

EPIC

ARMAGEDDON

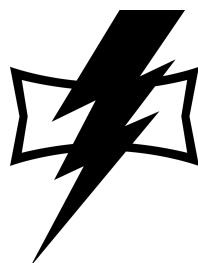


CODEK

WHITE SCARS

EA-FR

WHITE SCARS



« Guerriers de Chogoris ! Frères de la Grande Tribu ! La chasse stellaire vous appelle, l'entendez-vous ? La crête rouge de la bataille est votre foyer, le respect de vos pairs est votre feu. Plongez dans le cœur de l'ennemi comme une lame et vous serez apaisés. L'Empereur nous a donné la force. Remboursons-le en lui donnant la victoire ! »

Jaghatai Khan, la Dernière Charge de Galathamar

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de space marines des White Scars. Cette liste peut également être utilisée pour représenter n'importe quel chapitre successeur des White Scars comme les Marauders, les Rampagers, ou encore les Storm Reapers.

Les armées White Scars sont organisées autour de petites formations appelées **détachements principaux** ainsi que des **détachements de soutien** qui leurs sont autonomes (même si le nombre de détachements de soutien autorisé dépend du nombre de détachement principal que vous mettez dans votre armée).

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 $\frac{1}{3}$ des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Concernant le **transport**, les unités suivantes seront jugées comme équivalentes :

Motos White Scars ↔ Motos

Scouts à motos ↔ Motos

Motos d'assaut White Scars ↔ Motos d'assaut

Ce codex est un projet fan-made communautaire non officiel. Tous droits réservés. Utilisés sans approbation, ni volonté de préjudice ou comme opposition au copyright de Games Workshop LTD. Illustration de couverture Phill Moss <https://www.artstation.com/phil-moss>. Illustration page 2 Harry Rowland <https://40k.gallery/artist/harry-rowland/>

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.

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 **Modules d'Atterrissage Mk II**, excepté pour les détachement de Scouts

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 ennemis 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 ennemis 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.



LISTE D'ARMÉE WHITE SCARS

Les armées White Scars ont une **valeur stratégique de 5**. Les détachements White Scars, la flotte White Scars et soutiens des Légions Titaniques ont une **initiative de 1+**.

DETACHEMENTS PRINCIPAUX WHITE SCARS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Motos White Scars	5 unités parmi : Motos White Scars, Motos d'assaut White Scars	Commandant, Motos	225 pts
Land Speeders	5 Land Speeders	Commandant, Tornado / Typhoon	200 pts

DETACHEMENTS DE SOUTIEN WHITE SCARS

(Jusqu'à 3 détachements de soutien par détachement principal)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Tactique	6 unités de Tactiques + transports	Commandant, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	275 pts
Assaut	4 unités de Marines d'Assaut	Commandant	175 pts
Terminator	4 unités de Terminators	Commandant, Transport Terminator	300 pts
Scouts	4 unités de Scouts + transports	Commandant, Razorbacks, Sniper	150 pts
Scouts à motos	5 unités de Scouts à motos	Commandant	200 pts
Predators	4 Predators Destructor ou 4 Predators Annihilator	Commandant, Vindicators	225 pts / 275 pts
Whirlwinds	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts
0-1 Vindicators	4 Vindicators	Commandant	250 pts
0-1 Land Raiders	4 Land Raiders	Commandant, Vindicators	350 pts

AMÉLIORATIONS WHITE SCARS

(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 ou un Archiviste ou un Chapelain <i>Un Capitaine peut être échangé gratuitement par un Maître de chapitre</i>	50 pts <i>(Gratuit)</i>
Transport Terminator	Ajouter 4 Land Raiders à la formation ou Ajouter la Note <i>Téléportation</i> aux unités d'infanteries de la formation ou Ajouter des Modules d'Atterrissage Mk II	300 pts 50 pts 50 pts
Sniper	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note <i>Sniper</i>	50 pts
Motos	Ajouter 3 unités à la formation parmi : Motos White Scars, Motos d'assaut White Scars	150 pts
Hunter	Ajouter 1 Hunter à la formation	50 pts
Razorbacks	Ajouter jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter	25 pts chacun
Support Lourd	Ajouter jusqu'à 2 véhicules blindés à la formation selon n'importe quelle combinaison : Predators Annihilator, Predators Destructor, Vindicator Land Raider	65 pts chacun 75 pts chacun
Vindicators	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 : Remplacez des unités par autant de Land speeders Tornado Remplacez des unités par autant de Land speeders Typhoon	5 pts chacun 15 pts chacun

SUPPORTS WHITE SCARS

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

FLOTTE WHITE SCARS			SOUTIEN DES LEGIONS TITANIQUES		
Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
Thunderhawk	1 Thunderhawk	225 pts	Titan Warhound	1 Titan Warhound (Ajouter 1 Titan Warhound)	275 pts (+225 pts)
Thunderhawks Transporteurs	2 Thunderhawks Transporteurs (Ajouter 1 Thunderhawk Transporteur)	300 pts (+150 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			
Stormeagles	2 Stormeagles	275 pts			
Bélier d'assaut Caestus	2 Caestus (Ajouter 1 Caestus)	250 pts (+100 pts)			
0-1 Soutien Orbital	1 Croiseur d'attaque ou 1 Barge de bataille	200 pts 350 pts			

FEUILLES DE RÉFÉRENCES WHITE SCARS

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
Chapelin	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	
Marines d'Assaut	Inf	30cm	4+	3+	5+	Épée tronçonneuse Pistolet Bolter	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	Réacteurs Dorsaux
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	Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé
Scouts	Inf	15cm	5+	4+	5+	Bolter Lourd Bolters	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	Eclaireurs, Infiltrateurs
Scouts à motos	Inf	35cm	5+	4+	4+	Épée Tronçonneuse Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	Montés, Marcheur, Eclaireurs
Motos White Scars	Inf	35cm	4+	3+	4+	Épée tronçonneuse Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	Montés, Marcheur
Motos d'Assaut White Scars	VL	35cm	4+	5+	4+	Bolter Lourd Bolters	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	Marcheur
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

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Land Raider	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé</i> <i>Transport (2) : Tactiques, Devastators, Terminators (prennent 2 places)</i>
Razorback Bolters Lourds	VB	30cm	5+	6+	4+	Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	<i>Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts</i>
Razorback Canons Laser	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	<i>Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts</i>
Predator Annihilator	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés 2x Canon Laser	45cm 45cm	AC4+ AC5+	<i>Blindage renforcé</i>
Predator Destructor	VB	30cm	5+	6+	4+	Autocanon 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	<i>Blindage renforcé</i>
Vindicator	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (V) et	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	<i>Blindage renforcé</i>
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 DE LA FLOTTE WHITE SCARS

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.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
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 Mk II	VB	-	-	-	-	Deathwind	15cm	AP5+/AC5+	Transport (Formation + Option) : Tactiques, Devastators, Terminators, Dreadnought

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DES 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 / 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 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 / 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