

EPIC ARMAGEDDON



CODEx

IMPERIAL FISTS

EA-FR

IMPERIAL FISTS



"Frères! Il nous incombe de rebâtir ce qui a été détruit. De reconstruire le glorieux Bastion Imperialis dont rêvait le Primarque, et pour lequel il œuvrait. La chair et les os de l'Humanité seront son rempart; le sang des traîtres et des hérétiques le mortier qui en consolide l'édifice. Nous apporterons la lumière aux ténèbres de l'Imperium Nihilus, et la gloire de l'Empereur!"

Darnath Lysander, Capitaine de la 1^{ère} compagnie

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 Imperial Fists ou d'un de ses chapitres successeurs.

Les armées de l'Adeptus Astartes du chapitre des Imperial Fists 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** et chaque détachement peut recevoir **au maximum 3 améliorations**. 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.

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 prises en Soutien de Légions Titaniques ne bénéficient pas de cette règle.

Règles spéciales : Maîtres de sièges

Les formations *Tactiques* et *Devastators* peuvent échanger chaque *Rhino* par une *Position Fortifiée* de type Tranchées(2) et 4cm de Barbelés. Ces formations devront se déployer en garnison **ou** dans la zone déploiement lors de la phase de déploiement et ne pourront être conservées en réserve d'aucune sorte.

De plus, pour 50 pts, vous pouvez remplacer les Tranchées d'une formation par autant de Bunkers(2).

Positions Fortifiées Imperial Fists			
Terrain	Infanterie	Véhicule	Engin de Guerre
Tranchées(2)*	Couvert 4+	Dangereux	Sans effet
Bunkers (2)*	Couvert 3+	Infranchissable	Infranchissable
Barbelés	Dangereux	Sans effet	Sans effet

*les (X) indiquent le nombre d'unités maximum pouvant occuper ces fortifications par tronçon de 4 cm de longueur.

Règle spéciale : Positions Fortifiées

Une **Position Fortifiée** est un élément de terrain du type suivant: Tranchées/Lignes de défense
ou Fortification/Bunker.

Leur forme peut varier selon la conception des maîtres architectes, mais leur surface ne doit jamais permettre d'accueillir plus d'unités tel que décrit par le nombre entre parenthèses dans leur codex (*par exemple "Bunker(3)" décrit un bunker pouvant accueillir 3 unités d'infanterie au maximum*). Si la combinaison de la topologie de la Position Fortifiée et des socles des unités ne permet de contenir toutes les unités autorisées, alors ces dernières seront tout de même considérées comme à l'intérieur et les mesures se feront toutes depuis les bords de la Position Fortifiée. La longueur totale des Positions Fortifiées déployées par une formation ne devra jamais excéder son nombre de fois 4cm.

Les Positions Fortifiées suivent les règles de couvert tel que décrit page 12 du livre de règle et bloquent les lignes de vue normalement. Les *Barbelés* pouvant accompagner les Positions Fortifiées suivent les mêmes règles mais ne bloquent pas les lignes de vue et leur longueur totale ne doit pas excéder celle des Positions Fortifiées et seront déployées au même moment.

Le joueur ayant la valeur stratégique la plus forte décide quel joueur déploie son premier set de Positions Fortifiées en alternance. Les Positions Fortifiées doivent être placées après les Objectifs, mais avant que les Vaisseaux Spatiaux et les Garnisons ne se déploient. Elles peuvent être placées partout où pourrait l'être un véhicule, dans la moitié de table du joueur actif. Bien qu'elles soient des éléments de terrains, les Positions Fortifiées doivent respecter les règles de cohésion de formation entre elles (*par exemple, vous pouvez diviser les tranchées en plusieurs éléments, du moment qu'il y a un espace maximum de 5cm entre chaque élément*). Les *Barbelés* n'ont pas à être disposés en cohésion avec vos Positions Fortifiées, mais doivent respecter la cohésion entre eux.

Une fois positionnées, les Positions Fortifiées sont considérées comme un élément de terrain neutre et toute unité ayant la capacité à finir son mouvement à l'intérieur pourra l'occuper.

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, faites 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.

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 tous les Rhinos** de la formation par un **Dreadnought** ou par des **Module**.

LISTE D'ARMÉE IMPERIAL FISTS – ADEPTUS ASTARTES

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

DÉTACHEMENTS PRINCIPAUX IMPERIAL FISTS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Tactique	6 unités de Tactiques + transports	Dreadnought, Commandant, Razorback, Hunter, Support Lourd, Canon Thunderfire	275 pts
Devastator	4 unités de Devastators + transports	Dreadnought, Commandant, Razorback, Hunter, Support Lourd, Canon Thunderfire	250 pts
Vindicators	4 Vindicators	Commandant, Vindicator	250 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN IMPERIAL FISTS (Jusqu'à 3 détachements de soutien par détachement principal)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Assaut	4 unités de Marines d'Assaut	Commandant	175 pts
Terminator d'assaut	4 unités de Terminators d'assauts	Commandant, Dreadnought, Land raider, Téléportation	275 pts
Scouts	4 unités de Scouts + transports	Commandant, Razorback, Sniper	150 pts
0-1 Motos	5 unités parmi : Motos, Motos d'assaut	Commandant,	200 pts
0-1 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> 4 Predators Annihilator	Commandant, Vindicator	225 pts 275 pts
Whirlwinds	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts

AMÉLIORATIONS IMPERIAL FISTS (Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement et chaque détachement peut recevoir au plus 3 améliorations)

Améliorations	Unités	Coût
Commandant	Ajouter un Capitaine <u>ou</u> un Archiviste <u>ou</u> un Chapelain (Remplacer un Capitaine par 0-1 Maître de Chapitre)	50 pts (<i>gratuit</i>)
Téléportation	Ajouter la Note <i>Téléportation</i> aux unités d'infanterie de la formation	50 pts
Sniper	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note <i>Sniper</i>	50 pts
Canons Thunderfire	Ajouter jusqu'à 2 Canons Thunderfire à la formation	25 pts chacun
Hunter	Ajouter 1 Hunter à la formation	50 pts
Razorback	Ajouter jusqu'à autant de Razorbacks (tous types) que d'unités à transporter	25 pts chacun
Dreadnought	Ajouter 1 <u>ou</u> 2 Dreadnoughts à la formation selon n'importe quelle combinaison : Dreadnought, Dreadnought Feu d'enfer	50 pts chacun
Support Lourd	Ajouter jusqu'à 2 véhicules blindés à la formation selon n'importe quelle combinaison : Predator(s) Annihilator, Predator(s) Destructor, Vindicator(s) Land raider(s)	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 Lands 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 IMPERIAL FISTS (Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

FLOTTE IMPERIAL FIST

Formations	Unités	Coût
Thunderhawks transporteurs	2 Thunderhawks 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> 2 Stormtalons Annihilator	200 pts 250 pts
Stormeagles	2 Stormeagles	275 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> 1 Barge de bataille	200 pts 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 IMPERIAL FISTS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	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
Chapelain	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
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	Réacteurs Dorsaux
Terminators d'assaut	Inf	15cm	4+	3+	-	Griffes Éclair Marteau Tonnerre	(contact) (contact)	Arme d'Assaut , MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sauvegarde Invulnérable
Canon Thunderfire	Inf	15cm	5+	6+	4+	Canon Thunderfire	60cm	AP4+/AC6+, IC	Marcheur, Montés
Scouts	Inf	15cm	5+	4+	5+	Bolter Lourd Bolters	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	Eclaireurs, Infiltrateurs
Motos	Inf	35cm	4+	3+	4+	Épée Tronçonneuse Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	Montés
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	Antigrav, Eclaireurs
Land speeder Tornado	VL	35cm	4+	6+	4+	Canon d'Assaut Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireurs
Land speeder Typhoon	VL	35cm	4+	6+	4+	Lance-missiles Typhoon Bolter Lourd	45cm 30cm	AP3+/AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireurs
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
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 (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

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Predator Destructor	VB	30cm	5+	6+	4+	Autocanon 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Blindage renforcé
Vindicator	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (V) 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+	

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE IMPERIAL FISTS

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)
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.
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, Marines d'Assaut, 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, Marines d'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, Marines d'Assaut, 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 SOUTIEN TITANIQUE

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

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
Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance-missiles Apocalypse 2x Destructeurs Turbo laser	60cm 60cm	4PB, FrtF 4xAP5+/AC3+, Frt	Blindage Réparé, 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

Vitesse :

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