

EPIC

ARMAGEDDON



CODEX

GREY KNIGHTS

EA-FR



« Nous sommes des guerriers Chevaliers Gris, dont l'armure est la Foi, le bouclier la Dévotion et l'arme notre Devoir Sacré. Mais plus que tout, nous portons la flamme divine de l'Empereur de l'Humanité dans les ténèbres afin d'y purger le Démon. »

Frère-Capitaine Stern des Chevaliers Gris

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de Grey Knights.

Les armées des Grey Knights sont organisées autour de petites formations appelées **détachements principaux** ainsi que des **détachements de soutien** qui leurs sont autonomes.

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. 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 support** sont des formations autonomes des *détachements*. Un maximum de $\frac{1}{3}$ des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Nombre des unités Grey Knights diffèrent de celles des autres chapitres Space Marines. Cependant, concernant le **transport**, les unités suivantes seront jugées comme équivalentes :

*Strikes Squads, Purifiers, Purgators ↔ Tactiques
Terminators d'assaut, Paladins ↔ Terminators
Dreadknight ↔ Dreadnought*

Règle spéciale: Némésis du Chaos

Quand une formation de Space Marines Grey Knights est engagée dans un assaut comprenant des unités du Chaos, elle comptera comme Charismatique pour ce combat.

Règle spéciale : Psyker

Une formation contenant au moins 1 Psyker peut effectuer un tir à 30 cm après qu'elle ait été désignée pour s'activer et avant de lancer le jet d'initiative. La qualité de la touche dépendra du nombre d'unités non neutralisées disposant de la note Psyker dans la formation. Cette action spéciale est considérée comme un tir concernant les règles mais une seule unité a besoin d'une ligne de vue sur la formation ciblée.

Si la formation fait ce tir, elle aura un malus de -1 pour s'activer à ce tour.

Table des Psykers	
Nombre de Psykers	Touche
1-3	MA5+
4-5	MA4+
6-7	MA3+
8+	MA2+

Les unités contenant 1 Archiviste ou le Maître de Chapitre comptent comme 3 Psykers. Les unités de Paladins comptent comme 2 Psykers.



Règle spéciale : "Et ils ne connaîtront 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.
- Les formations Space Marines comptent comme ayant **la moitié de leur nombre de pions impact lors de la résolution de l'assaut** (arrondi à l'inférieur, à un minimum de 1 pion impact).
- **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.

Attention : les formations de Servitors, la suite Inquisitoriale et les formations des Légions Titaniques ne bénéficient pas de cette règle.

Règle spéciale : *Transports*

Les formations Space Marines disposant d'unités avec le suffixe "*+ Transports*" peuvent prendre assez de Rhinos pour transporter l'intégralité de la formation. Si cette option est prise, le nombre de Rhinos doit être suffisant, mais la capacité totale de transport ne doit pas être excédentaire par rapport au nombre d'unités à transporter.

Si des véhicules avec une capacité de transport ont été achetés pour la formation (comme des Razorbacks ou des Land Raiders), on considère qu'ils transportent au maximum de leurs capacités et qu'il est possible de prendre assez de Rhinos pour transporter ce qu'il reste de la formation (même si un Rhino se retrouve à moitié vide).

En outre, il est possible de remplacer gratuitement tous les Rhinos de la formation par un Dreadnought ou Dreadnought Feu d'enfer ou un Dreadnought Vénérable(+25 pts).

Les Grey Knights n'ont pas accès aux Modules d'assaut planétaire.



LISTE D'ARMÉE GREY KNIGHTS

Les armées des Grey Knights ont une **valeur stratégique de 5**. Les Départements Grey Knights, la Flotte Grey Knights et les Soutiens des Légions Titaniques ont **une initiative de 1+**. Les Servitors et la Suite Inquisitoriale ont **une initiative de 2+**.

DÉTACHEMENTS PRINCIPAUX GREY KNIGHTS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Terminators	4 unités de Terminators	Commandant, Dreadnought, Land Raider, Téléportation, Terminators	325 pts
1+ Strikes Squad	6 unités de Strikes Squad + transports	Commandant, Dreadnought, Land Raider, Razorback, Hunter, Support Spécialistes	300 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN

(3 Détachements de Soutien maximum par Département Principal)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Némésis DreadKnights	3 à 6 unités de DreadKnights	Commandant (Maître de Chapitre uniquement), Téléportation	75 pts chacun
0-1 Paladins	4 unités de Paladins ou 6 unités de Paladins	Commandant, Dreadnought, Land Raider, Téléportation, Terminators	350 pts 525 pts
Terminators d'Assaut	4 unités de Terminators d'Assaut	Commandant, Dreadnought, Land Raider, Téléportation, Terminators	300 pts
Interceptors	6 unités d'Interceptors	Commandant	325 pts
Purgators	4 unités de Purgators + transports	Commandant, Dreadnought, Land Raider, Razorback, Hunter	250 pts
Purifiers	6 unités de Purifiers + transports	Commandant, Dreadnought, Land Raider, Razorback	300 pts
Land Raiders	4 Land Raiders ou Land Raiders Redeemer ou Land Raiders Crusader	Commandant, Land Raider	350 pts
Servitors	6 Servitors	Techmarines	150 pts
0-1 Suite Inquisitoriale	8 Unités de Troupes de Choc Inquisitoriales et 1 inquisiteur de l'Ordo Hérétique	Chimère, Valkyrie	225 pts

AMÉLIORATIONS GREY KNIGHTS

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement)

Améliorations	Unités	Coût
Commandant	Ajouter un Capitaine ou un Archiviste ou un Chapelain (Remplacer un Capitaine par 0-1 Maître de Chapitre)	50 pts (gratuit)
Téléportation	Ajouter la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation	50 pts
Techmarines	Ajouter 1 personnage de Techmarines à la formation	25 pts
Hunter	Ajouter 1 Hunter à la formation	50 pts
Razorback	Ajouter jusqu'à autant de Razorbacks Bolters Lourds ou de Razorback Canons Laser que d'unités à transporter	25 pts chacun
Dreadnought	Ajouter 1 ou 2 Dreadnoughts à la formation selon n'importe quelle combinaison : Dreadnought, Dreadnought Feu d'enfer Dreadnought Vénérable	50 pts chacun 75 pts chacun
Support Spécialistes	Ajouter jusqu'à 4 unités de soutien à la formation selon n'importe quelle combinaison parmi : Purgators, Purifiers	50 pts chacun
Land Raider	Ajouter jusqu'à 4 Land Raiders ou Land Raider Redeemer ou Land Raider Crusader à la formation	75 pts chacun
Terminators	Ajouter jusqu'à 2 unités à la formation selon n'importe quelle combinaison parmi : Terminator Paladin	75 pts chacun 90 pts chacun
Chimère	Ajoutez assez de Chimères Inquisitoriales pour transporter toute la formation	25 pts chacune
Valkyrie	Ajoutez 4 Valkyrie Inquisitoriales à la formation	150 pts

SUPPORTS GREY KNIGHTS

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

FLOTTE GREY KNIGHTS			SOUTIENS DES LÉGIOS TITANIQUES		
Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
Thunderhawks Transporteurs	2 Thunderhawks transporteurs (Ajouter 1 Thunderhawk transporteur)	300 pts (+150 pts)	Titan Warhound	1 Titan Warhound (Ajouter 1 Titan Warhound)	275 pts (+225 pts)
Thunderhawk	1 Thunderhawk	225 pts	Titan Reaver	1 Titan Reaver	650 pts
Barge de Débarquement	1 Barge de débarquement	400 pts	Titan Warlord	1 Titan Warlord	850 pts
Intercepteurs Stormtalon	2 Stormtalon Destructor ou 2 Stormtalon Annihilator	200 pts 250 pts			
Intercepteurs Stormhawk	2 Stormhawks	250 pts			
Storm Raven	2 Stormravens (Ajouter jusqu'à 2 Stormravens)	275 pts (+125 pts chacun)			
0-1 Soutien Orbital	1 Croiseur d'attaque Grey Knights ou 1 Barge de bataille Grey Knights	150 pts 250 pts			

FEUILLES DE RÉFÉRENCES GREY KNIGHTS

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Maître de chapitre	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
Capitaine	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Chaplain	Perso	-	-	-	-	Crozius Arcanum	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Archiviste	Perso	-	-	-	-	Frappe Psychique et Arme de Force	30cm (15cm) (contact)	MA4+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Inquisiteur de l'Ordo Hereticus	Perso					Eviscérorator	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Sauvegarde Invulnérable
Techmarines	Perso	-	-	-	-	Servo-bras	(contact)	Arme d'Assaut +1A, MA	Commandant, Meneur, Psyker, Sauvegarde invulnérable
Strikes Squad	Inf	15cm	4+	4+	4+	Gatling Psy Storm Bolters Épée de Force Némésis	30cm (15cm) (contact)	2x AP5+ Arme Légère Arme d'Assaut, MA	Psykers
Terminators	Inf	15cm	4+	3+	3+	2x Psycannons Storm Bolters Armes de Force	30cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+ Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Psykers
Terminators d'Assaut	Inf	15cm	4+	3+	-	Paire de Falchion Némésis	et (contact)	Arme d'Assaut, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sauvegarde Invulnérable, Psykers
Paladins	Inf	15cm	4+	3+	3+	2x Psycannons Maîtrise Psy Armes de Force	30cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+ Arme Légère, +1, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sauvegarde Invulnérable, Psykers
Purifiens	Inf	15cm	4+	4+	4+	Épée de Force Némésis Purifying Flame	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, MA Arme Légère, MA	Psykers
Interceptors	Inf	15cm	4+	3+	5+	Épée de Force Némésis Storm Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, MA Arme Légère	Téléportation, Infiltrateurs, Psyker
Purgatores	Inf	15cm	4+	5+	4+	Incinerators et	15cm (15cm)	2xAP4+, IC Arme Légère, +1A, IC	Psykers
Servitors	Inf	15cm	6+	6+	5+	Bolter Lourd Multi-Fuseur de servitor Servo-bras	30cm 15cm (contact)	AP5+ MA5+ Arme d'Assaut, MA	Non Space Marines
Troupe de Choc Inquisitoriale	Inf	15cm	5+	5+	4+	Lance Plasma	15cm	AP5+/AC5+	Eclaireur, Non Space Marine
Dreadknight Incinerator	VL	20cm	4+	3+	3+	Heavy Incinerator et Heavy Psy Gatling Dread Fists	15cm (15cm) 30cm (contact)	AP3+/AC6+, IC Arme Légère, +1A, IC 2x AP4+ Arme d'Assaut, +1A	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Psykers
Dreadknight Daemon Hunter	VL	20cm	4+	3+	3+	2x Psycannons Lourds Nemesis Daemon Greathammer	30cm (contact)	AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Psykers.

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Dreadnought Grey Knight	VB	15cm	4+	4+	4+	Psycanon Poing Énergétique	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Marcheur, Sans peur, Psyker
Dreadnought Feu d'Enfer Grey Knight	VB	15cm	4+	4+	4+	Psycanon Lourds Heavy Incinerator et	30cm 15cm (15cm)	AP4+/AC4+ AP3+/AC6+, IC Arme Légère, +1A, IC	Marcheur, Sans peur, Psyker
Dreadnought Vénérable Grey Knight	VB	15cm	5+	3+	3+	Psycanon Lourds Poing Énergétique	30cm (contact)	AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Meneur, Marcheur, Sans peur, Psyker
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgorant	(15cm)	Arme Légère	Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts
Land raider	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Tactiques, Devastators, Terminators
Land Raider Redeemer	VB	25cm	4+	6+	3+	Canons inferno et Canons d'assaut jumelés	30cm (15cm) 30cm	2xAP3+, IC Armes Légères, +1A, IC AP4+/AC4+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Tactiques, Devastators, Terminators
Land Raider Crusader	VB	25cm	4+	6+	4+	Canons d'assaut Jumelés Multi Fuseur et Storm Bolters	30cm 15cm (15cm) (15cm)	AP4+/AC4+ MA5+ Armes légères, MA Armes légères +1A	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Tactiques, Devastators, Terminators
Razorback bolters lourds	VB	30cm	5+	6+	4+	Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts
Razorback canons laser	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts
Chimère	VB	30cm	5+	6+	5+	Multi-laser Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Transport (2) : Troupes de Choc Inquisitoriales
Valkyrie inquisitoriale	VB	35cm	5+	6+	5+	Multi-laser 2x Bolters Lourds 2x Roquettes	30cm 30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+ 1PB	Antigrav, Eclaireur, Transport (2) : Troupes de Choc Inquisitoriales Rupture, Tir Unique
Hunter	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-missiles Skyspear	60cm	AC4+/AA4+	

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE GREY KNIGHTS

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Stormtalon Destructor	A	C	5+	-	-	Canons d'Assaut Jumelés (AA) Bolters Lourds Jumelés (AA Avant)	30cm 30cm	AP4+/AC4+/AA5+ AP4+/AA5+, FrtF	
Stormtalon Annihilator	A	C	5+	-	-	Canons d'Assaut Jumelés (AA) Canons Laser Jumelés (FF+AA)	30cm 45cm	AP4+/AC4+/AA5+ AC4+/AA5+, FrtF	
Stormhawk Interceptor	A	C	5+			Canons d'Assaut Jumelés (AA) Bolters Lourds Jumelés (AA) Canon tempête Icarus	30cm 30cm 45cm	AP4+/AC4+/AA5+, FrtF AP4+/AA5+, FrtF AP6+/AC6+/AA6+, FrtF	
Stormraven	A/EG	B	4+	6+	4+	Multi fuseur Jumelés et Canons d'assaut jumelés Missiles Bloodstrike	15cm (15cm) 30cm 45cm	MA4+, FrtF Arme Légère, MA, FrtF AP4+/AC4+/AA5+, Frt AC4+, Frt	CD1 – Blindage renforcé, Assaut planétaire. Transport (2) : Tactiques, Marines d'Assaut, Devastators, Scouts, Terminators. (Marines d'Assaut et Terminators prennent 2 places). Un Dreadnought peut toujours être embarqué en plus de ces unités.
Thunderhawk Transporteur	A/EG	B	4+	6+	5+	2x Bolters Lourds Jumelés (AA Droite) 2x Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche)	30cm 30cm	AP4+/AA5+, Drt AP4+/AA5+, Gch	Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport (2) : Land Raider (prennent deux places), Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators et les unités qu'ils transportent. CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord
Thunderhawk	A/EG	B	4+	6+	4+	Obusier (Avant) 2x Bolters Lourds Jumelés (AA Avant) Bolters Lourds Jumelés (AA Droite) Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche)	75cm 30cm 30cm 30cm	AP4+/AC4+, FrtF AP4+/AA5+, FrtF AP4+/AA5+, Drt AP4+/AA5+, Gch	Assaut planétaire, Blindage renforcé Transport (8) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assaut, Motos, Motos d'Assaut, Terminators, Dreadnoughts (Terminators et Dreadnoughts prennent deux places) CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord.
Barge de débarquement	A/EG	B	4+	5+	3+	2x Canons Laser Jumelés 3x Bolters Lourds Jumelés (Barge)	45cm 30cm	AC4+ AP4+/AA5+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Assaut planétaire, Transport (12+6/4) : Tactiques, Devastators, Scouts, Assauts, Motos, Motos d'Assaut, Terminator, Dreadnought (Terminators et Dreadnought prennent 2 places), plus 6 véhicules parmi Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators ou 4 Land Raiders. CD4 - Critique : La Barge de débarquement s'écrase au sol et est détruite, ainsi que toutes les unités à son bord. Toute unité dans un rayon de 5cm de l'appareil subit une touche si la Barge de débarquement se trouvait au sol.
Croiseur d'attaque	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (5)	∞	5PB, MA	Transport (20+20+6) : Tactiques, Devastators, Assaut, Scouts, Terminators, Dreadnoughts, Motos et Motos d'assaut, plus 20 véhicules parmi Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators et Land Raiders ainsi que 6 Thunderhawks et Thunderhawks Transporteurs. De plus, le Croiseur d'Attaque peut transporter le nombre nécessaire de Stormravens et Barges de Débarquement pour transporter le reste des unités à son bord.
Barge de bataille	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (14)	∞	14PB, MA	Lent, ne peut être utilisé aux tours 1 et 2. Transport (60+60+6) : Tactiques, Devastators, Assauts, Scouts, Terminators, Dreadnoughts, Motos et Motos d'Assaut, plus 60 véhicules parmi Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators et Land Raiders ainsi que 9 Thunderhawks et Thunderhawks Transporteurs. De plus, la Barge de Bataille peut transporter le nombre nécessaire de Stormravens et Barges de Débarquement pour transporter le reste des unités à son bord.

FEUILLE DE RÉFÉRENCES SOUTIEN TITANIQUE

Nom	Type	Vitesse	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga Bolter Vulcain (F) Canon Plasma Léger (F)	45cm 45cm	4x AP3+/AC5+, Frt 2xMA2+, Rchg, Frt	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large</i> <i>CD3 / BI2 – 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+</i>
Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance-missiles Apocalypse 2x Destructeurs Turbo laser	60cm 60cm	4PB, FrtF 4xAP5+/AC3+, Frt	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large</i> <i>CD6 / BI4 – 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 1CD, sur 4+ la fissure est réparée</i>
Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2x Destructeurs Turbo laser (FF) Canon Gatling Canon Volcano	60cm 60cm 90cm	4xAP5+/AC3+, FrtF 4xAP4+/AC4+, Frt MA2+, TT (D3), Frt	<i>Blindage Renforcé, Blindage arrière Renforcé, Marcheur, Sans peur</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large</i> <i>CD8 / BI6 – 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</i>