IMPERIAL FISTS

Codex Epic Armageddon
F.ERC Beta-test

Sommaire

LIVING RULES BOOK SPACE MARINES F-ERC du 11 mars 2010 3
Les Imperial Fists 4
Liste d'armée Imperial Fists 5
Unités Space Marines 7
Feuilles de référence: Space Marines 14

Crédits

Liste d'armée
French-ERC

Textes et traductions
Games Workshop
Taran
Jay

Mise en page
Fabulous Fab

Photos et Illustrations
Games Workshop
Mageboltrat
Warmasternice
Jay

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

LIVING RULES BOOK SPACE MARINES F-ERC du 11 mars 2010

Le French Epic Rules Commitee est un groupe de joueurs réuni sur internet par une même motivation :

Rendre le jeu plus agréable pour chacun. Depuis l'abandon quasi-total de Games Workshop pour sa gamme Specialist Games, le développement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW. Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- premièrement, le travail progresse lentement, et en tant que joueur frénétique, nombre d'entre nous sont impatients de pouvoir aboutir à des listes jouables ;

- deuxièmement, les discussions s'y passent en anglais, langue dans laquelle nombre de joueurs ne se sentent pas à l'aise pour discuter ;

- troisièmement, le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre. Et devant l'abandon pas totalement avoué de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ces constats est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglais, et pouvoir faire savoir son opinion ;

- aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé au débat comme étant plus jouables, équilibrées et fluffs, bref « meilleures » ;

- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, afin de participer à l'évolution « officielle » du jeu.

- pouvoir disposer lors des rencontres entre joueurs de différentes régions de codex retravaillés sans tomber dans les simples règles maisons.

Les discussions se font sur le forum d'epic_fr dans une section " F-ERC ", en suivant une procédure avec un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats, et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, et en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;

- « Equité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;

- « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser sur le placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable. Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative, mais il ne faut pas non plus réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC.

Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBook, qui seront donc remis à jour de temps en temps (mettons une fois par an). Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC anglais officiel.

La F-ERC
http://www.epic40k.fr/epicarmageddon/f-erc/
http://epic-fr.niceboard.com/f-erc-f25/
Le Lexicanum pour le background :
http://wh40k-fr.lexicanum.com/wiki/Portail:Lexicanum

Mentions légales :
Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette mêmesociété. Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Worshop 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 Worshop Ltd .Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Worshop Ltd. 1989-2009. Tous droits réservés.

Les Imperial Fists

Les Imperial Fists constituent l'un des chapitres les plus respectés de l'Adeptus Astartes. Non seulement leur loyauté envers l'Empereur est absolue mais leur soutien des institutions impériales est sans égal. Leur réputation auprès de leurs ennemis est leur plus grande source de fierté : les Imperial Fists ont remporté des Honneurs de Bataille contre huit races extraterrestres majeures, ils ont été l'un des instruments du maintien de la cohésion de l'Imperium, même au travers des époques les plus troublées, et ont l'honneur de faire partie des chapitres qui ont défendu le Palais Impérial lors de l'ultime bataille de l'Hérésie d'Horus.

Le Primarque Rogal Dorn fut retrouvé au cours de la Grande Croisade par l'Empereur sur la planète glacée d'Inwit. Comme ses autres frères primarques, il reçut le commandement de la Légion de Space marines la plus proche de lui génétiquement. La Légion fut rappelée sur Terra afin d'organiser la défense du palais de l'Empereur au cours de l'Hérésie d'Horus, en vue du siège de Terra..

Les Imperial Fists sont le seul chapitre à avoir leur forteresse monastère sur Terra elle-même. Leur primarque Rogal Dorn fut désigné par l'Empereur afin de fortifier le palais impérial lorsque l'Hérésie d'Horus éclata. Ils furent choisis en raison de leurs aptitudes à bâtir, défendre ou prendre des forteresses, mais aussi à tenir une position quelqu'en soit le prix.

Leurs liens avec Terra et le Palais Impérial sont très forts, et ils secondent en cela l'Adeptus Custodes, élite en charge de la protection de l'Empereur.

Ils sont connus pour leurs rituels auto-mutilatoires et sanglants. Leurs ennemis jurés sont les Iron Warriors.Ils recrutent principalement sur Terra, Necromunda et Inwit. Cependant, aucun de leur mondes de recrutement n'est sous leur administration. Ils autorisent les recrues à garder leur nom de naissance après leur initiation, ce qui fait que les marines de ce chapitre ont des noms aux sonorités d'anciennes nations de Terra (Lo Chang, Sigsimund, Lexandro d'Arquebus, Franz Grenzstein...).

Liste d'armée Imperial Fists

Les Space Marines ont une Valeur Stratégique de 5. Les formations Spce Marines ont une initiative de 1+, les formations des soutiens titaniques ont une initiative de 1+ et les formations des appareils de la flotte, ont une initiative de 2+.

Détachements Space Marines

Formations	Composition	Améliorations / Notes	Coût
Tactiques	Six Tactiques plus transports	Dreadnoughts, Commandant, Razorbacks, Hunter, Support Lourd.	275pts
Dévastators	Quatre Dévastators plus transports	Dreadnoughts, Commandant, Razorbacks, Hunter, Support Lourd.	250pts
Assauts	Quatre Assauts	Commandant, Vindicators	175pts
Terminators d'Assaut	Quatre Terminators d'Assaut	Commandant, Dreadnoughts, Land Raiders. Téléportation.	225pts +50pts
Scouts	Quatre Scouts plus transports	Commandant, Razorbacks, Sniper.	150pts
0-1 Motos	Cinq Motos	Commandant, Motos d'assaut.	200pts
0-1 Land Speeders	Cinq Land Speeders	Tornado / Typhoon, Commandant.	200pts
Land Raiders	Quatre Land Raiders	Commandant, Vindicators.	350pts
Prédators	Combinaison de quatre Prédators de n'importe quel type.	Commandant, Vindicators.	250pts
Vindicators	Quatre Vindicators	Commandant, Vindicators	250pts
Whirlwinds	Quatre Whirlwinds	Commandant, Hunter.	300pts
Thunderhawk	Un Thunderhawk	Compte dans les 1/3 des points en engins de guerre	225pts
Barge de débarquement	Une Barge de débarquement	Compte dans les 1/3 des points en engins de guerre	400pts
Croiseur d'attaque	Un Croiseur d'attaque	Pour +150pts remplacez le Croiseur d'attaque par une Barge de bataille.	200pts

Améliorations Space Marines

Améliorations	Composition	Coût
Commandant	Ajoutez un officier Space Marines à une unité de la formation. L'officier peut être un Capitaine, un Archiviste ou un Chapelain. Un seul Capitaine dans l'armée peut être gratuitement promu Commandant Suprême.	50pts
Sniper	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la capacité Sniper.	50pts
Motos d'assaut	Remplacez n'importe quel nombre de motos par des motos d'assaut.	Gratuit
Hunter	Ajoutez 1 Hunter.	50pts
Razorbacks	Remplacez n'importe quel nombre de Rhinos par des Razorbacks.	25pts chaque
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à deux Dreadnoughts à la formation. Vous pouvez gratuitement remplacer les Rhinos de la formation par un Dreadnought. Si cette option est choisi en plus ou non de l'achat de Dreadnoughts, vous ne pouvez pas embarquer la formation dans des modules d'aterrissage.	50pts chaque
Support Lourd	Ajoutez jusqu'à 2 blindés de n'importe quelle combinaison de : Predators Annihilator, Destructor, Vindicators. Land Raider (si vous prenez un ou deux Land Raider, ces derniers remplacent les Rhinos pour transporter les unités de la formation).	65pts chaque 75pts chaque
Land Raider	Ajoutez jusqu'à quatre Land Raiders.	75pts chaque
Vindicators	Ajoutez jusqu'à deux Vindicators.	65pts chaque
Tornado / Typhoon	Remplacez n'importe quel nombre de Land Speeders par autant de Land Speeders Tornado pour +10pts chaque ou Typhoon pour +25pts chaque.	10 & 25pts

Appareils de la flotte
(jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée peuvent être dépensés en appareils de la flotte)

Formations	Composition	Notes	Coût
Escadrille d'intercepteurs	Deux chasseurs Thunderbolt	Ajoutez 2 chasseurs supplémentaires pour +150 pts	150pts
Escadrille de bombardiers	Deux Marauders Bombardiers	-	300pts

Soutien Titanique
(jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée peuvent être dépensés en soutien titanique)

Formations	Composition	Coût
Titan Warlord	Un Titan Warlord	850pts
Titan Reaver	Un Titan Reaver	650pts
Titan Warhound	Un Titan Warhound	275pts
Meute de Warhounds	Deux Titans Warhounds	500pts

Règle spéciale
Et Ils Ne Connaitront Pas La Peur

La bravoure et la ténacité des Space Marines sont légendaires. Ces traits de caractère sont représentés par les règles suivantes :

• Il faut deux pions d'impact pour neutraliser une unité Space Marines ou détruire une unité démoralisée (ignorez les pions d'impacts en plus).
• Les formations Space Marines ne sont démoralisées qu'à partir du moment où elles ont deux pions d'impact ou plus par unité.
• Lors d'une résolution d'assaut, le fait d'être plus nombreux que les Space Marines ne compte pas. Par contre le fait d'être plus de deux fois plus nombreux que les Space Marines s'applique toujours.
• Réduisez de moitié le nombre de touches supplémentaires subies par une formation de Space Marines perdant un assaut, en arrondissant à l'entier inférieur en faveur des Space Marines.
• Lorsqu'une formation Space Marines démoralisée se rallie, elle reçoit un nombre de pions impact égal au nombre d'unités plutôt qu'à la moitié du nombre d'unités.
• Les Meneurs Space Marines retirent deux pions d'impact au lieu d'habituellement un seul.

Règle spéciale
Transports

Les Space Marines étant une armée très mobile, ils ont toujours la possibilité de partir au combat avec leurs transports emblématiques que sont les Rhinos.

• Les formations ayant cette caractéristique dans la description des unités, peuvent prendre autant de Rhinos que nécessaire pour pouvoir transporter la formation sans coût supplémentaire. Il ne peuvent se voir attribuer plus de Rhinos que nécessaire pour le transport de la formation. Vous pouvez également décider de remplacer les rhinos par des modules d'atterrissage. Dans ce cas, les unités entreront en jeu avec ces modules en suivant les règles d'Assaut Planétaire.

Règle spéciale Test: « Maîtres de Siège »
Toute unité Tactique, Assaut, Devastator ou Terminator ajoute la capacité Ignore les Couverts à ses valeurs de CC et de FF lorsqu'elle combat une unité se trouvant dans un décor de type "Fortified Position" (cf. supplément "Swordwind", page 35).
Toute unité Tactique, Assaut, Devastator ou Terminator ignore la capacité Ignore les Couverts des tirs et des attaques CC/FF des troupes ennemies lorsqu'elle se trouve dans un décor de type "Fortified Position" (cf. supplément "Swordwind", page 35).

Unités Space Marines

Space Marines

COMMANDANT SUPREME				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Personnage	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	
Notes : Commandant suprême, Sauvegarde invulnérable.				

CAPITAINE				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Personnage	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	
Notes : Commandant, Meneur, Sauvegarde invulnérable.				

CHAPELAIN				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Personnage	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	
Notes : Charismatique, Meneur, Sauvegarde invulnérable.				

ARCHIVISTE				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Personnage	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Frappe psychique et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	- Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	
Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	
Notes : Meneur, Sauvegarde invulnérable.				

SCOUT				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Infanterie	15cm	5+	4+	5+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bolters lourds	30cm	AP5+	-	
Fusils	(15cm)	Armes légères	-	
Notes : Eclaireur, Infiltrateur.				

TACTIQUE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Lance missiles	45cm	AP5+ / AC6+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : Aucune.

DEVASTATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Armes lourdes	45cm	2 x AP5+ / AC5+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : Aucune.

TERMINATOR D'ASSAUT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Marteau de Tonnerre	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme, Rupture	

Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sauvegarde Invulnérable (Bouclier Tempête)

ASSAUT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	5+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Epée tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	-	
Pistolets bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : .Réacteurs dorsaux.

LAND SPEEDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	5+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Multi fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères	- Macro arme	

Notes : Antigrav, Eclaireur.

LAND SPEEDER TORNADO

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canon d'assaut	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Antigrav, Eclaireur.

LAND SPEEDER TYPHOON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Lance missiles Typhoon	45cm	AP3+ / AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Antigrav, Eclaireur.

MOTOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	3+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
Epée tronçonneuses	(contact)	Armes légères	-	

Notes : Montés.

MOTOS D'ASSAUT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	5+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Montés.

DREADNOUGHT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	4+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canon d'assaut	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Poing énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	

Notes : Marcheur, Sans peur.

DREADNOUGHT FEU D'ENFER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	4+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
Lance missiles	45cm	AP5+ / AC6+	-	

Notes : Marcheur, Sans peur.

RHINO

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Fulgurant	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : Transport : 2 tactiques, 2 dévastators, 2 scouts.

RAZORBACK BOLTERS LOURDS JUMELES				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	-	

Notes : Transport : 1 tactique, 1 dévastator, 1 scout.

RAZORBACK CANONS LAZERS JUMELES				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	

Notes : 1 tactique, 1 dévastator, 1 scout.

PREDATOR DESTRUCTOR				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	3+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Autocanon	45cm	AP5+ / AC6+	-	
2 x Bolters lourds	30cm	AP5+	-	

Notes : Blindage renforcé.

PREDATOR ANNIHILATOR				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
2 x Canons lasers	45cm	AC5+	-	

Notes : Blindage renforcé.

VINDICATOR				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Véhicule blindé	25cm	5+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canon démolisseur et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	- Macro arme	

Notes : Blindage renforcé.

WHIRLWIND				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Whirlwind	45cm	1PB	Tir indirect	

Notes : Aucune.

HUNTER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Missiles traqueurs	60cm	AC4+ / AA4+	-	

Notes : Aucune.

LAND RAIDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
2 x Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	-	

Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Transport : 1 terminator, 2 tactiques, 2 dévastators.

THUNDERHAWK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	4+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Obusier	75cm	AP4+ / AC4+	Arc de tir frontal fixe	
2 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
1 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir droit	
1 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir gauche	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : L'appareil s'écrase au sol tuant tous ceux à bord.

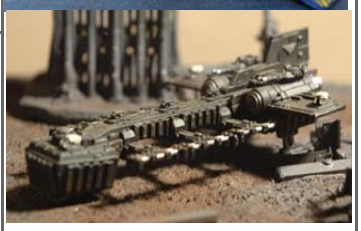
Notes : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : peut embarquer 8 de ces unités suivantes : tactiques, dévastators, assauts, scouts, motos, terminators, dreadnoughts. Les terminators et dreadnoughts prennent 2 emplacements.

BARGE DE DEBARQUEMENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	4+	5+	3+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
2 x Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
3 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	-	

Capacité de dommage 4 : Touche critique : La Barge explose tuant tout le monde à bord. Toute unité dans un rayon de 5cm de l'appareil subit une touche si la Barge se trouvait au sol à ce moment là.

Notes : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sans peur, Transport : peut transporter 12 de ces unités suivantes : tactiques, dévastators, assauts, scouts, motos, terminators et dreadnoughts. Les terminators et dreadnoughts prennent 2 places. En plus il peut transporter 4 land raiders ou 6 de ces unités suivantes : rhinos, razorbacks, whirlwinds, hunters, predators et vindicators.

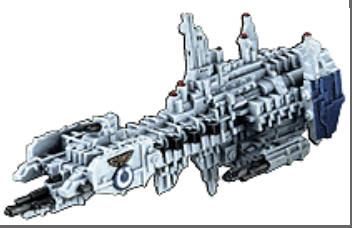


MODULE D'ATTERRISSAGE				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Véhicule blindé	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Deathwing	15cm	AP5+ / AC5+	-	

Notes : Assaut planétaire, Transport : ne peut transporter que des unités tactiques, dévastators, scouts et dreadnoughts. Placez le module sur la coordonnée, lancez le dé de dispersion +2D6cm. Une fois atterit le deathwing attaque toutes unités ennemies dans un rayon de 15cm. Ensuite disposez les unités à 5cm du module en étant les unes des autres tout en restant dans un rayon de 15cm du module.

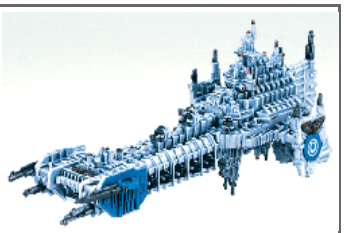
CROISEUR D'ATTAQUE				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bombardement Orbital	-	5PB	Macro arme	

Notes : Transport, peut transporter 20 des unités suivantes : tactiques, dévatators, scouts, assauts, terminators, dreadnoughts, motos ainsi que 20 rhinos, whirlwinds, hunters, predators, vindicators, land raiders plus 6 thunderhawks et assez de modules d'atterrissage et de barge de débarquement.



BARGE DE BATAILLE				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bombardement Orbital	-	14PB	Macro arme	

Notes : Transport, peut transporter 60 des unités suivantes : tactiques, dévatators, scouts, assauts, terminators, dreadnoughts, motos ainsi que 60 rhinos, whirlwinds, hunters, predators, vindicators, land raiders plus 9 thunderhawks et assez de modules d'atterrissage et de barge de débarquement. Lent, ne peut être utilisé lors des 2 premiers tours à moins que le scénario ne précise le contraire.



Appareils de la flotte

THUNDERBOLT				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Aéronef	Chasseur Bombardier	6+	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Fulgurants	15cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Multilasers	30cm	AP5+ / AC6+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Roquettes	30cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	

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

MARAUDER BOMBARDIER				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Engin de guerre	Bombardier	6+	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Tourelle dorsale 360°	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Arc de tir arrière fixe	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes	15cm	3PB	Arc de tir frontal fixe	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le Marauder Bomber s'écrase au sol.

Notes : Aucune.

Soutien Titanique

WARLORD				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Engin de guerre	15cm	4+	2+	3+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
2 x Destructeurs turbo laser	60cm	4 x AP5+ / AC3+	Arc de tir frontal fixe	
Canon Gatling	60cm	4 x AP4+ / AC4+	Arc de tir frontal	
Canon volcano	90cm	MA2+	Arc de tir frontal Tueur de titan (1D3)	

Capacité de Dommage : 8, 6 boucliers. Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warlord et infligeant une touche sur un 4+ à toutes unités dans un rayon de 5cm. Sur 2-3, le Warlord subit un point de dommage supplémentaire. Et sur un 4-6, la fissure est réparée.

Notes : Blindage Renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.

REAVER				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Engin de guerre	20cm	4+	3+	3+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Lance roquettes multiple	60cm	3PB	Arc de tir frontal fixe	
2 x Destructeurs turbo laser	60cm	4 x AP5+ / AC3+	Arc de tir frontal	

Capacité de Dommage : 6, 4 boucliers. Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Reaver et infligeant une touche sur un 5+ à toutes unités dans un rayon de 5cm. Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommage supplémentaire. Et sur un 4-6, la fissure est réparée.

Notes : Blindage Renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.

WARHOUND				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Engin de guerre	30cm	5+	4+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canon plasma léger	45cm	2 x MA2+	Arc de tir frontal, Rechargement, peut tirer à mi-puissance	
Méga bolter Vulcain L.	45cm	4 x AP3+ / AC5+	Arc de tir frontal	

Capacité de Dommage : 3, 2 boucliers. Touche critique : Le Warhound vacille, déplacez le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Warhound percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+.

Notes : Blindage Renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.

Feuilles de référence: Space Marines

	Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Space Marines	Cmd Suprême	Personnage	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA, Cmd Suprême, Svg invulnérable
	Capitaine	Personnage	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA, Cmd, Meneur, Svg invulnérable
	Chapelain	Personnage	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA, Charismatique, Meneur, Svg inv.
	Archiviste	Personnage	-	-	-	-	Arme énergétique Frappe psychique et	(contact) 30cm (15cm)	Arme d'assaut MA4+ Armes légères	Attaque supplémentaire (+1), MA, Meneur, Svg invulnérable - Attaque supplémentaire (+1), MA
	Scout	Infanterie	15cm	5+	4+	5+	Bolters lourds Fusils	30cm (15cm)	AP5+ Armes légères	Eclaireurs, Infiltrateurs
	Tactique	Infanterie	15cm	4+	4+	4+	Lance missiles Bolters	45cm (15cm)	AP5+ / AC5+ Armes légères	-
	Dévastator	Infanterie	15cm	4+	5+	4+	Armes lourdes	45cm	2 X AP5+ / AC5+	-
	Assaut	Infanterie	30cm	4+	3+	5+	Epée tronçonneuses Pistolets bolters	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	Réacteurs dorsaux
	Terminator d'Assaut	Infanterie	15cm	4+	3+	3+	Marteau Tonnerre	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA, Rupture Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Svg Inv.
	Land Speeder	VL	35cm	4+	6+	5+	Multifuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères, MA	Antigrav, Eclaireur
	LS Tornado	VL	35cm	4+	6+	4+	Canon d'assaut Bolter lourd	30cm 30cm	AP5+ / AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireur
	LS Typhoon	VL	35cm	4+	6+	4+	LM Typhoon Bolter lourd	45cm 30cm	AP3+ / AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireur
	Moto	Infanterie	35cm	4+	3+	4+	Epée tronçonneuses Bolters	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	Montés
	Moto d'assaut	Infanterie	35cm	4+	5+	4+	Bolter lourd	30cm	AP5+	Montés
	Dreadnought	VB	15cm	4+	4+	4+	Poing énergétique Canon d'assaut	(contact) 30cm	Arme d'assaut AP5+ / AC5+	Attaque supplémentaire (+1), MA Sans peur, Marcheur
	Dreadnought Feu d'Enfer	VB	15cm	4+	4+	4+	Canons lasers jumelés Lance misilles	45cm 45cm	AC4+ AP5+ / AC6+	Sans peur, Marcheur
	Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(15cm)	Armes légères	Transport : 2 tactiques, 2 dévastators, 2 scouts

	Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Space Marines	Razorback bolters lourds jumelés		VB	30cm	5+	6+	5+	Bolters lourds jumelés	30cm	AP5+	Transport : 1 tactique, 1 dévastator, 1 scout
	Razorback canons lasers jumelés		VB	30cm	5+	6+	5+	Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	Transport : 1 tactique, 1 dévastator, 1 scout
	Predator Destructor		VB	30cm	5+	6+	3+	Autocanon 2 x Bolters lourds	45cm 30cm	AP5+ / AC6+ AP5+	Blindage renforcé
	Predator Annihilator		VB	30cm	5+	6+	4+	Canons lasers jumelés 2 x Canons lasers	45cm	AC4+ AC5+	Blindage renforcé
	Vindicator		VB	25cm	5+	6+	4+	Canon démolisseur et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	Blindage renforcé Macro arme
	Whirlwind		VB	30cm	5+	6+	5+	Whirlwind	45cm	1PB	Tir indirect
	Hunter		VB	30cm	5+	6+	6+	Missiles traqueurs	60cm	AC4+ / AA4+	-
	Land Raider		VB	25cm	4+	6+	4+	2 x Canons lasers jum. Bolters lourds jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé Transport : 1 terminator, 2 tactiques, 2 dévastators
	Thunderhawk		EG	B	4+	6+	4+	Obusier 2 x Bolters lourds jum. 1 x Bolter lours jum. 1 x Bolter lourd jum.	75cm 30cm 30cm 30cm	AP4+ / AC4+ FrtF AP4+ / AA5+ FrtF AP4+ / AA5+ Arc de tir droit AP4+ / AA5+ Arc de tir gauche	Capacité de dommage 2 : Touche critique : L'appareil s'écrase au sol tuant tous ceux à bord. Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : peut embarquer 8 de ces unités suivantes : tactiques, dévastators, assauts, scouts, motos, terminators, dreadnoughts. Les terminators et dreadnoughts prennent 2 emplacements.
	Barge de débarquement		EG	B	4+	6+	3+	2 x Canons lasers jum. 3 x Bolters lourds jum.	45cm 30cm	AC4+ AP4+ / AA5+	Capacité de dommage 4 : Touche critique : La Barge explose tuant tout le monde à bord. Toute unité dans un rayon de 5cm de l'appareil subit une touche si la Barge se trouvait au sol à ce moment là. Assaut planétaire, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sans peur, Transport : peut transporter 12 de ces unités suivantes : tactiques, dévastators, assauts, scouts, motos, terminators et dreadnoughts. Les terminators et dreadnoughts prennent 2 places. En plus il peut transporter 4 land raiders ou 6 de ces unités suivantes : rhinos, razorbacks, whirlwinds, hunters, predators et vindicators.
	Module d'atterrissage		VB	-	-	-	-	Deathwing	15cm	AP5+ / AC5+	Assaut planétaire, Transport : ne peut transporter que des unités tactiques, dévastators, scouts et dreadnoughts. Placez le module sur la coordonnée, lancez le dé de dispersion +2D6cm. Une fois atterit le deathwing attaque toutes unités ennemies dans un rayon de 15cm. Ensuite disposez les unités à 5cm du module en étant les unes des autres tout en restant dans un rayon de 15cm du module

	Unités	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Vaisseaux	Croiseur d'attaque	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	5PB, MA	
	Barge de bataille	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	14PB, MA	Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.
Aeronefs	Thunderbolt	A	CB	6+	-	-	Fulgurants	15cm	AP4+/AA5+, FrtF	Désengagement.
							Multi-laser	30cm	AP5+/AC6+, FrtF	
							Bolter lourd	30cm	AP5+, FrtF	
	Marauder Bombardier	EG	B	6+	-	-	Bolters lourds jumlés	30cm	AA5+, FrtF	CD2 Critique: le Marauder s'écrase au sol.
							Bolters lourds jumlés	30cm	AA5+, ArrF	
							Canons laser jumelés	45cm	AC4+/AA5+, FrtF	
							Bombes	15cm	3PB, FrtF	
Soutien Titanique	Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2 x Turbo laser Dest. Canon gatling Canon volcano	60cm 60cm 90cm	4 x AP5+ / AC3+, FrtF 4 x AP4+ / AC4+, Frt MA2+, TT (1D3), Frt	CD8, 6 Boucliers, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sans peur, peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Warlord explose et inflige une touche sur un 4+ aux unités à 5cm, sur 2-3 le Warlord perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.
	Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance missiles mult. 2 x Turbo laser Dest.	60cm 60cm	3PB, FrtF 4 x AP5+ / AC3+, Frt	CD6, 4 boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Reaver explose et inflige une touche sur un 5+ aux unités à 5cm, sur 2-3, le Reaver perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.
	Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga bolter Vulcain L. Plasma léger	45cm 45cm	4 x AP3+ / AC5+, Frt 2 x MA2+, Rechargement, tir mi-puissance, Frt	CD3, 2 Boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le titan est déséquilibré et vacille. Déplacez le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Warhound percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire, les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+.