

EPIC ARMAGEDDON



CODIX

DEATH GUARD

EA-FR

DEATH GUARD



« *Maladie, infection, peste et vérole, souffrance et pourriture sur pied. tels sont les merveilleux cadeaux que Nurgle réserve à l'indigne bétail humain de l'imperium. nous ne sommes que les vecteurs de sa bienveillance virulente, afin qu'elle profite aux masses ingrates.* »

Urgloth Rotheart, Champion de la Peste de la Death Guard

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de la Death Guard dédiée à **Nurgle**.

Les armées de la Death Guard sont organisées en formations appelées **détachements** ou **détachements de soutien**.

Pour chaque suite de Marines de la Peste vous pouvez prendre une formation issue des **détachements de soutien**.

Chaque **détachement** et **détachement de soutien** peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque **détachement** quelle **amélioration** est autorisée. Chaque **amélioration** autorisée ne peut être prise qu'une fois par **détachement** pour un maximum de quatre par **détachement**. Les améliorations font partie intégrante des détachements et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines **améliorations** remplacent des unités d'un **détachement** tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les formations de **Soutien Titaniques des Légions Renégates** et de la **Flotte de Guerre du Chaos** sont des formations autonomes des **détachements**. Un maximum d'1/3 des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

Transports : la mention **Space Marines du Chaos** englobe les unités de **Marines de la Peste** et **Havocs**.

Règle spéciale : *Invocation de démons*

Au début de la partie, toutes les formations de Démons sélectionnée lors de la composition de l'armée sont placées en réserve. La note **Icône Démoniaque** permet, lors de la phase de Téléportation, d'invoquer une de ces formations.

L'unité possédant **Icône Démoniaque** est nommée **unité Invocatrice** .

La formation de **l'unité Invocatrice** et la formation invoquée doivent appartenir à la même faction. La formation invoquée apparaît à moins de 15 cm de **l'unité Invocatrice** . Si **l'unité Invocatrice** est éliminée, les démons ne peuvent plus être invoqués par cette formation.

On ne peut invoquer qu'une seule formation de démons par **Icône Démoniaque** et par partie. Une formation s'étant téléportée ce tour-ci ne peut pas invoquer de démons. La formation invoquée ne subit pas de PI suite à sa «téléportation».

Elle devient immédiatement une formation à part entière et en suit les règles habituelles d'activation, de cohésion, etc. Elle reste ensuite en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à sa destruction.

Règle spéciale : *Sacrifiables*

Les unités **Sacrifiables** ne génèrent pas de pion impact lorsqu'elles sont détruites. Cependant, les unités **Sacrifiables** comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut.

Règle spéciale : *Instable*

Les unités **Instables** démoralisées sont immédiatement détruites. De plus, les unités **Instables** ne peuvent que contester les objectifs, pas les contrôler.



Icône de Nurgle

Règle spéciale : *Pourriture de Nurgle*

Une seule suite de Marines de la Peste peut recevoir la *Pourriture de Nurgle* pour **50 points** : La formation inflige automatiquement 1D3 touches supplémentaires lors d'un assaut (CàC ou FF). Ceci ne fonctionne pas lors d'un soutien.

Règle spéciale : *Infestations*

Le déploiement des *Infestations* fonctionne exactement comme la règle *Téléportation*, mais après avoir placé une unité lancez 2D6+6 pour savoir de combien de socles de Zombies de la Peste la formation est composée. Testez ensuite normalement pour les pions impact pour la *Téléportation* (*cela représente une infestation de zombies de la peste qui a été lâchée sur l'ennemi*).

Règle spéciale : *Modules d'atterrissage Dreadclaw*

Une formation se déployant par *Assaut Planétaire* et pouvant être transportée par *Modules d'atterrissage Dreadclaw* le fait selon les règles spéciales suivantes :

Placez un marqueur de *Module d'atterrissage* en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (4.3 et 4.4 du Livre de Règles). Un Vaisseau en orbite sera nécessaire pour déployer les *Modules d'atterrissage*.

Le *Module d'atterrissage* est un marqueur comptant comme la première unité de la formation au moment de déterminer son emplacement d'arrivée en Assaut Planétaire. Une fois le marqueur de *Module d'atterrissage* placé, résolvez son attaque de tir sur toutes les unités ennemies à moins de 15 cm du centre du *Module d'atterrissage*. Chaque formation ennemie attaquée reçoit un Pion Impact selon les règles normales de tir.

Ensuite, débarquez les troupes transportées dans le *Module d'atterrissage* (cela peut déclencher un tir d'État d'Alerte normalement) complètement à moins de 15 cm du centre de celui-ci, en **cohésion** et en dehors de toute zone de contrôle ennemie. **Si les unités ne peuvent débarquer en totalité en respectant les règles ci-dessus, les unités restantes seront détruites sans attribution de pions d'impacts.**

Le *Module d'atterrissage* n'étant pas une unité mais un marqueur, il ne possède pas de zone de contrôle et il ne compte pas pour la cohérence de la formation. De plus, il ne peut pas être utilisé pour revendiquer un feu croisé ainsi que pour tenir ou contester des objectifs.

Si plusieurs formations utilisent des *Modules d'atterrissage*, placez tous les marqueurs *Module d'atterrissage* aux coordonnées prédéterminées en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (y compris la résolution de dispersion). Une fois que tous les marqueurs sont placés, résolvez toutes les attaques des *Modules d'atterrissage* simultanément contre les formations ennemies à portée des marqueurs *Module d'atterrissage*. **Les formations visées recevront un pion impact pour le tir pour chaque attaque du vaisseau ou des modules d'atterrissage. Les pertes et les tirs ruptures infligent des PI normalement.** Puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.



Militarum Tempestus tentant désespérément de bloquer l'avancée des légionnaires de la Death Guard.

LISTE D'ARMÉE DE LA DEATH GUARD

Les armées de la Death Guard ont une **valeur stratégique de 4**. Toutes les formations de l'armée ont une **valeur d'initiative de 1+**, excepté les formations de la Flotte de Guerre du Chaos, les formations de démons mineurs qui n'incluent pas de Grand Immonde, les Infestations de Zombie de la Peste et les formations d'Artillerie de la Peste et d'Avant garde de la Ruine qui ont une **valeur d'initiative de 2+**.

DÉTACHEMENTS DE LA DEATH GUARD

Formations	Unités	Améliorations	Coût
1+ Suite de Marines de la Peste	8 unités de Marines de la Peste	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Enfants du Chaos, Pourriture de Nurgle	275 pts
0-2 Blightlord Terminators	4 à 6 unités d'Élus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports Élus, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts chacune
Compagnie Blindée	4 Land Raiders du Chaos ou 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-4 véhicules supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
0-2 Démons Mineurs	8 ou 12 unités Porte-Peste	Grand Immonde	175 pts / 275 pts
0-1 Démon Majeur	1 Grand Immonde		200 pts
0-2 Infestation de Zombies de la Peste	2D6+6 unités de Zombies de la Peste		175 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN DE LA DEATH GUARD

(Un détachement par Suite de Marines de la Peste)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Havocs	6 unités de Havocs	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Obliterators, Transports, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	225 pts
Artillerie de la Peste	4 ou 6 Machines de Contagion		300 pts / 450 pts
0-2 Compagnie Lourde Plaguereaper	1 à 3 Decimators		225 pts chacun
Avant-garde de la Ruine	4 ou 6 Drones de la Ruine		225 pts / 325 pts

AMÉLIORATIONS DE LA DEATH GUARD

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement et chaque détachement peut recevoir au plus 4 améliorations)

Améliorations	Unités	Coût
Personnage du Chaos	(0-1) Ajouter un Seigneur du Chaos ou ajouter un Champion Exalté du Chaos ou un Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts
Porte-icône	Ajouter un Porte-icône à l'une des unités de la formation.	25 pts
0-1 Prince Démon	Remplacer le Seigneur du Chaos ou le Champion Exalté du Chaos et l'unité qu'il accompagne par un Prince Démon (ou un Prince Démon Ailé). S'il remplace le Seigneur du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême.	50 pts
0-1 Grand immonde	Ajouter 1 Grand Immonde à la formation. Uniquement si le Démon Majeur n'a pas été pris comme choix de Détachement	150 pts
Transports Élus	Ajouter un Dreadclaw pour transporter toute la formation ou Donnez le mot-clé <i>Téléportation</i> aux Élus Terminators du Chaos	50 pts
Transports	Ajouter un Dreadclaw ou suffisamment de Rhinos du Chaos pour transporter un détachement d'Havocs Ajouter un Dreadclaw ou suffisamment de Rhinos du Chaos pour transporter une Suite de Marines de la Peste	25 pts 50 pts
Dreadnoughts	Ajouter jusqu'à 4 Dreadnoughts du Chaos à la formation	50 pts chacun
Defilers	Ajouter 1 ou 2 Defilers à la formation	75 pts / 125 pts
Stalker	Ajouter 1 Stalker à la formation	50 pts
Support Lourd	Ajouter 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predators du Chaos à la formation	75 pts
Land Raiders	Ajouter jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2
Enfants du Chaos	Ajouter jusqu'à 3 unités d'Enfants du Chaos à la formation	25 pts chacune
Obliterators	Ajouter jusqu'à 3 unités d'Obliterators à la formation	75 pts chacune 125 pts les 2

SUPPORTS DE LA DEATH GUARD

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

FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

Formations	Unités	Coût
Escadrille d'Intercepteurs	3 Hellblades	200 pts
Escadrille de Chasseurs-Bombardiers	2 Helltalons	225 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Devastation ou 1 Cuirassé Despoiler	200 pts 250 pts

SOUTIEN TITANIQUE DES LÉGIONS RENÉGATES

Formations	Unités	Coût
0-2 Tour de la Peste	1 ou 2 Tours de la Peste	375 pts chacune
Titan Feral	1 Feral	300 pts
Titan Ravager	1 Ravager	650 pts
Titan Banelord	1 Banelord	850 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DE LA DEATH GUARD

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Seigneur du Chaos	Perso	-	-	-	-	Arme démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
Champion Exalté du Chaos	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Sorcier du Chaos	Perso	-	-	-	-	Explosion Warp	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Prince Démon	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation
Prince Démon Ailé	Inf	30cm	5+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA	Réacteurs Dorsaux, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation
Porte-icône	Perso	-	-	-	-	-	-	-	Sauvegarde Invulnérable, Icône Démoniaque
Marines de la Peste	Inf	15cm	3+	4+	4+	Lance-Plasma Bolter	15cm (15cm)	AP5+/AC5+ Arme Légère	
Havocs	Inf	15cm	4+	5+	3+	2x Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	
Élus Terminators du Chaos	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme énergétique Bolters Combinés 2x Autocanon Faucheur	(contact) (15cm) 30cm	Arme d'Assaut, +1A, MA Arme Légère AP4+/AC6+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé
Obliterators	Inf	15cm	4+	4+	4+	Arme Corporelle	45cm (15cm) (contact)	3xAP5+/AC5+ Arme Légère, +1A, IC Arme d'Assaut, MA	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Téléportation
Enfant du Chaos	Inf	15cm	3+	4+	-	Horribles Mutations	(contact)	Arme d'Assaut, +D3A	Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable Les Enfants du Chaos peuvent contester les objectifs mais pas les tenir
Dreadnought du Chaos	VB	15cm	4+	4+	4+	Autocanons Jumelés Poing Énergétique	45cm (contact)	AP4+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Marcheur, Sans Peur
Defiler	VB	15cm	4+	4+	4+	Obusier Faucheurs (defiler) Griffes de combat Lance-flammes Lourd	75cm 30cm (contact) 15cm (15cm)	AP4+/AC4+ AP3+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA AP4+, IC Arme légère, +1A, IC	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde invulnérable
Drone de la Ruine	VB	30cm	5+	6+	4+	Canon Maw Autocanon Faucheur Canon à Peste	30cm 30cm (15cm)	AP3+/AC5+, IC AP4+/AC6+ Arme Légère, IC	Antigrav, Sans Peur, Blindage Arrière Renforcé, Sauvegarde Invulnérable
Rhino du Chaos	VB	30cm	5+	6+	6+	Bolters jumelés	(15cm)	Arme Légère	Transport (2) : Space Marines du Chaos
Land Raider du Chaos	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Space Marines du Chaos, Terminators du Chaos*, Prince Démon* ou Obliterator* (* prennent deux places)
Machine de Contagion	VB	20cm	5+	5+	5+	Catapulte de la Peste Canon à Vomi	45cm 30cm	1PB, Ind, Rpt AP4+/AC6+, IC	Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable
Stalker	VB	30cm	5+	6+	5+	3x Canons Tempête Icarus	45cm	AP6+/AC6+/AA6+	

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Predator du Chaos	VB	30cm	5+	6+	4+	Canons Laser Jumelés 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AC4+ AP5+	<i>Blindage Renforcé</i>
Vindicator du Chaos	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (V)	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	<i>Blindage Renforcé</i>
Decimator	EG	15cm	4+	5+	3+	Canon Decimator 2x Faucheurs jumelés (G) 2x Faucheurs jumelés (D)	45cm 30cm 30cm	3PB, MA, IC, FrtF AP3+/AC5+, Gch AP3+/AC5+, Drt	<i>Blindage Renforcé</i> CD3 – Critique : Le Decimator est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+
Dreadclaw	VB	-	-	-	-	Deathclaw	15cm	AP5+/AC5+	<i>Assaut Planétaire, Transport. Ne peut transporter que des unités d'Infanterie (sauf motos) et des Dreadnoughts</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES POOL DÉMONIAQUE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Grand Immonde	EG	15cm	4+	4+	5+	Nuée de Nurglings Flot de Corruption	(contact) (souffle) (15cm)	Arme d'Assaut, +1A, MA AP4+/AC5+, Rpt, IC Arme Légère, +1A, IC	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> CD4 – Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6
Portepestes	Inf	15cm	3+	3+	6+	Épée de la Peste Nuée de Mouches	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	<i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i>
Zombies de la Peste	Inf	10cm	5+	6+	-	Griffes et Crocs	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Infiltrateurs, Infestation</i> Les Zombies de la Peste peuvent contester les objectifs mais pas les tenir.

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Intercepteur Hellblade	A	C	6+	-	-	Faucheurs jumelés (hellblades)	30cm	AP3+/AC5+/AA4+, FrtF	
Chasseur-Bombardier Helltalon	A	CB	5+	-	-	Canons Laser Jumelés AA Lanceur Havoc Bombes Incendiaires	45cm 45cm 15cm	AC4+/AA5+, FrtF AP5+/AC6+, FrtF 2PB, IC, FrtF	
Croiseur de Classe Devastation	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital Frappe Chirurgicale	∞ -	3PB, MA MA2+, TT (D3)	<i>Transport (20) : Toute unité pouvant être déployées en Dreadclaw selon les règles d'Assaut Planétaire</i>
Cuirassé de Classe Despoiler	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital 3x Frappe Chirurgicale	∞ -	3PB, MA MA2+, TT (D3)	<i>Transport (40) : Toute unité pouvant être déployée en Dreadclaws selon les règles d'Assaut Planétaire. Lent, ne peut être utilisé lors des 2 premiers tours de la partie, à moins que le scénario ne précise le contraire.</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES SOUTIEN TITANIQUE DES LÉGIONS RENÉGATES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Tour de la Peste	EG	15cm	4+	5+	4+	Mortier de la Peste	60cm	D3+3PB, Rpt, FrtF	<i>Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Transport (16) : Marines de la Peste, Havocs, Démagogues, Aspirants Champions, Cultistes, Mutants, Acolytes, Chiens du Chaos, Appui Feu Renégats, Portepestes, Elus Terminators*, Obliterators*, Prince Démon*, Enfant du Chaos*, Mutants Géants*, Ogryns Renégats*, Grand Immonde** (les unités avec astérisque * prennent 2 places, ** 4 places)</i> <i>CD6 – Critique : Une des Runes canalisant l'énergie du Warp est endommagée</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque rune endommagée :</i> - 1 : la Tour de la Peste est aspirée dans le Warp, et considérée comme détruite - 2-3 : elle subit 1 point de dommages supplémentaire, et des explosions internes tuent 1D3 passagers (sans sauvegarde autorisée) au choix de leur possesseur - 4-6 : la rune est réparée
						Canon de la Pourriture	90cm	AP3+/AC5+, IC, FrtF	
						2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	
Titan Feral	EG	30cm	5+	4+	5+	Deathstorm	45cm	4xAP4+/AC4+, Frt	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.</i> <i>CD3 / BI2 – Critique : Le Titan est déséquilibré et vacille. Déplacez-le d'1D6 cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pas pousser, il s'arrête et subit un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un 6+</i>
						Hellmouth	30cm	3PB, MA, Frt	
						Tête de Bataille	(15cm)	Arme Légère, +2A, FrtF	
Titan Ravager	EG	20cm	4+	3+	4+	Doomburner	45cm	MA3+, TT (D3), FrtF	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.</i> <i>CD6 / BI4 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure.</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> - 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+ - 2-3 : le titan subit 1 point de dommages supplémentaire ; - 4-6 : la fissure est réparée
						2x Deathstorm Lourde	60cm	4xAP4+/AC4+, Frt	
						Tête de Bataille	(15cm)	Arme Légère, +2A, FrtF	
						Queue	75cm	AP4+/AC4+	
						(contact)	Arme d'Assaut, +1A		
Titan Banelord	EG	15cm	4+	2+	4+	Rack de Missiles Havoc	60cm	6x2PB, Ind, Uniq, IC, FrtF	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.</i> <i>CD8 / BI6 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> - 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+ - 2-3 : le Banelord entre dans une rage démoniaque et bouge immédiatement de 3D6cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et subit un point de dommages supplémentaire ; les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 4+ - 4-6 : la fissure est réparée
						Canon Hellstrike	60cm	3PB, MA, IC, Frt	
						Poing de Combat Apocalypse	30cm	4xAP4+/AC4+, Frt	
						Tête de Bataille	(contact)	Arme d'Assaut, +2A, TT (D3)	
						(15cm)	Arme Légère, +2A, FrtF		

FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

Type :

perso : Personnage
Inf : Infanterie
VL : Véhicule Léger
VB : Véhicule Blindé
EG : Engin de Guerre
A : Aéronef
VS : Vaisseau Spatial

CC : valeur de Corps à Corps
FF : valeur de Fusillade

Puissance de Feu :

AP : Anti-Personnel
AC : Anti-Char
MA : Macro-Arme
PB : Point de Barrage
AA : Armes Antiaériennes
+1A : Attaque Supplémentaire
FeP : Frappe en Premier
IC : Ignore les Couvert
Rpt : Rupture
Rchg : Rechargement
Ind : Tir Indirect
Uniq : Tir Unique
TT : Tueur de Titan
Frnt : Arc de Tir frontal
FrntF : Arc de Tir frontal Fixe
Arr : Arc de Tir Arrière
Drt : Arc de Tir Droit
Gch : Arc de Tir Gauche

CD : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.
BI : Boucliers Impériaux

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Titan Banelord	EG	15cm	4+	2+	4+	Rack de Missiles Havoc	60cm	6x2PB, Ind, Uniq, IC, FrtF	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum. CD8 / BI6 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure : - 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+ - 2-3 : le Banelord entre dans une rage démoniaque et bouge immédiatement de 3D6cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et subit un point de dommages supplémentaire ; les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 4+ - 4-6 : la fissure est réparée
						Canon Hellstrike	60cm	3PB, MA, IC, Frt	
						Poing de Combat Apocalypse	30cm	4xAP4+/AC4+, Frt	
						Tête de Bataille	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +2A, TT (D3) Arme Légère, +2A, FrtF	

Vitesse :

C : Aéronef de type Chasseur
CB : Aéronef de type Chasseur-Bombardier
B : Aéronef de type Bombardier

Poing de Combat Apocalypse

Cette arme possède deux profils. L'un utilisable en Tir, l'autre utilisable en assaut au corps à corps