

EPIC

ARMAGEDDON



CODEX

WORD BEARERS

EA-FR

WORD BEARERS



« Abatsez les idoles ! Détruisez les temples ! Massacrez les prêtres ! Montrez à ces imbéciles qu'ils ne font que vénérer un cadavre pourri ! »

- L'Apôtre Noir Harzhan.

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée des Word Bearers.

Les armées des Word Bearers sont organisées en formations appelées **détachements**.

Chaque *détachement* 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. Notez que certaines *améliorations* remplacent des unités d'un *détachement* tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les **formations de Supports Titaniques Renégates** et de la **Flotte de Guerre du Chaos** sont des formations autonomes des détachements. Elles ne peuvent jamais recevoir d'améliorations, sauf s'il en existe d'indiquées explicitement dans leur profil. Un maximum d' $\frac{1}{3}$ des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

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 : **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 : **Concentration démoniaque (X)**

Une fois par partie, une **unité** possédant la note **Concentration Démoniaque (X)** peut invoquer des démons mineurs de la manière suivante :

Au moment de l'activation de la formation de **l'unité** et avant qu'elle ne fasse son jet d'activation, **X** démons mineurs affiliés à **l'unité** sont ajoutés à la formation. Tous les démons ainsi invoqués doivent être placés à 5cm de **l'unité**.

Les démons restent attachés à la formation jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à leur destruction. Les démons et la formation devenant ainsi une seule et même formation suivant toutes les règles de cohésion, d'activation, etc.

Remarque : ces démons n'ont pas à avoir été préalablement sélectionnés lors de la composition de l'armée.

Règle spéciale : **Instables**

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

Règle spéciale : *Factions*

Chaque formation dans une armée de Word Bearers appartient à une faction qui prête allégeance à l'un des **Dieux du Chaos** (Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch) ou au **Chaos Universel**. Vous devez décider à quelle faction appartient chaque formation de votre armée au début de la bataille et le noter sur votre liste d'armée.

A l'exception de celles vénérant le *Chaos Universel*, les différentes factions ne s'entendent pas toutes bien, et certaines entretiennent entre elles des haines millénaires. Ceci est représenté par les règles suivantes :

- Khorne hait Slaanesh et vice versa ;
- Tzeentch hait Nurgle et vice versa.

Il est impossible d'aligner dans une même armée des formations qui se haïssent (si vous jouez par exemple une formation de Khorne, vous ne pourrez pas aligner une formation de Slaanesh).

FACTIONS	DÉMONS MINEURS	DÉMONS MAJEURS
CHAOS UNIVERSEL	Bêtes démoniaques	-
KHORNE	Sanguinaires	Buveur de Sang
TZEENTCH	Incendiaires	Duc du Changement
NURGLE	Portes-peste	Grand Immonde
SLAANESH	Démonettes	Gardien des Secrets

Règle spéciale : *Modules d'atterrissement Dreadclaw*

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

Placez un marqueur de *Module d'atterrissement* 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'atterrissement*.

Le Module d'atterrissement 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'atterrissement placé, résolvez son attaque de tir sur toutes les unités ennemis à moins de 15 cm du centre du *Module d'atterrissement*. Chaque formation ennemie attaquée reçoit un Pion Impact selon les règles normales de tir.

Ensuite, débarquez les troupes transportées dans le *Module d'atterrissement* (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 ennemis. **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'atterrissement* 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'atterrissement*, placez tous les marqueurs *Module d'atterrissement* aux coordonnées pré-déterminées 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'atterrissement* simultanément contre les formations ennemis à portée des marqueurs *Module d'atterrissement*. **Les formations visées recevront un pion impact pour le tir pour chaque attaque du vaisseau ou des modules d'atterrissement. Les pertes et les tirs ruptures infligent des PI normalement.** Puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.

LISTE D'ARMÉE DES WORD BEARERS

Les armées des Word Bearers ont une **valeur stratégique de 4**. Toutes les formations ont une **initiative de 1+**, sauf les démons mineurs, les formations de soutien des Word Bearers et la Flotte de Guerre du Chaos qui ont une **valeur d'initiative de 2+**.

DÉTACHEMENTS DES WORD BEARERS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
1+ Suite des Word Bearers	8 unités de Marines du Chaos	Personnage du chaos, Apôtre Noir, Prince Démon, Porte icône, Autel du Chaos, Autel de Dévotion, Enfants du Chaos, Havocs, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250 pts
0-2 Suite d'Élus Word Bearers	4 à 6 unités d'Élus Terminators du Chaos	Personnage du chaos, Apôtre Noir, Prince Démon, Porte icône, Autel du Chaos, Autel de Dévotion, Dreadnoughts, Defilers, Transports Élus, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts chacune
Suite de possédés (0-1 par suite de Word Bearers)	8 unités de possédés	Autel de Dévotion, Enfants du Chaos, Transports	300 pts
Compagnie de Motos	8 unités de Motos du Chaos	Personnage du chaos, Apôtre Noir, Porte icône, Chiens du Chaos	250 pts
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

FORMATION DE SOUTIEN DES WORD BEARERS

(Une formation de soutien par détachement des Word Bearers)

Formations	Unités	Améliorations	Coût	Formations	Unités	Coût
Loge Stigmatus	1 Aspirant Champion Marine du Chaos +11 unités de cultistes et/ou de Mutants	Transports Renégats, Hydre, Enfants du Chaos, Chiens du Chaos, Autel du Chaos, Porte-icone, Appui feu, Hellhounds, Cultistes.	175 pts	0-2 Démon Majeur	1 Démon Majeur (+8 unités de Démons Mineurs) ou (+12 unités de Démons Mineurs)	200 pts (+125 pts) (+225 pts)
Loge Gigantis	6 Mutants Géants et/ou Ogryns Renégats 0-1 par Stigmatus	Transports Renégats, Hydre, Cultistes.	250 pts	0-2 Démons Mineurs	8 unités de Démons Mineurs (+4 unités de Démons Mineurs)	175 pts (+100 pts)
Defilers	4 Defilers	Defiler	300 pts			

SUPPORTS DES WORD BEARERS

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

FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
Escadrille d'Intercepteurs	3 Hellblades	200 pts	DeathWheel	1 DeathWheel	275 pts
Escadrille de Chasseurs-Bombardiers	2 Helltalons	225 pts	Titan Feral	1 Feral	300 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Devastation ou 1 Cuirassé Despoiler	200 pts 250 pts	Titan Ravager	1 Ravager	650 pts
			Titan Banelord	1 Banelord	850 pts

AMÉLIORATIONS DES WORD BEARERS

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

Améliorations	Unités	Coût	Améliorations	Unités	Coût
Personnage du Chaos	(0-1) Ajouter un Seigneur du Chaos ou ajouter un Champion Exalté du Chaos ou ajouter un Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts 25 pts	Hydre	Ajouter 1 Hydre à la formation	50 pts
Porte-icône	Ajouter un Porte-icône à l'une des unités de la formation.	25 pts	0-1 Autel du Chaos	Ajouter 1 Autel du Chaos à la formation	200 pts
Apôtre Noir	Ajouter 1 personnage d'apôtre noir à une unité de la formation	50 pts	Autel de Dévotion	Ajouter 1 Autel de Dévotion à la formation	100 pts
0-2 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. Un Prince démon peut être inclus dans l'armée pour chaque déité représentée.	50 pts	Transports Élus	Ajouter un Dreadclaw pour transporter toute la formation ou Donnez le mot-clé Téléportation aux Élus Terminators du Chaos	50 pts 50 pts
Enfants du chaos	Ajouter jusqu'à 3 Enfants du Chaos	25 pts chacun	Transports	Ajouter un Dreadclaw ou suffisamment de Rhinos pour transporter toute la formation	50 pts
Chiens du chaos	Ajouter jusqu'à 3 Chiens du Chaos	15 pts chacun	Havocs	Ajouter 4 unités de Havocs à la formation	150 pts
Cultistes	Ajouter jusqu'à 8 Cultistes et/ou Mutants	10 pts chacun	Dreadnoughts	Ajouter jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation	50 pts chacun
Transport renégats	Ajouter assez de Transporteurs Terrestres et/ou Chimères pour transporter les infantries ayant un mouvement inférieur ou égal à 15cm, sans laisser de places vides.	10 pts chacun 25 pts chacun	Defilers	Ajouter 1 Defiler à la formation ou Ajoutez-en 2	75 pts 125 pts
Appuis feu	Ajouter jusqu'à 4 unités d'Appui feu à la formation	25 pts chacun	Stalker	Ajouter 1 Stalker à la formation	50 pts
Hellhounds	Ajouter jusqu'à 3 Hellhounds à la formation	50 pts chacun	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

FEUILLES DE RÉFÉRENCES WORD BEARERS

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
Porte-Icône	Perso	-	-	-	-	-	-	-	Sauvegarde Invulnérable, Icône Démoniaque
Apôtre Noir	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Charismatique, Meneur, Sauvegarde invulnérable
Aspirant Champion Space Marine du Chaos	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter Arme Démon	45cm (15cm) (contact)	AP5+/AC6+ Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	Sauvegarde invulnérable, Commandant, Meneur
Prince Démon	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA	Blidage Renforcé, Blidage 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, Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation
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+	Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé
Space Marines du Chaos	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	-
Possédés	Inf	15cm	4+	4+	-	Armes Démoniaques	(contact)	Arme d'Assaut, +1A	Infiltrateur, Sauvegarde invulnérable
Havocs	Inf	15cm	4+	5+	3+	2x Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	-
Motos du Chaos	Inf	35cm	4+	3+	4+	Bolter Épée tronçonneuse	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	Montés
Cultiste	Inf	15cm	-	6+	5+	Mitrailleur Lourde Arme à Feu	30cm (15cm)	AP6+ Arme Légère	
Mutant	Inf	15cm	6+	4+	6+	Arme à Feu Diverses Armes	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	-
Mutant Géant	Inf	15cm	3+	4+	6+	Arme Lourde	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Massif (prennent 2 places dans les transports)
Ogrym Renégat	Inf	15cm	3+	4+	4+	2x Mitrailleur Lourde	30cm	AP6+	Massif (prennent 2 places dans les transports)
Chien du Chaos	Inf	30cm	6+	4+	-	Crocs	(contact)	Arme d'Assaut	
Enfant du Chaos	Inf	15cm	3+	4+	-	Horribles Mutations	(contact)	Arme d'Assaut, +D3A	Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable Les Enfants du Chaos ne peuvent que contester les objectifs, pas les contrôler.
Appui-feu	Inf	15cm	-	6+	4+	2x Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-
Ogrym Renégat	Inf	15cm	3+	4+	4+	2x Mitrailleur Lourde	30cm	AP6+	Massif (prennent 2 places dans les transports)

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Dreadnought du Chaos	VB	15cm	4+	4+	4+	Autocanons Jumelés Poing Énergétique	45cm (contact)	AP4+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Marcheur, Sans Peur
Rhino du Chaos	VB	30cm	5+	6+	6+	Bolters jumelés	(15cm)	Arme Légère	Transport (2) : Space Marines du Chaos
Predator du Chaos	VB	30cm	5+	6+	4+	Canons Laser Jumelés 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AC4+ AP5+	Blidage Renforcé
Land Raider du Chaos	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé Transport (2) : Space Marines du Chaos, Terminators du Chaos*, Prince Démon* ou Obliterator* (* prennent deux places)
Vindicator du Chaos	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (V)	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	Blidage Renforcé
Stalker	VB	30cm	5+	6+	5+	3x Canons Tempête Icarus	45cm	AP6+/AC6+/AA6+	-
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	Blidage Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde invulnérable
Hydre	VB	30cm	6+	6+	5+	2x Canons Hydre Bolter Lourd	45cm 30cm	AP4+/AC5+/AA5+ AP5+	-
Chimère	VB	30cm	5+	6+	5+	Multi-Laser Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Transport (2) : Démagogue, Aspirant Champion Marine du Chaos, Cultistes, Mutants, Acolytes, Appui Feu Renégats, Prince Démon*, Mutants Géants* et Ogryns Renégats* (* prennent 2 places)
Transporteur Terrestre	VB	30cm	6+	6+	-	-	-	-	Transport (2) : Démagogue, Aspirant Champion Marine du Chaos, Cultistes, Mutants, Acolytes, Appui Feu Renégats, Prince Démon*, Mutants Géants* et Ogryns Renégats* (* prennent 2 places)
Hellhound	VB	30cm	4+	6+	3+	Canon Inferno et Bolter Lourd	30cm (15cm) 30cm	AP3+, IC Arme Légère, IC AP5+	-
Autel de Dévotion	VB	15cm	4+	4+	4+	Arcano-technologie mineure	45cm	AP4+/AC4+/AA4+	Concentration démoniaque (1d3), Blidage renforcé, Sauvegarde invulnérable
Autel du Chaos	EG	15cm	4+	4+	4+	Arcano-technologie	45cm	D3xAP4+/AC4+/AA4+	Blidage renforcé, Charismatique, Concentration démoniaque (2d3), Sans peur, Sauvegarde invulnérable CD3 – Critique : L'Autel est aspiré dans le Warp et est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5 cm subissent une touche MA6+ à cause du contrecoup de pouvoir brut du Warp

FEUILLE DE RÉFÉRENCES POOL DÉMONIAQUE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Buveur de Sang	EG	30cm	4+	3+	-	Hache de Khorne Fouet de Khorne	(contact) (contact)	Arme d'Assaut, +2A, TT (1) Arme d'Assaut, +1A, TT (1)	Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable CD3 – 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
Sanguinaires	Inf	15cm	4+	4+	-	Lame d'Enfer	(contact)	Arme d'Assaut, +1A	Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables
Duc du Changement	EG	30cm	4+	5+	4+	Regard Cinglant Bâton de Chari Vari	30cm (15cm) (contact)	2xMA3+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable CD3 – 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
Incendiaires	Inf	15cm	5+	5+	4+	Flammes de Tzeentch	(15cm)	Arme Légère, IC	Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables
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	Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable 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+	Epée de la Peste Nuée de Mouches	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables
Gardien des Secrets	EG	20cm	4+	3+	4+	Regard de Slaanesh Fouet du Tourment	45cm (15cm) (contact)	2xMA4+ Arme Légère, +1A, MA, FeP Arme d'Assaut, +1A, MA, FeP	Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable CD3 – 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
Démonettes	Inf	20cm	4+	3+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Arme d'Assaut	Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables
Bêtes Démoniaques	Inf	20cm	4+	4+	-	Griffes et Crocs	(contact)	Arme d'Assaut	Infiltrateurs, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables

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 jumelées (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)	Transport (20) : Toute unité pouvant être déployées en Dreadclaw selon les règles d'Assaut Planétaire
Cuirassé de Classe Despoiler	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital 3x Frappe Chirurgicale	∞	3PB, MA MA2+, TT (D3)	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.
Dreadclaw	VB	-	-	-	-	Deathclaw	15cm	AP5+/AC5+	Assaut Planétaire, Transport. Ne peut transporter que des unités d'Infanterie (sauf motos) et des Dreadnoughts

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DES LÉGIONS TITANIQUES RENÉGATES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Deathwheel	EG	30cm	4+	4+	4+	2x Faucheurs (G) 2x Faucheurs (D) Obusier Léger Gauche Obusier Léger Droit	30cm 30cm 45cm 45cm	AP4+/AC6+, Gch AP4+/AC6+, Drt AP4+/AC4+, Gch AP4+/AC4+, Drt	Blindage Renforcé, Sans Peur <i>CD4 / B2 – Critique : Les stabilisateurs gyroscopiques sont endommagés. La Deathwheel roule de 3D6 cm dans une direction aléatoire (elle s'arrête si elle rencontre un terrain infranchissable ou un autre engin de guerre) infligeant une touche à toute unité sur laquelle elle roule. La Deathwheel bascule ensuite sur le côté et est détruite</i>
Titan Feral	EG	30cm	5+	4+	5+	Deathstorm Hellmouth Tête de Bataille	45cm 30cm (15cm)	4xAP4+/AC4+, Frt 3PB, MA, Frt Arme Légère, +2A, FrtF	Blindage 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. <i>CD3 / B12 – 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>
Titan Ravager	EG	20cm	4+	3+	4+	Doomburner 2x Deathstorm Lourd Tête de Bataille Queue de Combat et	45cm 60cm (15cm) 75cm (contact)	MA3+, TT (D3), FrtF 4xAP4+/AC4+, Frt Arme Légère, +2A, FrtF AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +1A	Blindage 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. <i>CD6 / B14 – 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 titan subit 1 point de dommages supplémentaire ; - 4-6 : la fissure est réparée</i>
Titan Banelord	EG	15cm	4+	2+	4+	Rack de Missiles Havoc Canon Hellstrike Poing de Combat Apocalypse Tête de Bataille Queue de Combat et	60cm 60cm 30cm (15cm) 75cm (contact)	6x2PB, Ind, Uniq, IC, FrtF 3PB, MA, IC, Frt 4xAP4+/AC4+, Frt Arme d'Assaut, +2A, TT (D3) Arme Légère, +2A, FrtF AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +1A	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. <i>CD8 / B16 – 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</i>

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
Frt : Arc de Tir frontal
FrtF : 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 Canon Hellstrike Poing de Combat Apocalypse Tête de Bataille	60cm 60cm 30cm (contact) (15cm)	6x2PB, Ind, Uniq, IC, FrtF 3PB, MA, IC, Frt 4xAP4+/AC4+, Frt Arme d'Assaut, +2A, TT (D3) Arme Légère, +2A, FrtF	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut passer à 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

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