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mekano	10	4	4	4	4	1	3	2	7

Armes Pistolet bolter

Armure Gilet flak

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales*, *transport* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut être armé d'un shokk attack gun pour

+25pts.

MEDIKO.....18pts

Une armée ork peut toujours inclure un médiko et en prendre un supplémentaire pour chaque bande de Deathskulls de l'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Médiko	10	4	4	4	4	1	3	2	7

Armes Pistolet bolter

Armure Gilet flak

Équipement Jusqu'à 1 carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, armes spéciales, transport* et *grenades* de la liste d'équipement.

FOUETTARD.....18pts

Une armée ork peut toujours inclure un fouettard et en prendre un supplémentaire pour chaque bande de Snakebite de l'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fouettard	10	4	4	4	4	1	3	2	7

Armes Pistolet bolter

Armure Gilet flak

Équipement Jusqu'à 1 carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, armes spéciales, transport* et *grenades* de la liste d'équipement.

BIZARBOY.....85pts

Une armée ork peut toujours inclure un bizarboy et en prendre un supplémentaire pour chaque bande de Bad Moons de l'armée. Chacun est accompagné de deux gorilles.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bizarboy	10	4	4	4	4	1	3	2	7
Gorille	10	4	3	4	4	1	2	1	7

Armes Gorilles : pistolet bolter et hache

Armure Gilet flak

Équipement Le bizarboy peut avoir jusqu'à 2 cartes d'équipement. Les gorilles peuvent remplacer leurs pistolets bolters par des bolters pour +1pt/fig

Spécial : Psyker NV2 (Ork), gorilles

BIZARBOY AKKRO.....194pts

Un bizarboy akkro est accompagné de quatre gorilles.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Akkro	10	5	3	4	5	3	5	3	8
Gorille	10	4	3	4	4	1	2	1	7

Armes Gorilles : pistolet bolter et hache

Armure Gilet flak

Équipement Le bizarboy peut avoir jusqu'à 1 carte d'équipement. Les gorilles peuvent remplacer leurs pistolets bolters par des bolters pour +1pt/fig.

Spécial : Psyker NV4 (Ork), gorilles

0-1 CHEF OGRYN

Champion.....55pts

Héros mineur.....89pts

Héros majeur.....110pts

Si votre armée contient une bande d'ogryns, elle peut alors être commandée par un chef ogryn.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	15	5	4	5	5	3	5	2	9
H. mineur	15	6	5	6	6	4	6	3	9
H. majeur	15	7	6	6	6	5	7	4	10

Armes Arme à une main

Armure Armure primitive (6+)

Équipement Jusqu'à 1 carte d'équipement. Il peut avoir une arme à une main supplémentaire pour +1pt et une armure composite pour +3pts.

ASSISTANTS GRETCHINS

Gretchin.....3pts

Champion.....5pts

Les big boss, les kaptains korsaires, les fouettards, les mékanos et les médikos peuvent avoir jusqu'à quatre assistants gretchins avec lesquels ils forment une escouade.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5
Champion	10	3	4	3	3	1	3	2	6

Armes Arme à une main

Armure Aucune

Équipement Gilet flak (+1pt) ; pistolet mitrailleur, fusil d'assaut ou tromblon (+1pt)

BANDES

BANDE DE NOBZ.....15pts/fig.

Une armée ork peut avoir autant de bande de nobz quelle a de bandes de boyz. Les nobz d'un bande sont issus du même clan.

La bande se compose de 3 à 15 nobz.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nob	10	4	4	3	4	1	3	1	8

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag.

Armure Gilet flak

Équipement Chaque figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter (+1pt.)

Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans les sections *armes d'assaut, spéciales, lourdes, transport* et *grenades*.

Chaque figurine peut s'équiper d'une armure lourde (+7pts/fig). Les nobz Bad Moons peuvent avoir une méga-armure (+25pts/fig)

0-1 KORP DE CHOKBOYZ.....11pts/fig.

Un korp de chokboyz se compose de 5 à 20 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chokboy	10	3	3	3	3	1	2	1	7

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag.

Armure Gilet flak

Équipement Chaque figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter (+1pt.).

Le korp peut s'équiper de réacteur dorsaux pour +5pts/fig.

Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans les sections *armes d'assaut* et *grenades*.

Une figurine peut recevoir une *arme lourde* ou *spéciale*.

0-1 KOMMANDO BLOOD AXE.....14pts/fig.

Un kommando se compose de 5 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kommando	10	4	4	3	4	1	3	1	7

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag.**Armure** Gilet flak

Équipement Chaque figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter (+1pt.) et sa hache par une hache énergétique (+6pts)
 Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans les sections *armes d'assaut* et *grenades*.
 Une figurine peut recevoir une *arme lourde* ou *spéciale*.

Spécial : Infiltration**BANDE DE KORSAIRES.....12pts/fig.**

Une bande de korsaire se compose de 5 à 20 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Korsaire	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag.**Armure** Gilet flak

Équipement Chaque figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter (+1pt.).
 Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans les sections *armes d'assaut* et *grenades*.
 Une figurine peut recevoir une *arme lourde* ou *spéciale*.

0-1 DINGBANDE.....10pts/fig.

Une dingbande se compose de 5 à 30 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dingboy	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag.**Armure** Gilet flak

Équipement Chaque figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter (+1pt.).
 Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans les sections *armes d'assaut* et *grenades*.

Spécial : Dingboyz**BANDE DE BAD MOONS.....12pts/fig.**

Une bande de Bad Moons se compose de 5 à 20 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bad Moon	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag.**Armure** Gilet flak

Équipement Chaque figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter (+1pt.).
 Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans les sections *armes d'assaut*, *spéciale* et *grenades*.
 Deux figurines peuvent recevoir une *arme lourde*.

BANDE DE BLOOD AXES.....12pts/fig.

Une bande de Blood Axes se compose de 5 à 20 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Blood Axe	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag.**Armure** Gilet flak

Équipement Chaque figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter (+1pt.).
 Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans les sections *armes d'assaut* et *grenades*.
 Une figurine peut recevoir une *arme lourde* ou *spéciale*.

BANDE DE DEATHSKULLS.....12pts/fig.

Une bande de Deathskulls se compose de 3 à 10 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Deathskull	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag.**Armure** Gilet flak

Équipement Chaque figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter (+1pt.).
 Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans les sections *armes d'assaut*, *armes lourdes* et *grenades*.

BANDE D'EVIL SUNZ.....12pts/fig.

Une bande d'Evil Sunz se compose de 5 à 20 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Evil Sun	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag.**Armure** Gilet flak

Équipement Chaque figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter (+1pt.).
 Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans les sections *armes d'assaut* et *grenades*.
 Une figurine peut recevoir une *arme lourde* ou *spéciale*.
 Une bande d'Evil Sunz peut conduire des motos pour +35pts/fig.

BANDE DE GOFFS.....12pts/fig.

Une bande de Goffs se compose de 5 à 20 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Goff	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag.**Armure** Gilet flak

Équipement Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans les sections *armes d'assaut* et *grenades*.
 Une figurine peut recevoir une *arme lourde* ou *spéciale*.
 N'importe quelle figurine de la bande peut être élevée au rang de balaizboy (+1pt/fig).

BANDE DE SNAKEBITES.....12pts/fig.

Une bande de Snakebites se compose de 5 à 20 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Snakebite	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Sanglier	17,5	4	0	3	4	1	3	1	3
Cybergoret	25	4	0	4	4	1	4	2	3

Armes Pistolet bolter, hache, grenades à frag.

Armure Gilet flak

Équipement Chaque figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter (+1pt.).

Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans les sections *armes d'assaut* et *grenades*.

Une figurine peut recevoir une *arme lourde* ou *spéciale*.

Une bande de Snakebites peut être montée sur des sangliers (+6pts/fig) et/ou des cybergorets (+15pts/fig). Dans ce cas, il doit plus y avoir de boyz à pied.

Spécial : Règles des goretboyz.

TROUPEAU DE GRETCHINS.....5pts/fig.

Un troupeau de gretchins se compose de 10 à 40 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5

Armes Fusil d'assaut, couteau

Armure Gilet flak

Équipement Chaque figurine peut remplacer gratuitement son fusil d'assaut pour un tromblon ou un pistolet mitrailleur.

TROUPEAU DE SNOTLINGS.....5pts/socle

Un troupeau de snotlings se compose de 2 à 10 socles.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Snotling	10	2	2	1	1	3	3	3	4

Armes Arme à une main

Armure Aucune

APPUI**ALLIES**

Normalement, les orks ne s'allient avec personne. Néanmoins, les Blood Axes peuvent aligner des véhicules et des armes de l'Imperium qu'ils ont acheté ou capturés. C'est pourquoi, une armée ork qui aligne une bande de Blood Axes (pas des kommandos) peut utiliser des armes d'appui et des véhicules choisis dans les listes de la Garde Impériale ou des Space Marines (sauf dreadnought). Ils ne peuvent cependant pas utiliser les cartes véhicules "*Imperium seulement*".

En plus d'être peints aux couleurs des Blood Axes, ces armes et ces véhicules ont un équipage ork et sont dépourvus de viseurs.

0-1 BANDE D'OGRYNS.....44pts/fig.

Une bande de ogyrns se compose de 1 à 10 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogryn	15	4	3	5	5	3	4	3	8

Armes Arme à une main

Armure Armure primitive (6+)

Équipement Toutes les figurines peuvent avoir une arme à une main supplémentaire (+1pt/fig), un rippergun (+3pts/fig) et une armure composite (+3pts/fig).

ARMES D'APPUI :

Il faut inclure au moins un mékano et un fouettard dans l'armée pour pouvoir prendre des armes d'appui.

L'équipage d'une arme d'appui se compose de deux gretchins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5

Armes Arme à une main

Armure Gilet flak

- ROKETTE PULSOR.....50pts

- KANON ELEVATOR.....45pts

- KATAPULTE A SQUIGS.....40pts

- KANON RIKOCHET.....60pts

- KANON TRAKTOR.....40pts

DREADNOUGHT.....120pts

Il faut inclure au moins un mékano et un médiko dans l'armée pour pouvoir prendre des dreadnoughts.

Cf. fiche

	M	CC	CT	F	I	A	Cd
Dread.	15	5	4	6	3	4	6

VEHICULES :

Il faut inclure au moins un mékano dans l'armée pour pouvoir prendre des véhicules.

Les membres d'équipages sont des orks. Reportez-vous aux fiches pour les détails et les options d'armement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ork	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Armes Pistolet bolter

Armure Gilet flak

- CHARIOT DE GUERRE.....50pts

- TRUK.....40pts

- MOTOCHENILLE (TRAK).....50pts

- KARBONISATOR.....50pts

- MOTO DE GUERRE.....45pts

LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES DU CHAOS

(source : Codex du Chaos)

VALEUR STRATÉGIQUE : 5 ou 3

La première est utilisée pour le déploiement, la seconde pour savoir qui joue en premier (cf. faq 4.2).

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité ; les vétérans peuvent s'infiltrer, les démons s'invoquent.

RÈGLES SPÉCIALES DES SPACE MARINES DU CHAOS

LES MARQUES

Les Puissances du Chaos bénissent leurs suivants. :

- **Khorne** : Armure à 2+, frénésie
- **Nurgle** : Endurance +1
- **Tzeentch** : Annule les pouvoirs psychiques qui l'affecte sur un 4+ sur 1D6
- **Slaanesh** : Immunité à la psychologie et aux tests de moral.

NB : Cette liste souffre de deux incohérences majeures au niveau du background : les Seigneurs du Chaos peut être poly-marqués et les champions ne peuvent pas avoir la marque de Tzeentch considérant erronément qu'il faudrait être un psyker pour pouvoir suivre cette Puissance. Aux joueurs de jouer la liste du mieux qui leur semble.

LES RECOMPENSES DU CHAOS

Les récompenses se considèrent comme des cartes d'équipement.

Khorne

- **Hache de Khorne (15pts)** : FU+1, 1D3 blessures.
- **Collier de Khorne (30pts)** : Les attaques psychiques touchant le porteur sont automatiquement annulées. Les armes de Force perdent leur bonus de Force (et éventuellement la blessure automatique s'il s'agit d'un démon).
- **Louange de Khorne (20pts)** : la figurine pourra relancer toute sauvegarde d'armure (et non de champ) ratée.
- **Juggernaut de Khorne (50pts)** : La figurine chevauche un Juggernaut. En tant que récompense, ce démon n'a pas à être invoqué.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Juggernaut	17,5	3	0	5	5	3	2	2	10

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoque la *peur*, piétinement (en charge, ses touches blessent automatiquement sans svg d'armure ; pénétration 5+3D6), grosse monture (tir = 1-3, monture, 4-6, cavalier ; CC = combat multiple)

Nurgle

- **Bête de Nurgle (40pts)** : Le personnage est accompagnée d'un bête de Nurgle (cf liste d'armée).
- **Pourriture de Nurgle (5pts)** : A la fin d'une phase de corps à corps, les figurines mortelles en contact socle à socle avec la figurine subissent une blessure sans aucune sauvegarde possible (ni esquive) sur un 6 sur 1D6.
- **Nuage de mouches (5pts)** : Les figurines en contact socle à socle avec le personnage subissent un malus de 1 à leur CC.
- **Épée pestilentielle (15pts)** : Une blessure causée avec

cette épée tuera une cible mortelle sur un 4+ sur 1D6. Permet une parade.

Tzeentch

- **Souffle enflammé (10pts)** : Considérez la figurine équipée d'un lance-flammes.
- **Destinée de Tzeentch (25pts)** : Si une armée contient une figurine dotée de cette récompense, les cartes Warp sont toujours distribuées en commençant par son camp, même durant la phase psychique de l'adversaire. De plus, ce camp utilise toujours le premier pouvoir psychique. Si les deux camps ont un sorcier doté de cette récompense, les deux s'annulent et les règles normales s'appliquent.
- **Fortune de Tzeentch (40pts)** : Une annulation sur 4+ sur 1D6 gratuite par phase psy.
- **Disque de Tzeentch (30pts)** : La figurine monte un disque de Tzeentch. En tant que récompense, ce démon n'a pas à être invoqué.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Disque	30	3	0	3	3	1	3	1	10

Spécial : Démon, aura démoniaque (ne s'applique pas au cavalier), provoque la peur, cavalerie (svg+1, A+1)

Slaanesh

- **Grâce de Slaanesh (20pts)** : Les figurines ennemies doivent effectuer un test de moral sur 3D6 pour pouvoir frapper cette figurine. Si elles ratent le test, elles combattent normalement mais si elles le gagnent le combat, les touches sont perdues et le combat est considéré comme un match nul. Une fois qu'une figurine a réussi le test, elle n'a plus à le repasser.
- **Regard de Slaanesh (10pts)** : Toute figurine tentant de combattre cette figurine en corps à corps a sa caractéristique Attaques réduite de -1 point.
- **Cri de Slaanesh (5pts)** : La figurine provoque la *peur* en charge.
- **Monture de Slaanesh (25pts)** : La figurine chevauche une monture de Slaanesh. En tant que récompense, ce démon n'a pas à être invoqué.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Monture	30	3	0	4	5	1	6	1	10

Spécial : Démon, provoque la *peur*, aura démoniaque (ne s'applique pas au cavalier), cavalerie, (svg+1, A+1) langue préhensile (en CC, différenciez l'attaque de la monture avec un dé de couleur, si le résultat de ce dé est supérieur à tous les autres, le résultat de l'ennemi est réduit de 1D3 points).

LES ICÔNES DU CHAOS

La grande bannière d'une armée du Chaos peut être l'une des icônes suivantes.

- **Bannière d'extase (25pts) (Slaanesh) :** Toutes figurines de l'armée du Chaos, à part celles portant la marque de Khorne, dans un rayon de 15cm de la bannière sont immunisées à la psychologie et ne peuvent pas être démoralisées.
- **Bannière pestilentielle (15pts) (Nurgle) :** Cette bannière contient un puissant sort de destruction qui peut être lancé pendant une phase psychique. Il est toujours considéré comme étant lancé avec Force Ultime mais ne nécessitant par de cartes Force pour être lancé. Le sort inflige 1D6 blessures qui peuvent être attribuées à toute figurine ennemies ou équipage de véhicule (y compris les dreadnoughts) dans une rayon de 15cm de la bannière, bien que pas plus d'une blessure ne puisse être appliquée par la figurine ennemie. Aucune sauvegarde d'aucun genre ne peut s'appliquer.
- **Bannière du Changement (20pts) (Tzeentch):** La bannière contient un sort qui peut être lancé une fois par bataille, durant n'importe quelle phase psychique. On le considère comme un sort lancé avec Force Ultime mais ne nécessitant par de cartes Force pour être lancé. Le sort inflige 2D6 touches de Force 6 avec un modificateur de -3 qui peuvent être attribuées à toute figurine ennemies dans un rayon de 15cm de la bannière. Les morts subissent d'atroces mutations et les survivants doivent immédiatement passer un test de moral.
- **Bannière de Rage (35pts) (Khorne) :** Toute figurine de l'armée du Chaos (sauf celles portant la marque de Slaanesh) dans un rayon de 15cm de la bannière devient sujette à la *frénésie*.
- **Bannière de chair (10pts) (Tous) :** Durant la phase de corps à corps, la bannière de chair inflige 1D6 touches de Force 5 avec un modificateur de sauvegarde de -2 qui peuvent être réparties entre les adversaires du porte-bannière. Cette attaque est effectuée au début de la phase de corps à corps avant que les attaques normales ne soient résolues. Les figurines ennemies qui survivent à l'attaque de la bannière peuvent attaquer le porte-bannière selon les règles normales.
- **Bannière Warp (25pts) (Tous) :** Une fois par bataille, la bannière Warp peut être utilisée durant la phase psy pour générer 2D6 pouvoirs d'invocation. Ces peuvent être utilisés par eux-mêmes ou en combinaison avec d'autres points pour invoquer n'importe quelle créature démoniaque. Voir les règles d'invocation des démons. Les points non utilisés dans le tour où ils sont générés sont perdus et ne peuvent pas être gardés pour plus tard. La bannière Warp fonctionne comme une figurine portant toutes les marques du Chaos pour l'invocation de démons.

TIR RAPIDE

A l'instar des loyalistes, les marines du Chaos bénéficient de la règle de tir rapide (p3) avec leurs pistolets bolters, leurs bolters et leurs bolters jumelés.

NB: Notez bien que les marines du Chaos n'ont pas droit à la règle d'*ébranlement* des marines loyalistes.

CHARGE FURIEUSE DES BERSERKS

Les berserks de Khorne triplent leur mouvement au lieu de le doubler en charge. Cependant, chaque figurine ne peut utiliser ce bonus que si celui-ci lui permet d'entrer en corps à corps. Le mouvement triplé de charge ne peut pas être utilisé par des figurines incapables d'atteindre l'ennemi ! Ce bonus s'applique aussi aux **personnages à pied** qui ont rejoint l'unité. Notez bien que cela n'est pas un effet de la marque de Khorne mais une particularité des Berserks et des Sanguinaires.

GUERRIERS ESPRITS THOUSANDS SONS

Les Thousand Sons ont les mêmes forces et faiblesses que les démons (cf page suivante), mais il ne bénéficient pas de l'aura démoniaque et doivent utiliser leur sauvegarde d'armure énergétique normalement. De plus, à chaque carte Warp *Drain d'énergie* jouée, le joueur du Chaos doit choisir 1D6 Thousand Sons dont l'esprit est aspiré et les retirer comme pertes.

Seuls les sorciers Space Marines du Chaos marqués de Tzeentch peuvent commander leurs escouades.

CACOPHONIE PSYCHIQUE DES NOISE MARINES

Lancez un D6 par psyker essayant d'utiliser un pouvoir psychique et se trouvant dans un rayon de 40cm d'un ou plusieurs Noise marines. Sur 4, 5 ou 6, il subit une blessure sans aucune sauvegarde possible. Cette capacité s'applique aussi aux aspirant champions commandant une unité de Noise marines. La cacophonie n'affecte pas les démons.

DREADNOUGHTS DU CHAOS

Rage folle

Les dreadnoughts du Chaos souffrent à la fois de *frénésie* et de *stupidité*. Les règles de ces deux états psychologiques ne pouvant s'appliquer simultanément, suivez la procédure ci-dessous au début de chaque tour.

1. Au début du tour, mesurez pour voir si des figurines ennemies se trouvent à portée de charge du dreadnought. S'il y en a, il devient frénétique et est immunisé aux effets de la stupidité jusqu'au début de son prochain tour. Souvenez-vous que lorsqu'il est frénétique, il doit déclarer une charge et tenter d'engager un corps à corps à moins qu'il ne réussisse un test de Cd. Frénétique, le dreadnought double ses dés d'attaque et doit toujours utiliser son mouvement de poursuite après un corps à corps pour engager un autre ennemi ou pour s'en rapprocher s'il était hors de portée.

2. Si aucun ennemi ne se trouvent à 30cm ou si le dreadnought ne peut se rapprocher suffisamment pour atteindre un adversaire, il est aveuglé par la rage : il doit alors tester sur la stupidité. Effectuez un test de Cd. S'il le réussit, il peut bouger et combattre normalement. S'il le rate, il souffre de stupidité jusqu'au début du prochain tour. Il se déplace donc et combat aléatoirement comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000 avec une exception, il tire quand même durant la phase tir comme précisé en 3.

3. Durant la phase de tir, lancez 1D6 pour le dreadnought souffrant de stupidité. Sur un résultat de 2-6, il fera feu sur l'ennemi le plus proche dans son arc de tir. Sur un résultat de 1, il se soucie peu de différencier les amis et les ennemis ! Il tire sur la figurine la plus proche dans son arc de tir en évitant les démons.

Armes de dreadnought du Chaos

- Autocanons ou bolter lourds jumelés

Peuvent relancer un dé de tir soutenu quel que soit son résultat. Le second est le bon.

- Canons laser jumelés

Un canon laser jumelé monté sur un dreadnought peut choisir d'ajouter ou de soustraire un à son jet de dé de localisation sur la fiche d'un véhicule ou d'un bâtiment.

- Lance-plasma lourd Mk1

Spécial : 1 dé de tir soutenu, gabarit 2,5cm. Recharge un tour après tir en puissance maximum

Surchauffe catastrophique en cas de *HIT* et *Misfire* et si *enrayement* en puissance maximum : jet de dommage au bras + jet de plasma à 1D3x 2,5cm : une touche F5 svg -2

Portée		Pour toucher		F	Dom	Svg	Pén.	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue					
0-50	50-100	-	-	7	D4	-2	D6+D4+7	Cf. règles
0-50	50-180	-	-	10	D10	-6	D10+D6+10	

- Lance-missiles Havoc

Chargeur de 9 missiles à fragmentation avec une portée de 180cm. Le joueur choisit combien de missiles il veut tirer lors de sa phase tir. Faites un tir normal pour le premier. Les autres dévient à partir du centre du premier avec les dés d'artillerie. Un *HIT* et *Misfire* détruit le lance-missiles et les missiles restant à tirer. Un *Misfire* indique un missile qui n'explose pas. Tout tir pénétrant le corps du dreadnought détruit le lance-missiles Havoc.

- Lanceur d'assaut

cf. Autolanceur. Les dreadnoughts en sont équipés de deux, un sur chaque épaule. Ils ne peuvent les cumuler avec un lance-missiles Havoc. Les deux sont à usage unique mais peuvent être tirés en même temps. Tout tir pénétrant le corps du dreadnought détruit les lanceurs.

- Arme combinée auxiliaire.

Les dreadnoughts du Chaos portent une arme combinée auxiliaire montée sur le corps ou le bras. Tout tir pénétrant ces zones détruit l'arme auxiliaire.

- Marteau tonnerre

Cf. arsenal

- Fléau énergétique

A+2, parade impossible, aucun bonus pour les attaquants multiples. Touches F6, svg -3.

- Griffé de combat

Contre tous les véhicules/dreadnought/bâtiment, le joueur peut décider d'échanger 2 touches normales pour une attaque par déchirement. Si le jet de pénétration réussit, le jet de dommage se fait avec un bonus de +2.

RÈGLES SPÉCIALES DES DÉMONS

Aura démoniaque:

Tous les démons, à l'exception des Buveurs de sang de Khorne et des Horreurs de Tzeentch, ont une aura démoniaque qui fonctionne comme une sauvegarde non modifiable de 4, 5 ou 6 sur 1D6. Elle ne s'applique pas aux attaques psychiques (y compris celles des armes de force).

Animosité démoniaque

Les démons de Tzeentch et ceux de Nurgle sont rivaux. Il en va de même entre ceux de Khorne et ceux de Slaanesh. Lorsque des démons rivaux se retrouvent dans un rayon de 30cm au début du tour du joueur du Chaos et qu'ils ne sont pas engagés en corps à corps, vous devez effectuer un test d'animosité. Lancez 1D6 par démons majeurs ou unité de démons pour déterminer sa réaction concernant ses proches

Équipement POST-HERESIE

Vous pouvez, si vous le souhaitez, prendre des cartes d'équipement réservées aux Space Marines impériaux, des armes d'appui et des véhicules (sauf les dreadnoughts) de la liste des marines Codex avec un coût majoré de 50%.

Vous pouvez de même utiliser la liste d'équipement en p4 avec la même majoration de coût.

Les véhicules du Chaos ont droit aux cartes "Imperium seulement" au prix normal (le missile traqueur et le fulgurant voient cependant leurs coûts augmentés de 50%). Ils peuvent aussi avoir les cartes véhicules réservées aux Space Marines avec le surcoût de 50%.

Les terminators de cette liste peuvent avoir des armures plus récentes (viseur, balise de téléportation, fulgurant et gantelet énergétique) à la place de la leur pour +5pts.

rivaux. Cette règle ne s'applique pas aux créatures démoniaques reçus en tant que récompenses du Chaos.

D6 Réaction

1-2 Les démons rivaux disparaissent dans le Warp pour s'affronter. Ne les comptez pas comme pertes.

3-4 Les démons rivaux ne se déplacent pas et ne feront rien au prochain tour mais ils se battront s'ils sont attaqués au corps à corps

5-6 Les démons rivaux se tolèrent.

Pouvoirs psychiques des démons

Les démons majeurs (à l'exception du Buveur de sang) sont des psykers NV4 et ils ont automatiquement les quatre pouvoirs de leur discipline sans que cela n'empêche d'autres psykers de prendre les pouvoirs.

Les démons mineurs ont des pouvoirs psychiques en tant que groupe. Leur niveau de maîtrise et leurs pouvoirs dépendent de leur nombre dans le groupe

- 1-5 : niveau 1
- 6-10 : niveau 2
- 11-15 : niveau 3
- 16+ : niveau 4.

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Démonettes	<i>Soumission</i>	<i>Rayon de Slaanesh</i>	<i>Pavane de Slaanesh</i>	<i>Malédiction charnelle</i>
Portepestes	<i>Aura de déchéance</i>	<i>Miasme de Pestilence</i>	<i>Flot de corruption</i>	<i>Vent de peste</i>
Horreurs roses	<i>Feu rose de Tzeentch</i>	<i>Eclair du Changement</i>	<i>Tempête de Feu</i>	<i>Bienfait de Tzeentch</i>

Désengagement

Les démons majeurs, les dreadnoughts du Chaos et les chevaucheurs de Juggernaut peuvent se désengager d'un corps à corps dans leur phase de mouvement avec une figurine de taille inférieure sans pénalité : ils peuvent bouger et tirer ou charger une autre figurine (ignorant l'adversaire avec lequel elle est déjà engagée).

Forces et faiblesses

Les démons ne sont pas affectés par :

- Les grenades à photon et les flashes des champs de conversion.
- Les gravitons
- Les obus feu d'enfer des bolters lourds.
- Les poisons/virus/gaz suivants : asphyxiant, hallucinogène, cauchemar, chimique, bactériologique, poison de Lictor, biomorphe sac à venin tyranides et munition de shuriken hurleur.
- Le poison des fusils à aiguilles (le laser leur inflige toutefois une touche F3).
- Ils ne peuvent pas utiliser les drogues de combat, le frenzon et les medipacs.
- Le canon venin tyranide, le poing épineux et le dévoreur doivent diviser leur Force par deux (arrondi au supérieur) contre les démons.
- Les spores mines affectent les démons de la même manière que les tyranides.
- La carte véhicule électrocoque et le biomorphe tyranide champ électrique.

Les démons sont affectés normalement par :

- Les masques de Banshees (sauf les chiens de Khorne grâce à leur collier de Khorne).
- Les sauvegardes démoniaque sont autorisées contre les tisse-morts et les baisers d'arlequins.
- Les canons à distorsion, les canons fantômes et les grenades Vortex.
- Les lance-flammes quoiqu'ils puissent continuer à combattre tout en étant en feu.
- Les étrangleurs tyranides
- Le kanon elevator (les démons majeurs comptent comme un dreadnought).
- Le shokk attack gun et la roquette pulsor : ils comptent comme des fantassins.
- Les squigs insectoïdes : la sauvegarde qui leur est donnée remplace l'aura démoniaque.

Les pouvoirs psychiques, la Coiffe ardente, l'éclair Warp du Zoanthrope, l'épée d'Asur, les épées d'os tyranides, la Mort

Hurlante, le Bâton runique des tempêtes & le biomorphe tyranide Griffes acérées annulent l'aura démoniaque.

Les armes de force (épée, hache, sceptre, arme Nemesis), les fulgurants psy, les bâtons de bizarboy, le Bâton d'Ulthamar, les épées sorcières et les lances chantantes blessent automatiquement les démons et annulent l'aura démoniaque.

Invocation des démons

Les démons ne sont pas déployés lors du déploiement des armées. Ils sont "en attente" dans le Warp. Pour invoquer un démon, il vous faut au moins une figurine portant la marque de la Puissance dans l'armée.

Les démons achetés pour une armée peuvent être invoqués à la fin de la phase psychique des deux joueurs. Pour invoquer un démon, il faut d'abord rassembler des points d'invocation : il faut 2 points d'invocation pour invoquer un démon, et 10 pour invoquer un démon majeur. Les points utilisés pour invoquer le démon sont dépensées et la figurine du démon est placée dans un rayon de 15cm d'une figurine portant la Marque du Chaos du dieu tutélaire du démon (mais pas en corps à corps).

Les démons mineurs sont invoqués par escouade de trois minimum tandis que les démons majeurs sont considérés comme des personnages. De plus tous les démons du même type invoquer à un même moment doivent être placé dans la même unité. Des démons invoqués plus tard peuvent être ajouté à une unité existante du même type. Si la carte drain d'énergie est joué, aucun démon ne peut être invoqué.

Les points d'invocation sont gagnés différemment pour chaque Puissance du Chaos, il faut donc tenir les comptes séparément sur une feuille de papier. La façon dont les points sont gagnés dépend de la nature du pouvoir en question.

Khorne : chaque touche obtenue en corps en corps par une figurine du Chaos rapporte 1 point d'invocation de Khorne. Les touches obtenue par des figurines portant la marque de Khorne rapportent 2 points au lieu d'un seul

Nurgle : chaque blessure infligée à une figurine ennemie suite à un tir ou un corps à corps rapporte 1 point d'invocation de Nurgle. Les blessures infligées à l'ennemi par des figurines portant la marque de Nurgle rapportent 2 points au lieu d'un seul. Notez que les touches obtenues en corps à corps qui infligent ensuite des blessures rapportent des points d'invocation à Khorne (pour les touches) et à Nurgle (pour les blessures).

Slaanesh : chaque fois qu'une unité ennemie effectue un test de Cd pour une raison quelconque (moral, peur, terreur, etc.), vous marquez un nombre de points d'invocation de Slaanesh égal à la moitié (arrondie au chiffre supérieur) de la valeur du Cd de l'unité passant le test. Par exemple, si une bande de gretchins (Cd5) passe un test de moral, vous gagnez 3 points d'invocation de Slaanesh. Les points sont gagnés que le test soit réussi ou raté.

Si ce test est dû à une figurine portant la marque de Slaanesh, les points gagnés sont attribués entièrement au lieu de la moitié. Si l'unité est commandée par un personnage, vous ne marquez que les points basés sur le Cd du personnage, vous ne gagnés pas de points pour l'unité et pour le personnage.

Tzeentch : Chaque carte de force utilisée par les deux camps durant la phase psychique rapporte 1 point d'invocation de Tzeentch (Force Ultime vaut 3). Les cartes force utilisées par des figurines portant la marque de Tzeentch rapportent 2 points d'invocation au lieu d'un seul. Les cartes de force défaussées sans avoir été utilisées ne rapportent pas de points d'invocation mais celles utilisées pour des pouvoirs

psychiques annulés comptent.

La possession

Il y a une autre façon pour un démon d'entrer dans l'univers matériel : prendre possession d'une créature vivante. Posséder une créature vivante permet au démon d'apparaître sans dépenser de points d'invocation. Une figurine de démon peut posséder toute figurine qui porte sa marque. Un démon majeur ne peut entrer en jeu d'avec un champion, un sorcier ou un seigneur.

Retirez simplement la figurine possédée et remplacez-la par la figurine du démon, même si elle est en corps à corps. La figurine possédée est considérée comme perte pour les points de victoire mais pas pour les tests de moral. Les démons autres que majeurs doivent toujours entrer en unités de trois figurines ou plus.

Les risques de la téléportation

Lorsque des démons "en attente" dans le Warp, il est dangereux de se téléporter : les figurines ennemies qui utilisent les pouvoirs psychiques *Seuil* et *Déplacement*, qui emploient la téléportation (terminators, Araignées spectrales,

carte équipement téléporteur Warp) risque d'être possédé à leur sortie du Warp. Lancez 1D6 pour chaque sortie du Warp, sur un 1, la figurine est remplacée par une figurine de démon choisit par le joueur du Chaos.

Les Chevaliers gris et les inquisiteurs de l'Ordo Malleus sont immunisés à ses risques.

Bannissement

Les démons sont renvoyés dans le Warp dès que la dernière figurine (mortelle) portant leur marque est retirée de la table. Cela signifie qu'il est plutôt stupide de faire entrer un démon en jeu en le faisant posséder la dernière figurine de l'armée portant sa marque car le démon apparaît, tue la figurine et est immédiatement renvoyé dans le Warp.

Points de Victoire

Les PV normaux sont gagnés par l'adversaire lorsque les démons sont bannis (cf supra) ou détruit. Les démons majeurs sont considérés comme des personnages. Les autres démons rapportent 1 point de victoire à votre adversaire à chaque fois qu'il tue ou bannit trois démons, quel que soit leur type.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES SPACE MARINES DU CHAOS

ARMURE TERMINATORS	pts	ARMES D'ASSAUT TERMINATORS	ARMES DE NOISE MARINES
<i>Personnages seulement. Remplace l'armure énergétique et les armes habituelles.</i>		<i>Remplace la hache tronçonneuse.</i>	
<i>Le port d'une armure Terminator interdit toute monture (disque, Jugger, etc ou moto).</i>		Masse énergétique	4
Armure Terminator avec une arme combinée et :		Gantelet énergétique	8
- hache tronçonneuse	37	Poing tronçonneur	10
- masse énergétique	41	ARMES LOURDES TERMINATORS	GRENADES
- hache énergétique	42	<i>Remplace l'arme combinée.</i>	
- gantelet énergétique	45	Lance-flammes lourd	21
- poing tronçonneur	47	Autocanon faucheur	25
- UNE griffe éclair	47	ARMES SPÉCIALES	pts
<i>Choix d'armes combinées :</i>		<i>Une seule par figurine.</i>	
Bolters jumelés	+6	Lance-flammes	9
Bolter/fuseur	+12	Fuseur	8
Bolter/lance-flammes	+12	Lance-plasma Mk1	8
ARMES D'ASSAUT		Bolter	3
<i>Aucune restriction.</i>		ARMES LOURDES	pts
Épée/Hache	1	<i>Une seule par figurine.</i>	
Épée tronçonneuse	2	Autocanon	20
Hache tronçonneuse	2	Bolter lourd	12
Hache énergétique	7	Canon laser	35
Gantelet énergétique	10	Lance-missiles (antichar et frag.)	35
Pistolet bolter	2	Missiles défoliants	+5
Lance-flammes léger	7	Missiles à plasma	+5
Pistolet à plasma Mk1	5		

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 50%

Escouade : au moins 25%

Appui : jusqu'à 25%

Démons : jusqu'à 25%

PERSONNAGES

1 SEIGNEUR SPACE MARINE DU CHAOS.....91pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur	10	7	7	5	5	3	7	3	10
Armes	Pistolet bolter, grenades à frag.								
Armure	Armure énergétique								
Équipement	Jusqu'à 3 cartes d'équipement ou récompense. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections <i>armures</i> , <i>armes d'assaut</i> , <i>armes spéciales</i> et <i>grenades</i> de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.								
Marques	Tzeentch (+20pts), Khorne (+30pts), Nurgle (+20pts) et/ou Slaanesh (+10pts) Si le seigneur porte la marque de Tzeentch, il peut être psyker à +30pts par niveau.								
Spécial	Tir rapide								

SORCIER SPACE MARINE DU CHAOS

Sorcier (psyker NV1).....	52pts
Champion sorcier (psyker NV2).....	96pts
Maître sorcier (psyker NV3).....	151pts
Seigneur sorcier (psyker NV4).....	201pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sorcier.	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Champion	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Maître	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Seigneur	10	7	7	5	5	4	7	3	9

Armes	Pistolet bolter et grenades à frag.								
Armure	Armure énergétique								
Équipement	Jusqu'à un nombre de cartes d'équipement ou récompense égal à son niveau psychique. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections <i>armures</i> , <i>armes d'assaut</i> , <i>armes spéciales</i> et <i>grenades</i> de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.								
Marques	Tzeentch (+20pts), Nurgle (+20pts) ou Slaanesh (+10pts)								
Spécial	Tir rapide, psyker (Domaine de sa Puissance marqué, <i>Archiviste</i> , <i>Adeptus</i>)								

0-1 PORTE-ICÔNE.....55pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Porte-icône	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Armes	Pistolet bolter, grenades à frag.								
Armure	Armure énergétique								
Équipement	Jusqu'à 1 cartes d'équipement ou récompense. Il porte la grande bannière de l'armée qui peut être une icône du Chaos. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections <i>armures</i> , <i>armes d'assaut</i> , <i>armes spéciales</i> et <i>grenades</i> de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.								
Marques	Khorne (+15pts), Nurgle (+10pts) ou Slaanesh (+5pts).								
Spécial	Tir rapide								

DÉMON MAJEUR

Khorne - Buveur de Sang.....	300pts
Nurgle - Grand Immonde (psyker NV4).....	275pts
Tzeentch - Duc du Changement (psyker NV4)...	280pts
Slaanesh - Gardien des secrets (psyker NV4)....	280pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Buveur	15	10	10	8	7	10	8	10	10
G.Immonde	10	7	7	7	8	10	4	7	10
Duc du C	20	9	10	7	7	7	10	6	10
Gardien S.	15	9	10	7	7	8	7	6	10

Le Buveur de sang	porte une hache de Khorne (cf. récompense), une arme à une main supplémentaire (un fouet) et une armure du Chaos (3+ modifiable sur 2D6). Par contre, il n'a pas d'aura démoniaque. De plus, il vole comme s'il était équipé d'un réacteur dorsal. Au début de chaque phase de corps à corps, le fouet peut également infliger une blessure F8 svg -5 esquivable sur un jet inférieur à l'Initiative.								
Le Grand Immonde	possède une aura démoniaque. Il peut vomir un flot de corruption sur ses ennemis au cours de la phase du tir. Ce flot a un gabarit de lance-flammes et inflige une blessure F7 et svg-2 aux figurines touchées par le gabarit. Peut être utiliser au corps à corps.								
Le Duc du changement	possède une aura démoniaque. De plus, il vole comme s'il était équipé d'un réacteur dorsal.								
Le Gardien des secrets	possède une aura démoniaque et une aura de Slaanesh (cf récompenses).								
Spécial	Démon, provoquent la <i>terreur</i>								

CHAMPION SPACE MARINE DU CHAOS

Grand champion.....58pts
Champion exalté.....91pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
G. champ.	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Champ. ex.	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Armes Pistolet bolter, grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à 2 cartes d'équipement ou récompense pour un Grand champion. Jusqu'à 3 pour un Champion exalté. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Marques Khorne (+30pts), Nurgle (+20pts) ou Slaanesh (+10pts)

Spécial : Tir rapide

ASPIRANT CHAMPION SPACE MARINE

DU CHAOS.....30pts

Un aspirant champion fait partie de la bande qu'il commande et ne peut la quitter de la partie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Asp. champ	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter, grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Jusqu'à 1 carte d'équipement ou récompense. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. L'aspirant champion d'une escouade de motocycliste doit piloter une moto pour +20pts. Celui d'une escouade de Noise marines peut s'équiper d'une *arme de Noise Marine* de la liste d'équipement. Celui d'une escouade Terminator doit avoir une armure Terminator.

Marques Khorne (+15pts) (nécessaire pour commander une escouade de berserks), Nurgle (+10pts) (nécessaire pour commander une escouade de marines de la peste), ou Slaanesh (+5pts) (nécessaire pour commander une escouade Noise marines).

Spécial : Tir rapide

ESCOUADES

ESCOUADE DE TERMINATORS DU CHAOS 51pts/fig.

L'escouade se compose de 3 à 9 Terminators.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Terminator	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Hache tronçonneuse et un bolter jumelé.

Armure Armure terminator

Équipement Toutes les figurines peuvent avoir une *arme d'assaut de Terminator*.

Chaque figurine peut échanger son bolter jumelé pour une arme combinée bolter/lance-flammes ou bolter/fuseur pour +6pts/fig.

Deux figurines peuvent s'équiper d'une *arme lourde de Terminator*

Marque Toutes les figurines de l'escouade peuvent avoir une marque identique :

Berserk de Khorne (marque de Khorne + charge berserk) +20pts/fig.

Marine de la peste (marque de Nurgle) +20pts/fig.

Noise Marine (marque de Slaanesh + cacophonie psychique) +10pts/fig.

Thousand Sons (marque de Tzeentch + guerrier esprit) +10pts/fig.

Les terminators Noise marines peuvent replacer leur bolter jumelé par une *arme de Noise marine* de la liste d'équipement.

Spécial : Tir rapide

ESCOUADE DE VÉTÉRANS SPACE MARINES

DU CHAOS.....35pts/fig.

L'escouade se compose de 3 à 5 vétérans.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Armes Pistolet bolter, grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Chaque figurine peut recevoir un bolter pour +3pts/fig.

Chaque figurine peut recevoir des *armes d'assaut*.

Deux figurines peuvent s'équiper d'une *arme lourde* ou *spéciale*.

L'escouade entière peut avoir des grenades antichars (+3pts/fig.)

Spécial : Tir rapide, infiltration, formation dispersée

ESCOUADE SPACE MARINE DU CHAOS.....25pts/fig.

L'escouade se compose de 3 à 9 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S. Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter, grenades à frag.

Armure Armure énergétique

Équipement Chaque figurine peut recevoir un bolter pour +3pts/fig.

Chaque figurine peut recevoir des *armes d'assaut*.

Trois figurines peuvent s'équiper d'une *arme lourde* ou *spéciale*.

L'escouade entière peut avoir des grenades antichars (+3pts/fig.)

Spécial : Tir rapide

ESCOUADE DE MARINES DE LA PESTE.....35pts/fig.

L'escouade se compose de 3 à 9 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M. de la peste	10	4	4	4	4(5)	1	4	1	8

Armes Bolter, grenades buboniques, poignard de la peste.**Armure** Armure énergétique**Équipement** Une figurine peut s'équiper d'une *arme spéciale*.

L'escouade entière peut avoir des grenades antichars (+3pts/fig) ou à frag. (+2pts/fig)

Spécial : Tir rapide, marque de Nurgle (E+1)**ESCOUADE DE BERSERKS DE KHORNE.....35pts/fig.**

L'escouade se compose de 5 à 19 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Berserk	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter, grenades à frag.**Armure** Armure énergétique (2+)**Équipement** Chaque figurine peut recevoir un bolter pour +3pts/fig.Chaque figurine peut recevoir des *armes d'assaut*.

L'escouade entière peut avoir des grenades antichars (+3pts/fig)

Spécial : Tir rapide, marque de Khorne (cf. armure et *frénésie*), charge furieuse**ESCADRON DE MOTOCYCLISTES****SPACE MARINES DU CHAOS.....45pts/fig.**

L'escouade se compose de 3 à 5 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S. Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter, grenades à frag.**Armure** Armure énergétique**Équipement** Chaque figurine peut recevoir des *armes d'assaut*.Une figurine peut s'équiper d'une *arme spéciale*.

L'escouade entière peut avoir des grenades antichars (+3pts/fig)

Ils pilotent tous une moto space marine.

Spécial : Tir rapide**ESCOUADE DE THOUSAND SONS.....30pts/fig.**

L'escouade se compose de 3 à 10 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
T. Son	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter, grenades à frag.**Armure** Armure énergétique**Équipement** Chaque figurine peut recevoir un bolter pour +3pts/fig.Chaque figurine peut recevoir des *armes d'assaut*.Trois figurines peuvent s'équiper d'une *arme lourde* ou *spéciale*.

L'escouade entière peut avoir des grenades antichars (+3pts/fig)

Spécial : Tir rapide, Marque de Tzeentch, guerriers esprits, immunité à la psychologie**ESCOUADE DE NOISE MARINES.....30pts/fig.**

L'escouade se compose de 3 à 5 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S. Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter**Armure** Armure énergétique**Équipement** Chaque figurine peut recevoir un éclateur sonique (+10pts/fig.)

Une figurine au maximum peut recevoir un blaster (+35pts)

Une figurine au maximum peut avoir une sirène de mort (+15pts)

L'escouade entière peut avoir des grenades photoniques (+5pts/fig)

Spécial : Tir rapide, Marque de Slaanesh, Immunité à la psychologie et aux tests de moral**APPUI****ALLIÉS**

Une armée de Space Marine du Chaos peut être accompagnée par des troupes alliées choisies parmi les listes suivantes de Warhammer 40,000 :

- Orks
- Garde Impériale (autorisation de l'adversaire ; pas de barrage, pas de réserve, pas de structure)
- Secte du Chaos (autorisation de l'adversaire)

DREADNOUGHT DU CHAOS.....135pts+armes

	M	CC	CT	F	I	A	Cd
Dread.	15	7	5	6	5	3	10

Spécial : cf. règles et fiche véhicule**VEHICULES :**

Les membres d'équipages sont des Space Marines du Chaos et toutes les armes n'ont pas de viseurs. Reportez-vous aux fiches pour les détails et les options d'armement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Armes Pistolet bolter**Armure** Armure énergétique**- LAND RAIDER DU CHAOS.....220pts****- PREDATOR DU CHAOS.....90pts****- RHINO DU CHAOS.....50pts**

DÉMONS

Les démons de l'armée des Space Marines du Chaos doivent être invoqués pour apparaître sur le champ de bataille (cf. supra). Les démons ne sont pas achetés comme unités, vous pouvez donc en prendre le nombre que vous voulez. Cependant, n'oubliez pas que lorsqu'ils sont invoqués sur le champ de bataille, ils doivent être placés par unités de trois figurines ou plus du même type, et qu'il n'y a donc aucun intérêt à ne prendre qu'un ou deux démon d'un type particulier.

Notez aussi qu'il vous faut au moins une figurine portant la marque d'une Puissance pour prendre des démons de cette dernière.

CHIENS DE KHORNE.....38pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien	25	5	0	5	4	2	6	1	10

Équipement Collier de Khorne (cf récompense)

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, les chiens de Khorne peuvent charger n'importe quelle figurine dans leur distance de charge au lieu de la plus proche.

SANGUINAIRES DE KHORNE.....35pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sanguinaire	10	5	5	4	3	1	6	2	10

Équipement Lame d'Enfer (parade, FU+1, 1D3 dommages)

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, régénération (4+ sur 1D6), charge furieuse

BÊTES DE NURGLE.....38pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête	7,5	3	0	3	5	3	3	D6	6

Équipement Tentacules (aucune svg autorisée)

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, annule les bonus de combat multiple contre elle.

PORTEPESTES DE NURGLE.....35pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Portepeste	10	5	5	4	3	1	6	2	10

Équipement Epée pestilentielle (cf récompenses)

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, nuage de mouches (cf. récompenses), psykers de groupe.

NURGLINGS.....15pts/socle.

Les nurglings peuvent être déployés normalement au lieu d'être invoqués.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nurglings	10	3	3	3	3	3	4	3	7

Équipement -

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*.

HORREURS ROSES DE TZEENTCH.....35pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Horreur rose	10	5	5	4	3	1	6	2	10

Horreur bleue 10 3 3 3 3 1 7 1 10

Équipement -

Spécial : Démon, provoquent la *peur*, psykers de groupe (horreurs roses seulement), lorsqu'une horreur rose est tuée, elle est immédiatement remplacée par deux horreurs bleues.

INCENDIAIRES DE TZEENTCH.....40pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Incendiaire	22,5	3	5	5	4	2	4	2	10

Équipement Jet de flammes (0-15cm : 1D6 touches de F3 ; CC : 1D3 dommages)

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, peut sauter au-dessus des obstacles ou des figurines sans pénalité.

DEMONETTES DE SLAANESH.....35pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Démonette	10	6	5	4(5)	3	1	6	3	10

Équipement -

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, grosses pinces (F+1), psykers de groupe.

BÊTES DE SLAANESH.....25pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête	15	3	0	3	3	1	3	3	8

Équipement -

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, les adversaires en CC doublent la valeur de leurs faux mouvements.

LISTE D'ARMÉE DES SECTES DU CHAOS

(source : Codex du Chaos)
Autorisation de l'adversaire préalable

VALEUR STRATÉGIQUE : 3

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité

RÈGLES SPÉCIALES DES SECTES DU CHAOS

Dons démoniaques

Les marques et les récompenses du Chaos sont interdites aux sectes du Chaos. En revanche, certains personnages peuvent recevoir un don démoniaque. Lancez 1D10 sur la table suivante avant le début de la bataille pour chaque personnage concerné.

- Possession impossible.** La carte *attaque démoniaque* joué durant une phase psychique n'a aucun effet. Relancez si non psyker.
- Enrayement d'arme.** Lancez 1D6 chaque fois qu'une figurine prend ce personnage pour cible avec une arme à feu : sur un 6, elle s'enraye (cf. livre de règles).
- Aura de peur.** Provoque la *peur*.
- Temps ralenti.** M+1D6 x2,5cm. Ce nouveau M peut être doublé en course ou en charge.
- Détection.** Le personnage détecte les ennemis cachés à 30cm de lui.
- Tir démoniaque.** Les tirs du personnage touchent toujours sur 2+ sur 1D6 quels que soient les modificateurs.

- Passe-muraille.** Le personnage peut traverser un obstacle jusqu'à une épaisseur de 2,5cm sans pénalité. Il peut aussi passer à travers les planchers mais il subit alors une touche dont la Force est égale à 1 par 5cm de hauteur de la chute.
- Image inversée.** Le personnage peut se désengager d'un combat sans subir de touches.
- Flash!** Considérez le personnage équipé de grenades photonique.
- Protection démoniaque.** le personnage porte une aura démoniaque (non-cumulable avec un champ de protection).

Démons

Les concepteurs n'ont pas prévu que les sectes du Chaos puissent avoir des démons invoqués (sauf en alliés avec des personnages Space Marines du Chaos marqués).

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES SECTES DU CHAOS

ARMES D'ASSAUT	pts	ARMURES	pts	ARMES LOURDES	pts
<i>Personnage seulement :</i>		<i>Une seule par figurine. Personnages</i>		<i>Une seule par figurine. Pas de viseur.</i>	
Épée énergétique	6	<i>seulement</i>		Autocanon	25
Hache énergétique	7	Gilet flak	2	Bolter lourd	15
Gantelet énergétique	10	Armure composite	3	Canon laser	45
Pistolet à plasma	5	Armure carapace	7	Lance-missiles (antichar et frag.)	45
<i>Aucune restriction :</i>				Multifuseur	65
Épée/Hache	1	ARMES DE BASE		Lance-plasma lourd	40
Arme à 2 mains	1	<i>Une par figurine</i>		Mitrailleuse	10
(F+2 mais perd toujours sur une égalité)		Fusil d'assaut	1		
Épée tronçonneuse	2	Bolter	3	GRENADES	
Hache tronçonneuse	2	Fusil laser	2	<i>Aucune restriction. Personnages</i>	
Pistolet automatique	1	Fusil	2	<i>seulement</i>	
Pistolet mitrailleur	1			Aveuglantes	2
Pistolet laser	1	ARMES SPÉCIALES		Antichars	3
Pistolet bolter	2	<i>Une par figurine</i>		A plasma	3
Lance-flammes léger	7	Lance-flammes	9	A fragmentation	2
<i>Hommes-bêtes seulement :</i>		Fuseur	8	A fusion	5
Bouclier	1	Lance-plasma	8	Photonique	2

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 25%

Adorateurs : au moins 25%

Alliés : jusqu'à 50%

PERSONNAGES

1 GRAND MAÎTRE.....38pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grd Maître	10	5	5	4	4	2	5	2	8

Armes Pistolet laser

Armure -

Équipement Jusqu'à 2 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes de base*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Il possède automatiquement un don démoniaque.

Il peut être un psyker NV3 (Adeptus) pour 90pts.

0-1 PORTE-ICÔNE.....58pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Porte-icone	10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes -

Armure -

Équipement Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes de base*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Il peut avoir un don démoniaque pour 10pts.

Il porte la grande bannière de l'armée qui peut être une icône du Chaos (cf règles spéciales des Space Marines du Chaos).

MAGES DU CHAOS

Mage du Chaos (psyker NV1).....32pts

Champion mage du Chaos (psyker NV2).....68pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mage	10	3	3	3	4	1	4	1	7
Champion	10	4	4	4	4	2	4	1	7

Armes Pistolet laser

Armure -

Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes de base*, *armes spéciales* et *grenades*.

Il peut avoir un don démoniaque pour 10pts.

Spécial : Psyker (Adeptus)

ACOLYTES.....9pts

Vous pouvez ajouter un acolyte à chaque confrérie. Il ne peut pas la quitter pendant la bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Acolyte	10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes Pistolet laser

Armure -

Équipement Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes de base*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Spécial : *Frénésie*

CHAMPION HOMME-BÊTE.....23pts

Vous pouvez ajouter un champion à chaque bande d'hommes-bêtes. Il ne peut pas la quitter pendant la bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champ. hb	10	5	4	3	4	2	4	1	8

Armes Epée ou hache

Armure Armure primitive (6+)

Équipement Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes d'assaut*, *armes de base*, *armes spéciales* et *grenades*.

ADORATEURS

CONFRÉRIE D'ADORATEURS DU CHAOS.....4pts/fig

Une confrérie compte entre 5 et 20 adorateurs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Adorateur	10	2	2	3	3	1	3	1	5

Armes Une arme à une main

Armure -

Équipement Toutes les figurines peuvent être équipés d'*armes d'assaut* ou *de base* de la liste d'équipement.

Une figurine peut porter une *arme lourde* ou *spéciale*.

Spécial : *Frénésie*

MEUTE D'HOMMES-BÊTES.....15pts/fig

Vous pouvez inclure jusqu'à une meute d'hommes-bêtes par confrérie d'adorateurs du Chaos. Une armée ne peut jamais comprendre plus de figurine d'hommes-bêtes que d'adorateurs. Une meute compte entre 5 et 20 hommes-bêtes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Homme-b.	10	4	3	3	4	2	3	1	7

Armes Une arme à une main

Armure -

Équipement Toutes les figurines peuvent être équipés d'*armes d'assaut* ou *de base* de la liste d'équipement.

ALLIÉS

Une armée de secte du Chaos peut être accompagnée par des troupes alliées choisies parmi les listes suivantes de Warhammer 40,000 :

- Orks
- Garde Impériale (pas de barrage, pas de réserve, pas de structure)
- Secte genestealer
- Space Marines du Chaos

LISTE D'ARMÉE DES LÉGIONS DÉMONIAQUES

(source : Codex du Chaos)

Autorisation de l'adversaire préalable

VALEUR STRATÉGIQUE : 5 ou 3

La première est utilisée pour le déploiement, la seconde pour savoir qui joue en premier (cf. faq 4.2).

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité

RÈGLES SPÉCIALES DES LÉGIONS DÉMONIAQUES

Légion monothéiste

Les légions démoniaques sont strictement monothéistes. Vous ne pouvez donc inclure des champions marqués de deux Puissances différentes ainsi que des démons de différentes allégeance.

Démons non invoqués

Les démons de cette liste sont déployés normalement et non invoqués.

NdR : Adversaires

Comme on pourra le constater, cette liste d'armée est composée de personnages et de troupes extrêmement puissants. L'autorisation de l'adversaire est un préalable à son utilisation. Cette liste prendra toute sa dimension dans la lutte entre deux légions démoniaques de dieux différents.

NdR : commandant d'une légion

Dans le codex du Chaos, une légion démoniaque est commandée par un prince-démon. Ces derniers sont présentés comme des super-démons majeurs et se sont nécessairement des personnages spéciaux.

Comme les personnages spéciaux ne sont pas inclus dans cet opuscule et que dans le vrai fluff, les démons majeurs sont hiérarchiquement supérieurs aux princes-démons, prenez un démon majeur comme commandant.

Par ailleurs, j'ai mis le pourcentage de personnages à 50%. 25% est trop peu pour une armée dans laquelle les personnages sont si onéreux.

Enfin, pour ceux à qui les princes démons manqueraient vraiment, il suffit de prendre l'entrée Seigneur mage du Chaos et de l'équiper de la carte d'équipement *champ convecteur* : vous voilà avec un parfait prince-démon avec aura démoniaque. Toute pièce d'équipement peut dès lors passer pour une arme ou un pouvoir magique (ex : la carte d'équipement *réacteur dorsal* a le même effet que des ailes).

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES LÉGIONS DÉMONIAQUES

MARQUES DU CHAOS

pts

Personnages seulement. Une seule par figurine. Deux marques différentes ne peuvent cohabiter dans une légion démoniaque.

Marque de Khorne 30

(interdite aux mages)

Marque Nurgle 20

Marque Tzeentch 20

Marque Slaanesh 10

ARMURES

Une seule par figurine. Personnages seulement

Gilet flak 2

Armure composite 3

Armure carapace 7

ARMES D'ASSAUT

pts

Personnages seulement :

Pistolet à plasma 5

Épée énergétique 6

Hache énergétique 7

Gantelet énergétique 10

Aucune restriction :

Épée/Hache 1

Arme à 2 mains 1

(F+2 mais perd toujours sur une égalité)

Épée tronçonneuse 2

Hache tronçonneuse 2

Lance de cavalerie 2

(cavalerie seulement, F+2 en charge)

Pistolet automatique 1

Pistolet mitrailleur 1

Pistolet laser 1

Pistolet bolter 2

Lance-flammes léger 7

Bouclier primitif 1

(sauf minotaures et mages)

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 50%
 Démons et bandes : au moins 25%
 Alliés : jusqu'à 25%

PERSONNAGES

DÉMON MAJEUR

Khorne - Buveur de Sang.....285pts
 Nurgle - Grand Immonde (psyker NV4).....230pts
 Tzeentch - Duc du Changement (psyker NV4)...250pts
 Slaanesh - Gardien des secrets (psyker NV4)....255pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Buveur	15	10	10	8	7	10	8	10	10
G.Immonde	10	7	7	7	8	10	4	7	10
Duc du C	20	9	10	7	7	7	10	6	10
Gardien S.	15	9	10	7	7	8	7	6	10

Le **Buveur de sang** porte une hache de Khorne (cf. récompense), une arme à une main supplémentaire (un fouet) et une armure du Chaos (3+ modifiable sur 2D6). Par contre, il n'a pas d'aura démoniaque. De plus, il vole comme s'il était équipé d'un réacteur dorsal. Au début de chaque phase de corps à corps, le fouet peut également infliger une blessure F8 svg -5 esquivable sur un jet inférieur à l'Initiative.

Le **Grand Immonde** possède une aura démoniaque. Il peut vomir un flot de corruption sur ses ennemis au cours de la phase du tir. Ce flot a un gabarit de lance-flammes et inflige une blessure F7 et svg-2 aux figurines touchées par le gabarit. Peut être utilisé au corps à corps.

Le **Duc du changement** possède une aura démoniaque. De plus, il vole comme s'il était équipé d'un réacteur dorsal.

Le **Gardien des secrets** possède une aura démoniaque et une aura de Slaanesh (cf. récompense *Grâce de Slaanesh*).

Spécial : Démon, provoquent la *terreur*.

0-1 PORTE-ICÔNE.....65pts

Le porte-icône est un guerrier du Chaos humain.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Porte-icône	10	4	4	3	3	1	4	1	8
Coursier	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Armes Hache

Armure Armure carapace

Équipement Il peut choisir des *armes d'assaut* supplémentaires. Il **doit** porter la marque de la Puissance de la légion. Il peut monter un coursier pour 4pts.

Il porte la grande bannière de l'armée qui peut être une icône du Chaos (cf règles spéciales des Space Marines du Chaos).

CHAMPION DU CHAOS

Champion exalté.....62pts
 Grand champion.....34pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ch. exalté	10	6	6	4	4	3	6	3	9
Gd Champ.	10	5	5	4	4	2	5	2	8
Coursier	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Armes Hache

Armure Armure carapace

Équipement Jusqu'à 2 cartes d'équipement ou récompense. Il peut choisir des *armes d'assaut* supplémentaires. Il **peut** porter la marque de Puissance de la légion. Il peut monter un coursier pour +4pts.

MAGE DU CHAOS

Seigneur mage (psyker NV4).....161pts
 Maître mage (psyker NV3).....110pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur	10	6	6	4	4	3	6	3	8
Maître	10	5	5	4	4	2	5	2	7
Coursier	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Armes -

Armure -

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement ou récompense. Il peut choisir des *armes d'assaut* et une *armure*.

Il **peut** porter la marque de la Puissance de la légion.

Il peut monter un coursier pour +4pts.

Spécial Psyker (discipline de la Puissance si marqué, *Adeptus*)

CHAMPION HOMME-BÊTE.....23pts

Vous pouvez ajouter un champion à chaque bande d'hommes-bêtes. Il ne peut pas la quitter pendant la bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champ. hb	10	5	4	3	4	2	4	1	8

Armes Épée ou hache

Armure Armure primitive (6+)

Équipement Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures* et *armes d'assaut*.

DÉMONS ET BANDES

DÉMONS DE KHORNE

Chien de Khorne.....30pts/fig.

Sanguinaire.....20pts/fig.

Légion de Khorne seulement. Les démons sont déployés en unités de 3 à 10 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien	25	5	0	5	4	2	6	1	10
Sanguinaire	10	5	5	4	3	1	6	2	10
Jugger	17,5	3	0	5	5	3	2	2	10

Chien de Khorne

Équipement Collier de Khorne (cf récompense)

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, les chiens de Khorne peuvent charger n'importe quelle figurine dans leur distance de charge au lieu de la plus proche.

Sanguinaire

Équipement Lame d'Enfer (parade, FU+1, 1D3 dom.).

Peuvent monter des Juggernauts pour +50pts/fig.

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, régénération (4+ sur 1D6), charge furieuse.

Juggernaut

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, piétinement (en charge, ses touches blessent automatiquement sans svg d'armure ; pénétration 5+3D6), grosse monture (tir = 1-3, monture, 4-6, cavalier ; CC = combat multiple).

DÉMONS DE NURGLE

Nurplings.....10pts/socle

Portepeste.....20pts/fig

Légion de Nurgle seulement. Les démons sont déployés en unités de 3 à 10 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nurplings	10	3	3	3	3	3	4	3	7
Portepeste	10	5	5	4	3	1	6	2	10

Nurplings

Équipement -

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*.

Portepeste

Équipement Épée pestilentielle (cf récompenses)

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, nuage de mouches (cf. récompenses), psykers de groupe.

DÉMONS DE TZEENTCH

Horreur rose.....20pts/fig.

Incendiaire.....40pts/fig.

Légion de Tzeentch seulement. Les démons sont déployés en unités de 3 à 10 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Horreur rose	10	5	5	4	3	1	6	2	10
Horreur bleue	10	3	3	3	3	1	7	1	10
Incendiaire	22,5	3	5	5	4	2	4	2	10

Horreur rose

Équipement -

Spécial : Démon, provoquent la *peur*, psykers de groupe (horreurs roses seulement), lorsqu'une horreur rose est tuée, elle est immédiatement remplacée par deux horreurs bleues.

Incendiaire

Équipement Jet de flammes (0-15cm : 1D6 touches de F3 ; CC : 1D3 dommages)

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, peut sauter au-dessus des obstacles ou des figurines sans pénalité.

DÉMONS DE SLAANESH

Démonette.....20pts/fig.

Bête de Slaanesh.....15pts/fig.

Légion de Slaanesh seulement. Les démons sont déployés en unités de 3 à 10 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Démonette	10	6	5	4(5)	3	1	6	3	10
Bête	15	3	0	3	3	1	3	3	8
Monture	30	3	0	4	5	1	6	1	10

Démonette

Équipement Peuvent avoir des montures pour +20pts/figs.

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, grosses pinces (F+1), psykers de groupe.

Bête de Slaanesh

Équipement -

Spécial : Démon, aura démoniaque, provoquent la *peur*, les adversaires en CC doublent la valeur de leurs faux mouvements.

Monture de Slaanesh

Spécial : Démon, provoque la *peur*, aura démoniaque (ne s'applique pas au cavalier), cavalerie, (svg+1, A+1) langue préhensile (en CC, différenciez l'attaque de la monture avec un dé de couleur, si le résultat de ce dé est supérieur à tous les autres, le résultat de l'ennemi est réduit de 1D3 points).

BANDE DE GUERRIERS DU CHAOS.....15pts/fig.

Une bande comprend entre 5 et 20 guerriers.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier	10	4	4	3	3	1	4	1	8
Coursier	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Arme Hache

Armure Armure carapace

Équipement Chaque figurine peut prendre des *armes d'assaut* supplémentaires.

Toute la bande peut être montée sur des coursiers du Chaos pour +4pts/fig.

Marque Tous les guerriers d'une bande peuvent une marque en accord avec la légion :

Khorne +15pts/fig.

Nurgle +10pts/fig.

Tzeentch +10pts/fig

Slaanesh +5pts/fig.

BANDE DE HOMMES-BÊTES.....15pts/fig.

Une bande comprend entre 5 et 20 hommes-bêtes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hom.-bête	10	4	3	3	4	2	3	1	7

Arme Hache ou massue

Armure Armure primitive (6+)

Équipement Chaque figurine peut prendre des *armes d'assaut* supplémentaires.

BANDE DE MINOTAURES.....30pts/fig.

Une bande comprend entre 3 et 10 minotaures

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Minotaure	15	4	3	4	4	3	3	2	9

Arme Hache

Armure -

Équipement Chaque figurine peut prendre des *armes d'assaut* supplémentaires.

Spécial : Avidité sanguinaire (aucun mouvement de poursuite)

BANDE DE TROLLS.....20pts/fig.

Une bande comprend entre 3 et 10 trolls.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Troll	15	3	1	5	4	3	1	3	4

Arme Massue

Armure -

Spécial : *Stupidité*, régénération (svg de 4+ non modifiable contre chaque blessure)

BANDE DE CHIENS DU CHAOS.....8pts/fig.

Une bande comprend entre 5 et 10 chiens du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien	15	4	0	4	4	1	4	1	6

ALLIÉES

Une légion démoniaque peut être accompagnée par des troupes alliées choisies parmi les listes suivantes de Warhammer 40,000 :

- Orks
- Garde Impériale (pas de barrage, pas de réserve, pas de structure)
- Secte du Chaos
- Space Marines du Chaos

LISTE D'ARMÉE DES TYRANIDES

(source : Codex tyranide)

VALEUR STRATÉGIQUE : 1

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité ; les lictors peuvent s'infiltrer.

RÈGLES SPÉCIALES DES TYRANIDES

MISSIONS ET ÉVÉNEMENTS TYRANIDES

Les tyranides ont des cartes missions qui leur sont spécifiques. De plus, ils ne tirent pas de cartes stratégie. En revanche les escouades, véhicules et personnages doivent tirer sur les tables d'événements tyranides avant le début de la partie.

Événements des escouades

D6 Résultat

"*Ils sont partout !*" L'escouade a dû approcher le champ de bataille avec précautions au cas où par mégarde, elle tomberait dans une embuscade. L'escouade n'est pas déployée en début de partie. Elle est placée en bordure de table dans la zone de

6 déploiement du joueur au début de son deuxième tour. Lancez un autre D6 : sur un résultat de 4+, une figurine de l'escouade déterminée au hasard a disparu sans laisser de traces avant le début du jeu. Notez que c'est le seul résultat de ce tableau qui puisse affecter les Gardes Fantômes elders.

"*Jones est bizarre.*" Un des membres de l'escouade a un comportement bizarre. Lancez 1D6 au début de chaque tour tyranide, sur un résultat de 6, choisissez au hasard une des figurines du peloton. Si la figurine est déjà morte, rien ne se passe. Si la figurine est toujours en vie, elle meurt instantanément, tuée par un écorcheur qui jaillit de son ventre et tente de s'en prendre à tout ce qui se trouve autour. Consultez le chapitre des bio-armes pour les règles complètes.

5 "*On n'en peut plus !*" L'escouade a déjà été engagée dans plusieurs combats et les hommes sont écorchés par les horreurs qu'ils ont vues. Leurs nerfs sont à fleur de peau, toute figurine tyranide provoque la peur, et toute figurine tyranide provoquant la peur provoque la terreur. Notez que cet événement n'affectera pas un escadron de véhicule immunisé contre la psychologie.

1-3 Aucun effet. Grâce à une bonne préparation et à un commandement compétent, l'escouade évite tout problème.

Événement des dreadnoughts & marcheurs

D6 Résultat

6 Corrosion. Le marcheur/dreadnought a subi des dommages à cause de spores portées par le vent qui ont provoqué une corrosion sur ses éléments métalliques. Au premier tour de jeu du marcheur/dreadnought, effectuez un jet de localisation sur sa carte de véhicule puis lancez 1D3 sur le tableau de dommages approprié pour les effets. Relancez le dé si les dommages affectent le pilote.

5 "*Ils sont partout !*" Le marcheur/dreadnought a dû approcher le champ de bataille avec précautions au cas où par mégarde, elle tomberait dans une embuscade. Le marcheur/dreadnought n'est pas déployée en début de partie. Il est placé en bordure de table dans la zone de déploiement du joueur au début de son deuxième tour.

4 Panne de carburant. Les éléments tyranides infiltrés ont détruit plusieurs dépôts d'approvisionnement et le niveau de carburant est dangereusement bas. Lancez 1D6 à chaque fois que le dreadnought se déplace et ajoutez +2 s'il court ou charge. Si le total est 6+, le marcheur/dreadnought est immobilisé pour le reste de la partie, il est tombé en panne de carburant.

1-3 Aucun effet. Le marcheur/dreadnought a été protégé avec maintes précautions contre tous les problèmes.

Événement des véhicules

D6 Résultat

6 Corrosion. Le véhicule a subi des dommages à cause de spores portées par le vent qui ont provoqué une forte corrosion. Au premier tour de jeu du véhicule, effectuez un jet de localisation sur sa carte puis lancez 1D3 sur le tableau de dommages approprié pour les effets. Relancez le dé si les dommages affectent le pilote ou les passagers.

5 "*Ils sont partout !*" Le véhicule a dû approcher le champ de bataille avec précautions au cas où par mégarde, elle tomberait dans une embuscade. Le véhicule n'est pas déployé en début de partie. Il est placé en bordure de table dans la zone de déploiement du joueur au début de son deuxième tour. Lancez un autre D6 : sur un résultat de 4+, une figurine d'équipage du véhicule déterminée au hasard, a disparu sans laisser de traces avant le début du jeu. Le reste de l'équipage peut changer de poste pour remplacer le pilote s'il a disparu.

4 "*Qu'est-ce que...aarrgh !*" Une petite créature tyranide s'est introduite dans le véhicule. Lancez 1D6 chaque fois que le véhicule se déplace : sur un résultat de 4+, la créature jaillit de sa cachette et attaque au corps à corps un membre choisi au hasard. Si le pilote est attaqué, le véhicule se déplace hors de contrôle pendant ce tour. Si un tireur est attaqué, l'arme correspondante ne peut pas tirer pendant ce tour. La créature a les caractéristiques indiquées dans le tableau ci-dessous. Aucun des camps n'est considéré comme ayant chargé et le reste de l'équipage ne peut pas aider celui qui est attaqué. Si la créature tue l'homme d'équipage, elle en attaquera un autre au cours du tour suivant et continuera jusqu'à ce que tout l'équipage soit tué ou qu'elle le soit.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Rodeur	-	3	-	6	1	1	4	1	-

1-3 Aucun effet. Le véhicule a été correctement protégé et a évité tous les problèmes.

Événements des personnages

D6 Résultat

6 Blessé. Le personnage a été blessé il y a peu de temps lors d'une confrontation avec des tyranides, il n'a pas encore complètement récupéré. Le personnage dispose d'un Point de Vie en moins, il doit cependant conserver au moins 1PV.

2-5 OK. Par chance et grâce à ces compétences, le personnage a évité tout problème.

1 Haine. Les expériences passées du personnage lui font détester et mépriser les tyranides et la destruction qu'ils apportent. Le personnage éprouve de la haine pour les tyranides. Consultez les règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails.

CRÉATURES SYNAPSES

Les princes tyranides et les guerriers tyranides sont des balises de l'esprit ruche : aucune créature tyranide dans un rayon de 30cm d'un guerrier ou de 45cm d'un prince tyranide n'est obligée d'effectuer de tests sous le Cd, elle les réussit automatiquement. Si une unité tyranide démoralisée se trouve dans le rayon pendant la phase de ralliement, elle est automatiquement ralliée.

TYRANIDES

Choix de cible

En ce qui concerne le choix des cibles, les tyranides sont divisés en différentes catégories :

- Petites cibles : spores mines, voraces
- Cibles de taille humaine : genestealers, termagants, hormagaunts, gargouilles, biovores.
- Grandes cibles : princes tyranides, guerriers tyranides, carnifex, zoanthropes.

La règle est la suivante : les tireurs peuvent toujours ignorer une cible plus proche pour une cible appartenant à une catégorie de taille supérieure (et présumée plus menaçante). Sinon, ils sont censés tirer sur la plus proche ou la plus facile à toucher comme le stimule les règles de choix de cible.

"Grandes cibles" et corps à corps.

Les créatures listées dans la catégorie "grandes cibles" peuvent se désengager sans pénalité d'un corps à corps avec une créature de taille inférieure au début de leur phase mouvement. Elles peuvent éventuellement déclarer une charge contre un autre ennemi et peut ignorer l'adversaire avec lequel elle est déjà engagée en corps à corps.

Armes spéciales et tyranides :

- Les créatures immunisées au moral et celles dans le rayon efficace d'une créature synapse peuvent continuer à combattre même si elles sont *en feu*.
- Les tyranides sont immunisés aux poisons des armes à aiguilles, aux shurikens hurleurs, aux armes asphyxiantes, hallucinogènes, cauchemar, chimiques et bactériologiques.
- Champ convecteur & grenades photoniques : les tyranides sont affectés normalement mais ils retrouvent cependant la vue sur un 3+ sur 1D6 au lieu de 5+.
- Contre un canon elevator, les princes tyranides et les carnifex comptent comme étant de la taille d'un dreadnought et les zoanthropes, les guerriers tyranides et les lictors comme des terminators.
- Rokette pulsor et shock attack gun : tous les tyranides sont considérés comme des fantassins.
- Contre les squigs insectoïdes, tous les tyranides non indiqués dans la liste sont considérés avec une svg de 4+ sur 1D6.

Dissimulation des tyranides :

Les tyranides sont des experts pour se fondre dans leur environnement avec une efficacité incroyable pour leur taille. Une créature tyranide peut se cacher derrière un rocher, un mur, un buisson ou autre couvert que le protège à plus de moitié.

BIOMORPHES

Les princes tyranides, les carnifex, les lictors et les guerriers tyranides peuvent avoir un ou des biomorphes. Ils ne peuvent jamais avoir deux fois le même. Notez qu'une figurine ne peut cumuler un champ Warp et un champ électrique.

Annihileur Warp +35pts/fig.

Annule les effets des pouvoirs psychiques, des grenades Warp, des canons à distorsion et des canons fantômes qui incluent la figurine dans leur aire d'effet sur un 4+ sur 1D6.

Aura de tourments +10pts/fig.

Tous les non-tyranides situés dans un rayon de 20cm autour de la créature subissent un malus de -2 au Cd.

Bioplasma +40pts/fig.

Arme mouvement ou tir. La créature ne peut pas utiliser le bioplasma et attaquer avec une autre arme dans le même tour.

Portée		Pour toucher		F	Dom	Svg	Pén.	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue					
0-45	45-90	+1	-	8	D6	-4	2D6+8	Gab. 5cm

Carapace renforcée +10pts/fig.

La créature a un jet de sauvegarde de 2+ sur 1D6. Notez que les jets de sauvegardes des lictors ne peuvent être réduits à moins de 5+ par les modificateurs de sauvegarde. Un carnifex avec un tel biomorphe aura une svg de 2+ sur 2D6.

Champ électrique +20pts/fig.

La créature dispose d'un jet de sauvegarde supplémentaire non modifiable de 4+ sur 1D6. Si la créature se trouve dans un rayon de 10 cm d'un autre champ de protection (cf. FAQ 81 et 82) lorsque son champ électrique sauvegarde une touche, le champ électrique le détruira sur un résultat de 4+ sur 1D6, le rendant inutilisable pour le reste de la partie. De plus, la créature a un bonus de F+1 au corps à corps (bonus qui ne s'applique pas à ses armes éventuelles).

Champ Warp +40pts/fig.

Lancez 2D6 pour chaque attaque touchant la créature. Si le résultat du jet est supérieur à la Force de l'attaque, celle-ci est stoppée. Si le résultat est inférieur ou égal, l'attaque perce l'écran, effectuez normalement les jets pour blesser et de sauvegarde.

Les armes n'ayant pas de valeur de Force (Vortex, canon fantôme, shokk attack gun, armes à aiguilles, obus feu d'enfer, sont considérées comme ayant une Force de 6. Le champ ne protège pas des attaques psychiques sans valeur de Force.

Exosquelette renforcé +10pts/fig.

L'Endurance de la créature est augmentée de +1 jusqu'à un maximum de 10.

Griffes acérées +5pts/fig.

F+2. Annule les auras démoniaques.

Perception accrue +2pts/fig

La créature peut repérer une figurine cachée dans un rayon égal à 7,5cm son Initiative. Dans ce même rayon, aucune créature ne peut s'infiltrer. De plus, elle annule l'effet de la caméléoline.

Crochets +7pts/fig.

La créature dispose de 2 crochets qui peuvent être projetés sur une même cible pendant une phase de tir. Si la créature survit, elle est traînée sur 2D6x 2,5cm vers le Lictor. Les véhicules et leurs membres d'équipages exposés, les Terminators, les E5 ou plus, les dreadnoughts.

Portée		Pour toucher		F	Dom	Svg	Pén.	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue					
0-20	20-40	-	-	4	1	-1	D6+4	Cf. règles

Une figurine équipée de crochets et qui court ou charge peut les utiliser pour escalader des surfaces verticales comme un mur, une falaise, une barrière ou un arbre sans pénalité. La distance parcourue verticalement est à comptabiliser dans la distance totale de la course ou de la charge.

Membranes optiques +1pt/fig.

La créature a une sauvegarde de 2+ sur 1D6 contre les grenades photoniques, les champs convecteurs et assimilés.

Régénération +10xPV pts/fig.

Si le nombre de Points de Vie de la créature tombe à 0, couchez la figurine sur le côté pour indiquer qu'elle se régénère. La créature peut toujours être prise pour cible si l'adversaire veut réellement s'assurer de sa mort. Si elle subit d'autres touches alors qu'elle est couchée sur le côté, effectuez normalement les jets pour toucher et de sauvegarde (y compris les champs éventuels) et placez près d'elle un dé pour indiquer le nombre de blessures supplémentaires.

Au cours de la phase de ralliement du tour suivant des tyranides, lancez 1D6 pour chaque blessure de la créature, sur un résultat de 4+, elle est annulée. Si après avoir effectué tous les jets de régénération le nombre restant de blessures est supérieur au nombre de PV de la créature, celle-ci meurt. Dans le cas contraire, elle se remet sur ce qui lui sert de pieds et pourra agir normalement au prochain tour. La capacité de régénération n'est pas affectée par le feu, le plasma, les armes à fusion, etc. (Elle ne peut cependant régénérer une attaque de squigs insectoïdes).

Sac d'adrénaline +10pts/fig

Une fois par partie, elle peut charger ou courir et tirer pendant la phase de tir d'un même tour, même si elle utilise une arme qui empêche de tirer en se déplaçant, ou si elle se bat au corps à corps.

Sac à venin +5pts/fig.

Les touches de griffes et de crochets infligent 1D3 dommages.

Sang acide +5pts/fig.

Si la créature est blessée ou tuée au cours d'un combat au corps à corps, toute figurine en contact socle à socle avec elle subiront une touche automatique d'une Force égale à l'Endurance de la créature. L'acide provoquera 1 blessure avec un malus de sauvegarde de -1 pour chaque point de Force supérieur à 3.

SÉLECTION DE LA NUÉE

Individus : jusqu'à 50%

Essaims : au moins 25%

Appui : jusqu'à 50%

INDIVIDUS

1+ PRINCE TYRANIDE.....164pts

Vous pouvez avoir un prince tyranide pour chaque tranche de 1000pts de votre armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prince	15	9	7	6	6	5	8	5	10

Armes Griffes

Armure Armure chitineuse (4+ sur 1D6)

Équipement Jusqu'à 3 biomorphes.

Il peut avoir une bioarme de la liste ci-dessous

- Canon venin 40pts

- Dévoreur 9pts

- Etrangleur 31pts

- Crache-mort 13pts

et deux armes de la liste ci-dessous :

- Bio-knout 9pts

- Epée d'os 6pts

- Poing épineux 7pts

Pouvoirs psy. Le prince peut posséder jusqu'à quatre pouvoirs psychiques aux coûts suivants :

- L'Horreur 25pts

- Hurlement psychique 15pts

- Catalyseur 40pts

- Regard hypnotique 20pts

Spécial : Tyranide, créature synapse (45cm), immunisé à la psychologie et au moral, psyker NV4, provoque la *terreur*.

ZOANTHROPE.....120pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Zoanthrope	10	4	5	4	4	3	3	2	10

Armes Griffes

Armure Armure chitineuse (5+ sur 1D6), Champ Warp (cf. biomorphe).

Équipement -

Spécial : Tyranide, immunisé à la psychologie et au moral, psyker NV2, provoque la *peur*,

Eclair Warp : l'éclair Warp est joué comme un pouvoir psychique une fois par phase psy, il peut être annulé normalement. Sinon, il est géré en tout point comme un tir (notamment pour les déviations après un tir raté).

Carte Force	Portée	Force	Dom.	Mod. de svg.	Péné.	Gabarit
0	60cm	4	1	-1	2D6+4	Aucun
1	90cm	5	D3	-2	2D6+D3+5	2,5cm
2	120cm	6	D6	-3	D12+2D6+6	4cm
3	150cm	7	D10	-4	D12+D10+D6+7	5cm

LICTOR.....96pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lictor	15	7	4	6	5	3	8	4	10

Armes Griffes et crochets (cf biomorphe)**Armure** Esquive (5+ non mod. sur 1D6)**Équipement** Jusqu'à un biomorphe.**Spécial :** Tyranide, immunisé à la psychologie et au moral, infiltration, provoque la *peur**Ecailles-caméléon* : CT-1 pour le tireur si le Lictor ne s'est pas déplacé.*Perception accrue* : détection à 40cm*Dissimulation* : le lictor ne peut être que *détecté* et non *repéré*. Les scanners/yeux bioniques ne peuvent le détecter que sur un 4+ sur 1D6.*Poison* : à la fin d'une phase de corps, lancez 1D6 pour chaque adversaire blessé par un lictor dans cette phase-là. Ceux-ci subissent une blessure supplémentaire pour chaque point au-dessus de leur Endurance à cause du poison.**ESSAIMS****ESSAIM DE GUERRIERS TYRANIDES.....55pts/fig**

Un essaim se compose de 3 à 6 guerriers.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier	15	6	4	5	5	2	5	3	10

Armes 2 épées d'os**Armure** Armure chitineuse (5+ sur 1D6)**Équipement** Jusqu'à un biomorphe (le même pour tout l'essaim)

Toute figurine peut remplacer ses deux épées d'os par une des combinaisons suivantes :

- Crache-mort 6pts/fig.
- Dévoreur 2pts/fig.
- Bio-knout & épée d'os 8pts/fig.
- poing épineux & épée d'os 6pts/fig.

Une figurine par essaim peut avoir une des armes lourdes suivantes :

- Étrangleur 24pts/fig
- Canon venin 33pts/fig

Spécial : Tyranide, créature synapse (30cm), immunisé à la psychologie et au moral, provoque la *peur*.**ESSAIM DE GENESTEALERS.....28pts/fig**

Un essaim se compose de 6 à 12 genestealers.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Stealer	15	7	0	6	4	1	7	4	10

Armes Griffes**Armure** Armure chitineuse (5+ sur 1D6)**Spécial :** Tyranide, immunisé à la psychologie, provoque la *peur*.**ESSAIM DE TERMAGANTS.....6pts/fig**

Un essaim se compose de 6 à 24 termagants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Termagant	15	4	3	3	3	1	4	1	5

Armes Ecorcheur**Armure** Aucune**Équipement** Chaque figurine peut remplacer son écorcheur par :

- Fusil à pointes 1pt/fig.
- Constrictor 6pts/fig.

Spécial : Tyranide**ESSAIM D'HORMAGAUTS.....8pts/fig**

Un essaim se compose de 6 à 24 hormagauts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hormagaunt	15	4	0	4	3	1	4	2	5

Armes Griffes**Armure** Aucune**Équipement** -**Spécial :** Tyranide*Saut* : quand les hormagauts chargent, ils peuvent effectuer un saut de 15cm qui s'ajoute à leur charge de 30cm, portant celle-ci à 45cm. Ce saut peut atteindre 7,5cm de haut et leur permet d'ignorer les pénalités de mouvement dues au terrain franchi de la sorte. Notez que les hormagnauts ne peuvent pas sauter au-dessus des figurines ennemies non-engagées pour en attaquer d'autres derrières.**ESSAIM DE GARGOUILLES.....16pts/fig**

Un essaim se compose de 6 à 12 gargouilles.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gargouille	50*	3	3	3	3	1	3	1	5

Armes Crache-flammes

(gabarit lance-flammes, F3, svg : -2)

Armure Aucune**Équipement** -**Spécial :** *Mouvement spécial: les gargouilles volent sur 50cm ; elles ne doublent jamais leur mouvement. Elles peuvent s'envoler en haute altitude au début d'une de leur phase mouvement et redescendre au début de leur tour suivant n'importe où sur la table (même en corps à corps). Elles peuvent aussi se désengager d'un corps à corps en s'envolant en haute altitude sans pénalité.

APPUI

ALLIÉS

Les tyranides ne peuvent pas avoir d'alliés.

CARNIFEX.....199pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Carnifex	15	6	4	7	8	10	6	4	10

Armes Pincés et bio-plasma (cf. biomorphe)

Armure Armure chitineuse (3+ sur 2D6)

Équipement Jusqu'à 2 biomorphes

Spécial : Tyranide, immunité à la psychologie et au moral, provoque la *terreur*.

Attaque par écrasement : Si le carnifex ne lance qu'un dé d'Attaques (au lieu de 4) et s'il gagne le combat, il infligera alors une unique touche F10 causant 1D3 dommages.

SPORE-MINES.....10pts/socle

Les spores-mines peuvent servir de munition pour les biovores ou être prises en tant que mines dérivantes déployées en même temps que le reste des forces tyranides en début de partie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Spore-mine 2D6	0	0	1	4	1	1	0	10	10

Armes Aucune

Armure Aucune

Équipement -

Spécial : Tyranide. immunité à la psychologie et au moral.

Les spores-mines se déplacent de 2D6x2,5cm dans une direction aléatoire lors de chaque phase de mouvement tyranide. Si elles arrivent à moins de 2,5cm d'une figurine non-tyranide ou si elles sont réduites à 0PV, elles explosent, touchant chaque figurine (ou zone de véhicule) dans un rayon de 1D6 x2,5cm sur un résultat de 4+ sur 1D6. Les touches sont de F5, 1D3 dommages, svg -2. Une figurine tyranide (ou un démon) touché l'explosion subit une touche de F5, provoquant 1 blessure sans modificateur de sauvegarde.

Le facteur de pénétration est de 10+2D3+1D6. Les véhicules dont une zone de blindage est pénétré souffrent de corrosion : notez-le et lancez 2D6 à chaque tour tyranide suivant. Le premier indique la zone affectée, le second est le jet de dommage. Si c'est un double, la corrosion cessera au tour suivant. Tout membre d'équipage touché doit réussir un jet de sauvegarde non modifié (les champs de protections ne comptent pas) ou subir une blessure.

La destruction de spores-mines ne rapportent jamais de points de victoire.

BIOVORES.....20pts/fig

Une nuée tyranide ne peut comprendre qu'un seul biovore par tranche de 750pts d'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Biovore	10	3	3	4	4	2	1	1	5

Armes Crocs

Armure Aucune

Spécial : Tyranide.

Le biovore peut porter jusqu'à 6 spores mines (qui sont achetées séparément) et peut en lancer une lors de chaque phase de tir s'il n'a pas bougé.

Désigner n'importe quel point du champ de bataille jusqu'à 250cm. Lancez le dé de dispersion sur un HIT, la spore mine dévie de 1D6x2,5cm dans la direction indiquée par la petite flèche au-dessus du "Hit". Si le dé de dispersion indique une flèche, la mine dérive de 3D6 x2,5cm. Si elle atterrit à moins de 2,5cm d'une figurine non-tyranide, elle explose immédiatement. Autrement elle dérive comme indiqué à chaque phase de mouvement tyranide.

0-1 NUÉE DE VORACES.....20pts/socle

Une nuée de voraces se compose d'un ou plusieurs socles carrés de 4cm de côté qui avancent cote à cote.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Voraces	10	3	0	4	3	5	1	5	10

Armes Crocs

Armure Aucune

Équipement -

Spécial : Tyranide, immunité à la psychologie et au moral.

Les voraces ignorent tout modificateur de mouvement dû à la nature du terrain et peut escalader des surfaces verticales à sa vitesse normale.

Il n'y a jamais de bonus de combat multiple pour combattre en corps à corps un socle de voraces.

Les socles de voraces détruisent tous les décors organiques (bois, haies, etc.) traversés.

LISTE D'ARMÉE DES SECTES GENESTEALERS

(source : Codex tyranide)

VALEUR STRATÉGIQUE : 1

DÉPLOIEMENT : Aucune particularité

RÈGLES SPÉCIALES DES SECTES GENESTEALERS

Commandant

L'armée d'une secte genestealer doit être menée par un commandant qui peut être un par patriarche ou un magus. Si votre armée comprend ces deux personnages, vous devez choisir celui qui la commande et vous devez l'annoncer à votre adversaire. Si l'armée est laissée sans patriarche ni magus sur le champ de bataille parce qu'ils sont tués, les membres survivants (essaims, personnages, véhicule, équipages et armes d'appui) doivent réussir un test de Commandement ou être démoralisés. Les membres de la secte qui réussissent le test deviennent sujets à la *frénésie*.

Notez que les consanguins ne comptent pas le Cd de 10 que leur donne la *haine* pour ce test. Les équipages démoralisés abandonnent leur véhicule et fuient à pied de 2D6x2,5cm. Ils peuvent se rallier et les rejoindre à nouveau.

Tyranides

Le patriarche et les genestealers sont des tyranides et, comme tels, ils ont des immunités spéciales (cf. les règles spéciales des tyranides). Le patriarche est un psyker NV4 quel que soit le nombre de ses pouvoirs effectifs.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES SECTES GENESTEALERS

ARMES D'ASSAUT

Aucune restriction.

Epée	1
Epée tronçonneuse	2
Hache énergétique	7
Gantelet énergétique	10
Matraque énergétique	6
Epée énergétique	6
Pistolet bolter	2
Lance-flammes léger	7
Pistolet à plasma	5
Pistolet laser	1
Pistolet mitrailleur	1

GRENADES

Aucune restriction.

A fragmentation	2
Antichar	3
A fusion	5

ARMURES

Personnages seulement.

Gilet flak	1
Armure composite	3
Armure carapace	7

ARMES LOURDES

Une seule par figurine. Elles n'ont pas de viseur.

Autocanon	25
Bolter lourd	15
Canon laser	45
Lance-missiles (frag et antichar)	45
Multifuseur	65
Lance-plasma lourd	40
Mitrailleuse	10

ARMES SPÉCIALES

Une seule par figurine.

Lance-flammes	9
Fuseur	8
Lance-plasma	8

ARMES DE BASE

Une seule par figurine.

Fusil d'assaut	1
Bolter	3
Arc	0,5
Arbalète	1
Fusil laser	2
Fusil	2

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 50%
Escouades et essais : au moins 25%
Appui : jusqu'à 25%

PERSONNAGES

0-1 PATRIARCHE.....72pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Patriarche	12,5	7	0	6	5	4	6	4	10

Armes Griffes

Armure Armure chitineuse (5+ sur 1D6)

Pouvoirs psy. Le patriarche peut posséder jusqu'à quatre pouvoirs psychiques aux coûts suivants :

L'Horreur 25pts

Hurlement psychique 15pts

Catalyseur 40pts

Regard hypnotique 20pts

Spécial : Tyranide, immunisé à la psychologie, psyker NV4, provoque la *peur*, commandant.

0-1 MAGUS GENESTEALER.....107pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Magus	10	3	3	4	3	1	5	1	8

Armes Pistolet laser

Armure Gilet flak

Équipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, armes de base, arme de base, spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Spécial : Psyker NV4 (Tyranide, *Adeptus*)

0-1 THURIFÉRAIRE DE LA SECTE.....45pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Néophyte	10	4	2	4	3	1	5	1	8

Armes Pistolet laser

Armure Gilet flak

Équipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, armes de base, spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Le thuriféraire porte la grande bannière de la secte

HYBRIDE GENESTEALER

Néophyte.....10pts

Acolyte.....9pts

Chaque escouade de consanguins peut être commandée par un hybride genestealer qui ne peut la quitter de la partie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Néophyte	10	4	2	4	3	1	5	1	8

Acolyte 10 3 3 4 3 1 5 1 8

Armes Pistolet laser

Armure Gilet flak

Équipement Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, armes de base, armes de base, spéciales, lourdes* et *grenades* de la liste d'équipement.

Psyker Un acolyte peut être psyker :

Niveau 1 +25pts

Niveau 2 +50pts

ESCOUADES ET ESSAIMS

ESSAIM D'HYBRIDES GENESTEALERS

Néophyte.....9pts/fig.

Acolyte.....8pts/fig.

Un essaim se compose de 5 à 20 hybrides.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Néophyte	10	4	2	4	3	1	5	1	8
Acolyte	10	3	3	4	3	1	5	1	8

Armes Pistolet laser

Armure -

Équipement Tous peuvent choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures, armes d'assaut, armes de base, arme de base, spéciales, lourdes* et *grenades* de la liste d'équipement.

ESCOUADE DE CONSANGUINS.....6pts/fig

Une escouade se compose de 10 à 20 consanguins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Consanguin	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes Arme à une main

Armure -

Équipement Tous peuvent choisir des *armes d'assaut* et une *arme de base*.

Une figurine peut porter une *arme spéciale*.

Une figurine peut porter une *arme lourde*.

L'escouade entière peut avoir des gilets flak.

(+1pt/fig), des grenades à frag. (+2pts/fig) et

des grenades antichars (+3pts/fig).

Spécial : *Haine*.

ESSAIM DE GENESTEALERS.....28pts/fig

Un essaim se compose de 6 à 12 genestealers.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Stealer	15	7	0	6	4	1	7	4	10

Armes Griffes**Armure** Armure chitineuse (5+ sur 1D6)**Spécial :** Tyranide, immunité à la psychologie, provoquent la peur.**APPUI****ALLIES**

L'armée d'une secte genestealer peut être accompagnée par des troupes alliées choisies parmi les listes suivantes de Warhammer 40,000 :

- Space Marines du Chaos
- Secte du Chaos (autorisation de l'adversaire)

ÉQUIPAGE D'ARME LOURDE.....18pts+arme

Un équipage d'arme lourde se compose de deux consanguins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Consanguin	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes

- Pistolet laser
- Canon laser+30pts
- Bolter lourd.....+10pts
- Autocanon.....+25pts
- Lance-missiles (frag. et antichar).+30pts
- Mortier.....+25pts

Armure Gilet flak**Spécial :** Haine**VÉHICULES :**

Les véhicules de la secte genestealer sont peints à ses couleurs et comprennent un équipage de consanguins. Ils peuvent utiliser les cartes véhicules "Imperium seulement". Cf. fiches pour le coût et les options d'armement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Consanguin	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes Pistolet laser**Armure** Gilet flak**- LAND RAIDER****- RHINO****- PREDATOR****- LEMAN RUSS****- CHIMERE****- SENTINELLE****ARMES D'APPUI :**

La secte doit avoir au moins une escouade de consanguins pour avoir droit aux armes d'appui.

Une arme d'appui est servie par un équipage de deux consanguins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Consanguin	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes Pistolet laser**Armure** Gilet flak**Spécial :** Haine**- DESTRUCTEUR LASER RAPIERE.....65pts**
(avec viseur)**- THUDD GUN.....45pts****- MORTIER TAUPE.....55pts****- TARENTULE.....25pts +armes**

Les armes fixées sur la tarentule sont choisies parmi la liste qui suit et sont équipées d'un viseur :

2 canons laser.....+55pts

1 multifuseur.....+65pts

2 lance-missiles antichars.....+55pts

2 autocanons.....+50pts

2 bolters lourds.....+30pts

LISTE D'ARMÉE DES RAIDERS NECRONS

(sources : White Dwarfs 46 et 47)

DÉPLOIEMENT ET VALEUR STRATÉGIQUE

Les necrons se déploient toujours en dernier et commencent toujours en premier sans considération pour les valeurs stratégiques.

RUPTURE

Si la force necron est réduite à 25% ou moins de son nombre de départ (hors scarabs) au début de n'importe lequel de leurs tours, l'armée entière disparaît dans le néant. Ils sont alors repoussés et vaincus! Les necrons au sol n'ayant pas achevé leur réparation ne sont pas comptabilisés dans la force restante, aussi une armée de necrons peut-elle être vaincue si suffisamment de ses figurines sont mises à terre, même si elles ne sont pas définitivement détruites.

RÈGLES SPÉCIALES DES NECRONS

Réparation. Quand un necron subit une blessure et rate sa sauvegarde, il tombe au sol comme s'il avait été détruit. Ne retirez pas sa figurine mais laissez-la couchée sur place. Le necron ne prend alors plus part au jeu tant qu'il est au sol et ne peut être blessé – son corps ne constitue alors plus qu'un tas de débris parmi tous ceux qui jonchent le champ de bataille. Au début de chaque tour necron suivant, lancez 1D6:

- 1 Le necron est trop gravement endommagé et disparaît. Retirez la figurine du jeu.
- 2-5 Le necron reste au sol. Refaites le jet au prochain tour des necrons.
- 6 Le necron est réparé, il se remet sur pied et peut immédiatement se déplacer et combattre normalement. Notez qu'il ne peut pas tirer s'il est isolé comme décrit ci-dessous.

Formation d'escouade. Les figurines d'une escouade de guerriers necrons ne peuvent pas s'éloigner de plus de 5 cm les unes des autres. Cependant, les necrons d'une même unité peuvent être séparés s'ils sont en train de se réparer à terre. Les necrons réparés doivent s'efforcer de rejoindre une unité de necrons ou une figurine individuelle du même type. Si un necron se retrouve seul, avec aucun autre necron dans un rayon de 5cm, il ne peut pas tirer, encore qu'il puisse combattre normalement à tous les autres égards.

Commandement. Les necrons et les scarabs ne font jamais de test de Commandement – ils réussissent automatiquement tous les tests qu'ils pourraient être amenés à faire.

Zone de perturbation. Le matériel de l'ennemi, de même que ses machines et ses installations utilisant de l'énergie électrique ou magnétique, est susceptible d'être affecté par le mystérieux pouvoir des necrons. Toute figurine ennemie située dans un rayon de 15cm d'un necron subira les pénalités suivantes :

Si un véhicule ou un dreadnought se trouve à 15cm ou moins d'un necron au début d'un de ses tours, il doit obtenir un 4+ sur 1D6 pour pouvoir se déplacer durant ce tour. En cas de succès, son mouvement est réduit de moitié. En cas d'échec, le véhicule est immobilisé.

Toute arme essayant de tirer subit un malus de -1 à son jet pour chaque necron situé à 15cm ou moins de son porteur.

Cela inclut également les armes tyranides (qui utilisent des champs biologiques électromagnétiques, ce qui les assimile aux autres armes).

Les ennemis en corps à corps avec des necrons ne peuvent pas utiliser la Force de leurs armes de corps à corps lors de la résolution des touches et doivent uniquement utiliser la Force de leur profil.

Mouvement des scarabs (scarabs seulement). les scarabs peuvent avancer au sol à une vitesse de 20cm par tour (ils ne courent ni ne chargent jamais) ou voler à la vitesse de 40cm par tour. Les scarabs en vol peuvent passer par dessus les obstacles du terrain, mais sont supposés se poser au terme de leurs 40cm de vol. Les scarabs peuvent monter sur les véhicules et s'y accrocher comme des parasites. Ils se déplacent ensuite en même temps que lui. Énervant, non ?

Rongeurs de métal (scarabs seulement). Si un scarab s'accroche à un véhicule ou à n'importe quelle autre structure possédant une valeur de blindage, cette valeur est réduite de 3 tant que le scarab reste en place. Si plusieurs scarabs s'agglutinent sur un même véhicule, sa valeur est réduite de 3 points par scarab présent. Ces pénalités ne s'appliquent que le temps durant lequel les scarabs restent en place, ces effets affaiblissants disparaissant dès que les scarabs s'en vont ou sont détruits. La pénalité s'applique uniformément à toutes les sections blindées d'un véhicule.

ARMES

Bâton de lumière

Portée		Pour toucher		F	Dom	Svg	Pén.	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue					
0-15	15-45	+1	-	5	D3	-2	D6+D3+5	C à c

Écorcheur électromagnétique

Règles spéciales : Ecorcheur de métal. Si vous obtenez un 6 pour la pénétration de blindage, ajoutez un nouveau D6 au résultat de la pénétration. Cela implique que la pénétration sera alors de 10+D6.

Portée		Pour toucher		F	Dom	Svg	Pén.	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue					
0-15	15-60	+1	-	4	1	-2	D6+4	cf. règles

LISTE D'ARMÉE

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Personnages : jusqu'à 50%

Escouades : au moins 25%

Appui : jusqu'à 50%

PERSONNAGES

SEIGNEUR NECRON.....84pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur	10	4	4	5	5	3	4	3	10

Arme Bâton de lumière

Armure 2+ sur 1D6

Règles spéciales : Réparation, zone de perturbation, commandement

ESCOUADES

GUERRIERS NECRONS.....44pts/fig.

Une escouade se compose de 3 à 10 guerriers necrons.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Necron	10	4	4	4	5	1	2	1	10

Arme Ecorcheur électromagnétique

Armure 2+ sur 1D6

Règles spéciales : Formation d'escouade, réparation, zone de perturbation, commandement

SCARABS.....30pts/ fig.

Vous pouvez inclure jusqu'à 2 scarabs pour 5 necrons de votre armée. Ils opèrent indépendamment et n'ont pas à s'organiser en unité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Scarab	20/40	1	0	3	8	1	2	1	10

Arme Petites griffes pointues

Armure 2+ sur 1D6

Règles spéciales : Mouvement des scarabs, rongeurs de métal, réparation, zone de perturbation, commandement

APPUI

DESTROYER NECRON.....75pts/fig.

Les destroyers forment des escadrons. Ils ont un pilote guerrier necron. Cf. fiche véhicule

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Necron	10	4	4	4	5	1	2	1	10

Arme Le destroyer est équipé d'un canon écorcheur

Armure 2+ sur 1D6

Règles spéciales : Réparation, zone de perturbation, commandement

Note de version :

V1.15 : 18/05/20 - suppression de l'entrée Archonte en doublon.