

EPIC

# ARMAGEDDON



# ASTRA MILITARUM - TALLARN -



"Soyez prestes et silencieux, tels le simoun qui traverse le désert sans faire frémir le moindre grain de sable."

Capitaine Al'Rahem

## Forces

Le Raid Tallarn utilise les feuilles de référence de *Raid Tallarn*, de *l'Aeronautica Imperialis* et de *Soutien Super-Lourd de Raid Tallarn*.

## Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied un régiment de *Tallarn* basé sur ceux déployés lors de la Campagne de Taros.

Les armées de *Tallarn* sont organisées autour de grandes formations appelées **compagnies**, elles-mêmes complétées par des **formations d'appui** qui leurs sont autonomes.

Chaque **compagnie** 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 compagnie. Les améliorations font partie intégrante des détachements et doivent respecter les règles de cohésion. Chaque compagnie peut prendre **jusqu'à trois améliorations**.

Les **formations de support** sont des formations autonomes des **compagnies**. Elles ne peuvent pas recevoir d'améliorations. Un maximum de 1/3 des points peuvent être dépensés pour ces formations.

## Règle spéciale : Commissaires

Chaque **compagnie** inclut un Commissaire. De plus, vous pouvez ajouter gratuitement un Commissaire dans une **formation d'appui** pour chaque tranche (même incomplète) de 1000 points dans votre armée hors Supports non régimentaires.

## Règle spéciale : Vifs comme le vent

Une formation ayant effectué un Redéploiement peut effectuer un soutien en assaut \*, un feu croisé, et des tirs anti-aériens \*.

\* Ces actions se feront avec un malus à la touche de -1 supplémentaire à tout autre malus qui pourrait être subi.

## Règle spéciale : Formations motorisées

Au regard des **améliorations** auxquelles elles peuvent prétendre, les **compagnies** suivantes sont qualifiées de formations motorisées :

- Compagnie d'infanterie mécanisée
- Compagnie blindée légère

Les **compagnies** suivantes peuvent être qualifiées de formations motorisées si vous le choisissez au moment de rédiger votre liste d'armée :

- Compagnie de cavalerie
- Compagnie de reconnaissance

La **compagnie** suivante n'est pas une formation motorisée :

- Compagnie d'infanterie



# RÉGIMENT DE RAID TALLARN

Les régiments de Tallarn ont une **valeur stratégique de 2**. Toutes les formations ont une **initiative de 2+**.

## COMPAGNIES DE TALLARN

Formations	Unités	Coût
Compagnie d'infanterie	1 unité de Commandant, 12 escouades de Gardes Impériaux	250 pts
Compagnie d'infanterie mécanisée	1 unité de Commandant, 12 escouades de Gardes Impériaux et 7 Chimères	400 pts
Compagnie de cavalerie	1 unité de Commandant Cavalier de Tallarn, 11 unités de Cavaliers de Tallarn	275 pts
Compagnie de reconnaissance	10 Sentinelles de Tallarn, dont une ayant la règle Commandant	200 pts
Compagnie blindée légère	9 Leman Russ Conqueror et 1 Leman Russ Vanquisher allégé ayant la règle Commandant	475 pts

## FORMATIONS D'APPUI DE TALLARN

(Jusqu'à 2 formations d'appui par Compagnie)

Formation	Unités	Coût
Escadron de cavalerie de reconnaissance	6 unités de Cavaliers de Tallarn (toutes les unités gagnent la capacité <i>Eclaireur</i> )	150 pts
Escadron de cavalerie autochtone	6 unités de Mukaali	250 pts
Section de mortiers	6 unités de Mortiers	150 pts
Section de snipers	6 unités de Snipers	150 pts
Section d'artillerie mobile	1 Salamandre de Commandement et 3 Griffons	150 pts
Section DCA mobile	1 Salamandre de Commandement et 3 Hydres	200 pts
Escadron de Hellhounds	6 Hellhounds	300 pts
Escadron de Sentinelles de soutien	4 Sentinelles de soutien	150 pts
Escadron de Leman Russ Conqueror	6 Leman Russ Conqueror	275 pts
Escadron de Leman Russ spéciaux	6 Leman Russ Destroyers OU 6 Leman Russ Thunderers	300 pts 350 pts

## AMÉLIORATIONS DE COMPAGNIES DE TALLARN

(Jusqu'à 3 améliorations différentes par Compagnie de la Garde)

Améliorations	Unités	Coût
0-1 Commandant Suprême	L'unité ayant la règle Commandant gagne à la place la règle Commandant Suprême	+50 pts
0-1 Confesseur	Ajoute un Confesseur à 1 unité d'Infanterie (hors Cavaliers de Tallarn et Commandant Cavaliers de Tallarn)	+50 pts
Equipes de Snipers	Ajouter jusqu'à 4 unités de Sniper Si la formation est motorisée, ajoutez aussi suffisamment de Chimères pour les transporter	+25 pts / chaque +25 pts / chaque
Appui-feu	Ajouter jusqu'à 4 escouades d'appui-feu Si la formation est motorisée, ajoutez aussi suffisamment de Chimères pour les transporter	+25 pts / chaque +25 pts / chaque
Appui Mortier	Ajouter jusqu'à 4 unités de Mortiers Si la formation est motorisée, ajoutez aussi suffisamment de Chimères pour les transporter	+25 pts / chaque +25 pts / chaque
Support DCA	Ajouter jusqu'à 2 Plateformes Sabre Si la formation est motorisée, ajoutez à la place 1 Hydre	+25 pts / chaque +50 pts
Sentinelles	Ajoutez 2 Sentinelles de soutien	+75 pts

## SUPPORTS NON RÉGIMENTAIRES

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

### APPUI DE L'AERONAUTICA IMPERIALIS

Formations	Unités	Coût
Escadrille d'interception	2 Thunderbolts	150 pts
Escadrille double d'interception	4 Thunderbolts	300 pts
Escadrille de bombardiers	2 Bombardiers Marauders	250 pts

### APPUI BLINDÉ SUPER-LOURD

Formations	Unités	Coût
Peloton Baneblade	1 Baneblade	200 pts
Peloton Shadowsword	1 Shadowsword	200 pts
Peloton Stormblade	1 Stormblade	200 pts

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES DE RAID TALLARN

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Commissaire	Perso	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques Suppl. (+1), Macro Arme Charismatique, Meneur, Sans Peur
Confesseur	Perso	-	-	-	-	-	-	-	Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Commandant	Inf	15cm	6+	5+	5+	Autocanon Fusils laser Épée tronçonneuse	45cm (15cm) (contact)	AP5+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut	Commandant
Commandant Cavalier de Tallarn	Inf	20cm	6+	4+	6+	Lances énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	Frappe en premier Infiltrateurs, Montés, Commandant
Cavaliers de Tallarn	Inf	20cm	6+	4+	6+	Lances énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	Frappe en premier Infiltrateurs, Montés
Mukaali	Inf	15cm	3+	4+	6+	Lances énergétiques Pattes épaisses	(contact) (contact)	Armes d'assaut Armes d'assaut	Frappe en premier Attaques Suppl. (+1) Montés
Mortiers	Inf	15cm	-	6+	5+	2x Mortiers	30cm	AP5+	Tir indirect
Snipers	Inf	15cm	-	6+	5+	Fusils de Sniper	30cm	AP5+	Sniper Éclaireurs
Plateforme Sabre	Inf	10cm	-	6+	5+	Autocanons Jumelés AA	45cm	AP4+/AC5+/AA5+	
Escouade d'appui feu	Inf	15cm	-	6+	4+	2x Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	
Gardes Impériaux	Inf	15cm	-	6+	5+	½ Autocanon Fusils laser	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Armes légères	Une unité sur deux, arrondie au supérieur, peut tirer à l'autocanon
Sentinelle de Tallarn	VL	20cm	6+	6+	5+	Multilaser	45cm	AP5+/AC6+	Marcheur

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Sentinelle de Soutien	VL	20cm	6+	6+	5+	Lance-roquettes multiple	30cm	2xAP5+/AC6+	Tir indirect La portée du Lance-roquettes multiple n'est pas doublée lors d'un tir indirect et permet de tirer à moins de 30cm Marcheur, Éclaireurs
Chimère	VB	30cm	5+	6+	5+	Multilaser Bolter lourd	30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Transport : 2 unités d'infanterie, les Plateforme Sabre comptent pour 2 unités chaque
Griffon	VB	30cm	6+	6+	5+	Mortier Griffon Bolter lourd	30cm 30cm	1PB AP5+	Tir indirect
Hellhound	VB	30cm	4+	6+	3+	Canon Inferno  Bolter lourd	30cm (15cm) 30cm	AP3+ Armes légères AP5+	Ignore les Couverts Ignore les Couverts
Hydre	VB	30cm	6+	6+	5+	2x Canon Hydre Bolter lourd	45cm 30cm	AP4+/AC5+/AA5+ AP5+	
Leman Russ Conqueror	VB	25cm	4+	6+	5+	Obusier Conqueror Canon laser	45cm 45cm	AP4+/AC4+ AC5+	Blindage Renforcé
Leman Russ Destroyer	VB	25cm	4+	6+	5+	Canon Destroyer	75cm	AC3+	Blindage Renforcé
Leman Russ Thunderer	VB	25cm	4+	6+	4+	Canon Démolisseur	30cm	MA4+	Blindage Renforcé
Leman Russ Vanquisher allégé	VB	25cm	4+	6+	5+	Canon Vanquisher Canon laser	75cm 45cm	AP4+/AC2+ AC5+	Blindage Renforcé
Salamandre de Commandement	VB	30cm	5+	6+	5+	Autocanon Bolter lourd	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Eclaireur, Commandant

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES AERONAUTICA IMPERIALIS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Thunderbolt	A	CB	6+	-	-	Fulgurant AA	15cm	AP4+ /	Arc de tir frontal fixe
						Multilaser	30cm	AA5+	Arc de tir frontal fixe
						Roquettes	30cm	AP5+/AC6 + AC4+	Arc de tir frontal fixe Esquive
Bombardier Marauder	A/EG	B	5+	-	-	Bolters lourds jumelés (AA Strict)	30cm	AA5+	
						Bolters lourds jumelés (AA Arrière)	30cm	AP4+/AA5	Arc de tir arrière fixe
						Canons laser jumelés (AA Avant)	30cm	+	Arc de tir frontal fixe
						Bombes (Bomber)	15cm	AC4+ / AA5+ 3PB	Arc de tir frontal fixe CD : 2 Touche Critique : le Marauder s'écrase au sol

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES SOUTIEN SUPER LOURDS DE RAID TALLARN

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Baneblade	EG	15cm	4+	6+	4+	Super Obusier	75cm	AP3+/AC3+	Arc de tir Frontal Fixe Attaques suppl.(+1), Macro Arme Arc de tir frontal fixe CD : 3 Touche Critique : le Baneblade est détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm, subissent une touche sur 6+ Blindage Renforcé
						Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	
						2x Canon laser	45cm	AC5+	
						Canon Démolisseur (Avant)	30cm	MA4+	
						Bolters lourds jumelés (FF)	30cm	Armes légères	
						2x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	
Shadowsword	EG	15cm	4+	6+	5+	Canon Volcano (FF)	90cm	MA2+	Arc de tir frontal fixe CD3 Touche Critique : le Shadowsword est détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+ Blindage Renforcé
						2x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	
Stormblade	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon plasma léger	45cm	2x MA2+	Rechargement, Arc de tir frontal fixe Arc de tir frontal fixe CD3 Touche Critique : le Stormblade est détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+ Blindage Renforcé
						2x Canon laser	45cm	AC5+	
						Bolter lourd (FF)	30cm	AP5+	
						2x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	