

EPIC ARMAGEDDON



CODEx

BLOOD ANGELS

EA-FR

BLOOD ANGELS



"Il n'est pas plus noble sacrifice que donner sa vie pour une cause en laquelle on croit sincèrement. Et au cours de l'histoire millénaire de l'Humanité, il n'y a jamais eu de cause plus digne que celle de l'Imperium."

**Sanguinius, Primarque des Blood Angels,
lors de son allocution sur Kalmatir**

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de l'Adeptus Astartes basée sur le chapitre des Blood Angels.

Les armées de l'Adeptus Astartes du chapitre des Blood Angels 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 1/3 des points peuvent être dépensés pour ces formations.

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

*Tactiques d'Assaut ↔ Tactiques
Tactiques de la Compagnie de la Mort ↔ Tactiques
Assaut de la Compagnie de la Mort ↔ Marines d'Assaut
Gardes Sanguiniens ↔ Marines d'Assaut*

Règle spéciale : "Et ils ne connaîtront pas la peur"

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

- Il faut **deux pions d'impact pour neutraliser** une unité Blood Angels ou détruire une unité démoralisée (ignorez les pions d'impacts en plus).
- Les formations Blood Angels ne sont **démoralisées qu'à partir du moment où elles ont deux pions d'impact** ou plus par unité.
- Les formations Blood Angels 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 Blood Angels.
- Lorsqu'une formation Blood Angels 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 Blood Angels **retirent deux pions d'impact** au lieu d'habituellement un seul.

Attention : les formations prises en Soutien de Légions Titaniques ne bénéficient pas de cette règle.

Règle spéciale : Transports

Les formations Blood Angels 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 tous les Rhinos** de la formation par un **Dreadnought ou** par des **Modules d'Atterrissage**, excepté pour les détachements de Scouts.

Règle spéciale : Compagnie de la Mort

Une armée Blood Angels doit obligatoirement inclure **un, et un seul**, détachement Compagnie de la Mort.

Règle spéciale : Modules d'atterrissage

Une formation se déployant par Assaut Planétaire et pouvant être transportée par Modules d'atterrissage 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, débarquer 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.



Capitaine Karlaen, commandant de la Garde d'Honneur Blood Angels.

LISTE D'ARMÉE BLOOD ANGELS – ADEPTUS ASTARTES

Les armées Blood Angels ont une **valeur stratégique de 5**. Les Détachements Blood Angels, la Flotte Blood Angels et les Soutiens des Légions Titaniques ont **une initiative de 1+**.

DÉTACHEMENTS PRINCIPAUX BLOOD ANGELS			
Formations	Unités	Améliorations	Coût
Compagnie de la Mort	6 unités Tactiques de la Compagnie de la Mort + Chapelain + Transports <u>ou</u>	Dreadnought	425 pts
	4 unités d'Assaut de la Compagnie de la mort + Chapelain		300 pts
Assaut	4 unités de Marines d'Assaut	Commandant	175 pts
Tactique d'Assaut	4 <u>ou</u> 6 unités de Tactiques d'Assaut + Transports	Commandant, Dreadnought	175/275 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN (Jusqu'à 3 Détachements de Soutien par Détachement principal)			
Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Garde Sanguinienne	4 <u>ou</u> 6 unités de Gardes Sanguiniens	Commandant (Maître de Chapitre uniquement), Support Lourd	300/450 pts
Tactique	6 unités de Tactiques + Transports	Commandant, Dreadnought, Razorback, Hunter, Support Lourd	275 pts
0-1 Devastator	4 unités de Devastators + Transports	Commandant, Dreadnought, Razorback, Hunter, Support Lourd	250 pts
Terminator	4 unités de Terminators	Commandant, Dreadnought, Land Raider, Téléportation	300 pts
Scouts	4 unités de Scouts + Transports	Commandant, Razorback, Sniper	150 pts
Motos	5 unités de Motos <u>et/ou</u> Motos d'Assaut	Commandant	200 pts
Land Speeders	5 Land Speeders	Commandant, Tornado / Typhoon	200 pts
Land Raiders	4 Land Raiders	Commandant, Vindicator	350 pts
Predators	4 Predators Destructor <u>ou</u>	Commandant, Vindicator	225 pts
	4 Predators Annihilator <u>ou</u> 4 Predators Baal		275 pts
Vindicators	4 Vindicators	Commandant	250 pts
0-1 Whirlwinds	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts

AMÉLIORATIONS BLOOD ANGELS (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
Sniper	Les Bolters Lourds des unités de Scouts reçoivent la Note Sniper	50 pts
Hunter	Ajouter 1 Hunter à la formation	50 pts
Razorback	Ajouter autant de Razorback Bolters Lourds ou de Razorback Canons Laser que d'unités à transporter	25 pts chacun
Dreadnought	Ajouter 1 <u>ou</u> 2 Dreadnoughts à la formation parmi Dreadnought, Dreadnought Feu d'Enfer et Dreadnought Furioso	50 pts chacun
Support Lourd	Ajouter jusqu'à 2 véhicules blindés à la formation selon n'importe quelle combinaison : Predators Annihilator, Predators Destructor, Predators Baal, Vindicator Land Raiders	65 pts chacun
		75 pts chacun
Land Raider	Ajouter jusqu'à 4 Land Raiders à la formation	75 pts chacun
Vindicator	Ajouter jusqu'à 2 Vindicators à la formation	65 pts chacun
Tornado / Typhoon	La formation peut contenir des Land Speeders selon n'importe quelle combinaison : Remplacer des unités par autant de Land Speeders Tornado Remplacer des unités par autant de Land Speeders Typhoon	5 pts chacun
		15 pts chacun

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

FLOTTE BLOOD ANGELS		
Formations	Unités	Coût
Thunderhawks Transporteurs	2 Thunderhawk Transporteurs (Ajouter 1 Thunderhawk Transporteur)	300 pts (+150 pts)
Thunderhawk	1 Thunderhawk	225 pts
Barge de Débarquement	1 Barge de Débarquement	400 pts
Intercepteurs Stormtalons	2 Stormtalons Destructor <u>ou</u>	200 pts
	2 Stormtalons Annihilator	250 pts
Stormeagles	2 Stormeagles	275 pts
Stormravens	2, 3 <u>ou</u> 4 Stormravens	275/400/525 pts
Béliers d'Assaut Caestus	2 Caestus (Ajouter 1 Caestus)	250 pts (+100 pts)
0-1 Soutien Orbital	1 Croiseur d'Attaque <u>ou</u>	200 pts
	1 Barge de Bataille	350 pts

SOUTIENS DES LÉGIONS TITANIQUES		
Formations	Unités	Coût
Titan Warhound	1 Titan Warhound (Ajouter 1 Titan Warhound)	275 pts (+225 pts)
Titan Reaver	1 Titan Reaver	650 pts
Titan Warlord	1 Titan Warlord	850 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES BLOOD ANGELS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Maître de Chapitre	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable</i>
Capitaine	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Chapelain	Perso	-	-	-	-	Crozius Arcanum	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Archiviste	Perso	-	-	-	-	Frappe Psychique et Arme de Force	30cm (15cm) (contact)	MA4+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Tactiques de la Compagnie de la Mort	Inf	15cm	4+	3+	5+	Épée Tronçonneuse (CDM) Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +1A Arme Légère	<i>Sans Peur</i>
Assaut de la Compagnie de la Mort	Inf	30cm	4+	3+	5+	Épée Tronçonneuse (CDM) Pistolet Bolter	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +1A Arme Légère	<i>Réacteurs dorsaux, Sans Peur</i>
Tactiques d'Assaut	Inf	15cm	4+	3+	5+	Épée Tronçonneuse	(contact)	Arme d'Assaut	
Tactiques	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance-Missiles Bolters	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	
Devastators	Inf	15cm	4+	5+	4+	2x Armes Lourdes Bolters	45cm (15cm)	AP5+/AC5+ Arme Légère	
Marines d'Assaut	Inf	30cm	4+	3+	5+	Épée tronçonneuse Pistolet Bolter	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	<i>Réacteurs Dorsaux</i>
Terminators	Inf	15cm	4+	3+	3+	2x Canon d'assaut Fulgurant Gantelet Énergétique	30cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+ Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé</i>
Gardes Sanguiniens	Inf	30cm	3+	3+	5+	Épée Carmin Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +1A, MA Arme Légère	<i>Réacteurs dorsaux. Si le Maître de Chapitre fait partie de l'armée, il rejoint obligatoirement la formation de la Garde Sanguinienne.</i>
Scouts	Inf	15cm	5+	4+	5+	Bolter Lourd Bolters	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	<i>Eclaireurs, Infiltrateurs</i>
Motos	Inf	35cm	4+	3+	4+	Épée Tronçonneuse Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	<i>Montés</i>
Motos d'Assaut	VL	35cm	4+	5+	4+	Bolter Lourd Bolters	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	
Land Speeder	VL	35cm	4+	6+	5+	Multi-Fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA	<i>Antigrav, Eclaireurs</i>
Land Speeder Tornado	VL	35cm	4+	6+	4+	Canon d'Assaut Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC5+ AP5+	<i>Antigrav, Eclaireurs</i>
Land Speeder Typhoon	VL	35cm	4+	6+	4+	Lance-missiles Typhoon Bolter Lourd	45cm 30cm	AP3+/AC5+ AP5+	<i>Antigrav, Eclaireurs</i>

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Dreadnought	VB	15cm	4+	4+	4+	Canon d'Assaut Poing Énergétique	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Marcheur, Sans peur
Dreadnought Feu d'enfer	VB	15cm	4+	4+	4+	Canons Laser Jumelés Lance-missiles	45cm 45cm	AC4+ AP5+/AC6+	Marcheur, Sans peur
Dreadnought Furioso	VB	15cm	4+	4+	5+	Lance-Flammes Mkl et Poings Énergétiques	15cm (15cm) (contact)	AP4+, IC Arme Légère, IC Arme d'Assaut, +2A, MA	Marcheur, Sans peur
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(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 et Gardes Sanguiniens (prennent 2 places)
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
Predator Annihilator	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés 2x Canon Laser	45cm 45cm	AC4+ AC5+	Blindage renforcé
Predator Destructor	VB	30cm	5+	6+	4+	Autocanon 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Blindage renforcé
Predator Baal	VB	30cm	5+	6+	4+	Canons d'Assaut Jumelés Lance-Flammes Baal	30cm 15cm (15cm)	AP4+/AC4+ 2xAP4+, IC Arme Légère, +1A, IC	Blindage renforcé
Vindicator	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (Vindicator) et	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	Blindage renforcé
Whirlwind	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-missiles Whirlwind	45cm	1PB, Ind	
Hunter	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-missiles Skyspear	60cm	AC4+/AA4+	

FEUILLES DE RÉFÉRENCES FLOTTE BLOOD ANGELS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	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	
Stormeagle	A/EG	B	5+	6+	5+	Bolters Lourds Jumelés (AA Avant) 2x Canons Laser Jumelés (FF+AA) Lance-missiles Vengeance	30cm 45cm 45cm	AP4+/AA5+, FrtF AC4+/AA5+, FrtF 2PB, FrtF	CD1 – Assaut planétaire, Blindage renforcé. Transport (4) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assauts, Terminators (Marines d'Assaut et Terminators prennent 2 places)
Stormraven	A/EG	B	4+	6+	4+	Multi-Fuseurs Jumelés (Avant) et Canons d'Assaut Jumelés (AA Avant) 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.
Bélier d'Assaut Caestus	A/EG	B	4+	5+	5+	Bélier Caestus Magna Fuseur Lance-missiles Firefury	(contact) (contact) 30cm	Arme d'Assaut, MA, FrtF Arme d'Assaut, +1A, MA, FrtF 2PB, Uniq, FrtF	CD1 – Assaut planétaire, Blindage renforcé, Sauvegarde Invulnérable Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assaut, Terminators
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.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
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 Modules d'Atterrissage, Stormeagles, Stormravens, Béliers d'Assaut Caestus 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 Modules d'Atterrissage, Stormeagles, Stormravens, Béliers d'Assaut Caestus et Barges de Débarquement pour transporter le reste des unités à son bord.
Module d'Atterrissage	VB	-	-	-	-	Deathwind	15cm	AP5+/AC5+	Transport (Formation + Option) : Tactiques, Devastators, Dreadnought

FEUILLE DE RÉFÉRENCES LÉGIONS TITANIQUES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	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	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 CD3 / 2BI - 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+
Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance-missiles Apocalypse 2x Destructeurs Turbo laser	60cm 60cm	4PB, FrtF 4xAP5+/AC3+, Frt	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 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
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	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 CD8 / 6BI - 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