

EPIC
ARMAGEDDON

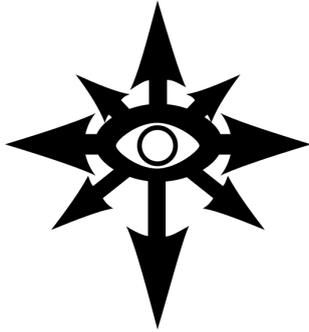


CODEX

CHAOS BLACK LEGION

EA-FR

BLACK LEGION



"Je suis l'archi-ennemi, le Destructeur de Mondes. C'est par ma main que le faux empereur sera déchu."

Abaddon le Fléau

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de la Black Legion basée sur les forces d'Abaddon le Fléau lors de sa XIIIème Croisade Noire. Cette liste peut également être utilisée pour représenter n'importe quel autre chapitre Space Marine du Chaos Universel comme les Red Corsairs ou les Sons of Malice.

Les armées de la Black Legion 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'1/3 des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

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 : **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 : **Instables**

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



Icône du Maître de Guerre, Abaddon le Fléau

Règle spéciale : *Factions*

Chaque formation dans une armée de la Black Legion 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.

À 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 | MARINES DU CULTE |
|-----------------|-------------------|---------------------|----------------------|
| CHAOS UNIVERSEL | Bêtes démoniaques | - | - |
| KHORNE | Sanguinaires | Buveur de Sang | Berzerkers de Khorne |
| TZEENTCH | Incendiaires | Duc du Changement | Rubric Marines |
| NURGLE | Portes- peste | Grand Immonde | Marines de la Peste |
| SLAANESH | Démonettes | Gardien des Secrets | Noise Marines |

Règle spéciale : *Modules d'atterrissage Dreadclaw*

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

LISTE D'ARMÉE DE LA BLACK LEGION

Les armées de la Black Legion ont une **valeur stratégique de 4**. Toutes les formations ont une **initiative de 1+**, sauf les démons mineurs et la Flotte de Guerre du Chaos qui ont une **valeur d'initiative de 2+**. Les formations de démons mineurs comprenant également un démon majeur ont une **initiative de 1+**.

DÉTACHEMENTS DE LA BLACK LEGION

| Formations | Unités | Améliorations | Coût |
|--|--|--|--------------------|
| Suite de la BL | 8 unités de Marines du Chaos | Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports, Marines du Chaos, Havocs, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders | 250 pts |
| 0-2 Suite d'Élus | 4 à 6 unités d'Élus Terminators du Chaos | Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports Élus, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders | 50 pts chacune |
| 0-1 Culte Raptor | 6 unités de Raptors ou 8 unités de Raptors | Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon | 200 pts 275 pts |
| Forlorn Hope 0-1 par Suite de la BL | 4 unités de Forlorn Hope et 2 Rhinos du Chaos | | 150 pts |
| Compagnie de Motos | 8 unités de Motos du Chaos | Personnage du Chaos, Porte-icône | 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 |
| Compagnie d'Assaut | 1 à 3 Decimators | Defilers, Stalker | 225 pts chacun |

POOL DÉMONIAQUE

(Une formation démoniaque peut être prise pour chaque amélioration de porte-icône)

| Formations | Unités | Améliorations | Coût |
|--------------------|----------------------------|---------------|---------|
| 0-2 Démons Mineurs | 8 unités de Démons Mineurs | Démon Majeur | 175 pts |
| 0-1 Démon Majeur | 1 Démon Majeur | | 200 pts |

AMÉLIORATIONS DE LA BLACK LEGION

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

| Améliorations | Unités | Coût |
|---|--|--------------------------------|
| Personnage du Chaos 1 des choix suivants | (0-1) Ajouter un Seigneur du Chaos ou ajoutez un Champion Exalté du Chaos ou un Sorcier du Chaos. | 50 pts 25 pts |
| Porte-icône | Ajouter un Porte-icône à l'une des unités de la formation. | 25 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 dieu représenté. | 50 pts |
| 0-1 Démon Majeur | Ajouter 1 Démon Majeur. Uniquement si le Démon Majeur n'a pas été pris comme choix de Détachement | 150 pts |
| Transports Élus | Ajouter un Dreadclaw pour transporter toute la formation ou Donnez le mot-clé <i>Téléportation</i> aux Élus Terminators du Chaos | 25 pts 50 pts |
| Transports | Ajouter un Dreadclaw ou suffisamment de Rhinos pour transporter une Suite de la Black Légion et ses améliorations | 50 pts |
| Marines du Chaos | Ajouter 4 unités de Space Marines du Chaos ou 4 unités de Marines du Culte associés à la faction de la Suite | 125 pts |
| Havocs | Ajouter 4 unités de Havocs à la formation | 150 pts |
| Obliterators | Ajouter jusqu'à 3 unités d'Obliterators à la formation | 75 pts chacun 125 pts les 2 |
| Dreadnoughts | Ajouter jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation | 50 pts chacun |
| Defilers | Ajouter 1 Defiler à la formation ou Ajouter-en 2 | 75 pts 125 pts |
| Stalker | Ajouter 1 Stalker à la formation | 50 pts |
| 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 |

SUPPORTS DE LA BLACK LEGION

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

FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

| Formations | Unités | Coût |
|-------------------------------------|--|--------------------|
| Escadrille d'Intercepteurs | 3 Hellblades | 200 pts |
| Escadrille de Chasseurs-Bombardiers | 2 Helltalons | 225 pts |
| Soutien Orbital | 1 Croiseur Devastation ou 1 Cuirassé Despoiler | 200 pts 250 pts |

LEGIONS TITANIQUES RENEGATES

| Formations | Unités | Coût |
|----------------|--------------|---------|
| DeathWheel | 1 DeathWheel | 275 pts |
| Titan Feral | 1 Feral | 300 pts |
| Titan Ravager | 1 Ravager | 650 pts |
| Titan Banelord | 1 Banelord | 850 pts |

FEUILLES DE RÉFÉRENCES BLACK LEGION

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|----------------------------------|-------|---------|----------|----|----|---|-----------------------------|--|--|
| Seigneur du Chaos | Perso | - | - | - | - | Arme démon | (contact) | Arme d'Assaut, +1A, MA | <i>Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Champion Exalté du Chaos | Perso | - | - | - | - | Arme Démon | (contact) | Arme d'Assaut, +1A, MA | <i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Sorcier du Chaos | Perso | - | - | - | - | Explosion Warp | (15cm) | Arme Légère, +1A, MA | <i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Porte-Icône | Perso | - | - | - | - | - | - | - | <i>Sauvegarde Invulnérable, Icône Démoniaque</i> |
| Prince Démon | Inf | 15cm | 4+ | 3+ | 3+ | Arme Possédée Explosion Warp | (contact) (15cm) | Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA | <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation</i> |
| Prince Démon Ailé | Inf | 30cm | 5+ | 3+ | 3+ | Arme Possédée Explosion Warp | (contact) (15cm) | Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA | <i>Réacteurs Dorsaux, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation</i> |
| 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+ | <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé</i> |
| Space Marines du Chaos | Inf | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ | Autocanon Bolter | 45cm (15cm) | AP5+/AC6+ Arme Légère | |
| Havocs | Inf | 15cm | 4+ | 5+ | 3+ | 2x Autocanon Bolter | 45cm (15cm) | AP5+/AC6+ Arme Légère | |
| Forlorn Hope | Inf | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ | Autocanon Bolter | 45cm (15cm) | AP5+/AC6+ Arme Légère | <i>Éclaireurs</i> |
| Obliterators | Inf | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ | Arme Corporelle | 45cm (15cm) (contact) | 3xAP5+/AC5+ Arme Légère, +1A, IC Arme d'Assaut, MA | <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Téléportation</i> |
| Motos du Chaos | Inf | 35cm | 4+ | 3+ | 4+ | Bolter Épée tronçonneuse | (15cm) (contact) | Arme Légère Arme d'Assaut | <i>Montés</i> |
| Raptors | Inf | 30cm | 4+ | 3+ | 5+ | Pistolet Bolter Épée tronçonneuse | (15cm) (contact) | Arme Légère Arme d'Assaut | <i>Réacteurs Dorsaux</i> |
| Berzerkers de Khorne | Inf | 15cm | 4+ | 4+ | 5+ | Pistolet Bolter Hache Tronçonneuse | (15cm) (contact) | Arme Légère Arme d'Assaut, +1A | <i>Infiltrateurs</i> |
| Rubic Marines | Inf | 15cm | 4+ | 5+ | 4+ | Bolt Inferno | (15cm) | Arme Légère, MA | |
| Marines de la Peste | Inf | 15cm | 3+ | 4+ | 4+ | Lance-Plasma Bolter | 15cm (15cm) | AP5+/AC5+ Arme Légère | |
| Noise Marines | Inf | 15cm | 4+ | 5+ | 3+ | Blastmaster Eclateur Sonique | 30cm (15cm) | AP5+/AC6+, Rpt Arme Légère | |

FEUILLES DE RÉFÉRENCES BLACK LEGION

| 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 | <i>Marcheur, Sans Peur</i> |
| Rhino du Chaos | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 6+ | Bolters jumelés | (15cm) | Arme Légère | <i>Transport (2) : Space Marines du Chaos</i> |
| Predator du Chaos | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 4+ | Canons Laser Jumelés 2x Bolter Lourd | 45cm 30cm | AC4+ AP5+ | <i>Blindage Renforcé</i> |
| Land Raider du Chaos | VB | 25cm | 4+ | 6+ | 4+ | 2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés | 45cm 30cm | AC4+ AP4+ | <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Space Marines du Chaos, Terminators du Chaos*, Prince Démon* ou Obliterator* (* prennent deux places)</i> |
| Vindicator du Chaos | VB | 25cm | 5+ | 6+ | 4+ | Canon Démolisseur (V) | 30cm (15cm) | MA4+ Arme Légère, MA | <i>Blindage Renforcé</i> |
| 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 | <i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde invulnérable</i> |
| Decimator | EG | 15cm | 4+ | 5+ | 3+ | Canon Decimator 2x Faucheurs jumelés (G) 2x Faucheurs jumelés (D) | 45cm 30cm 30cm | 3PB, MA, IC, FrtF AP3+/AC5+, Gch AP3+/AC5+, Drt | <i>Blindage Renforcé CD3 – Critique : Le Decimator est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+</i> |

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) | <i>Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>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</i> |
| Sanguinaires | Inf | 15cm | 4+ | 4+ | - | Lame d'Enfer | (contact) | Arme d'Assaut, +1A | <i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i> |
| 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 | <i>Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>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</i> |
| Incendiaires | Inf | 15cm | 5+ | 5+ | 4+ | Flammes de Tzeentch | (15cm) | Arme Légère, IC | <i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i> |
| 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 | <i>Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>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</i> |
| Portepestes | Inf | 15cm | 3+ | 3+ | 6+ | Epée de la Peste Nuée de Mouches | (contact) (15cm) | Arme d'Assaut Arme Légère | <i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i> |
| 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 | <i>Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>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</i> |
| Démonettes | Inf | 20cm | 4+ | 3+ | - | Griffes Démoniaques | (contact) | Arme d'Assaut | <i>Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i> |
| Bêtes Démoniaques | Inf | 20cm | 4+ | 4+ | - | Griffes et Crocs | (contact) | Arme d'Assaut | <i>Infiltrateurs, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i> |

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

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DES LÉGIONS TITANIQUES RENÉGATES

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|-----------------------|------|---------|----------|----|----|----------------------------|--------|---|---|
| Deathweel | EG | 30cm | 4+ | 4+ | 4+ | 2x Faucheurs (G) | 30cm | AP4+/AC6+, Gch | <i>Blindage Renforcé, Sans Peur</i> <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> |
| | | | | | | 2x Faucheurs (D) | 30cm | AP4+/AC6+, Drt | |
| | | | | | | Obusier Léger Gauche | 45cm | AP4+/AC4+, Gch | |
| | | | | | | Obusier Léger Droit | 45cm | AP4+/AC4+, Drt | |
| Titan Feral | EG | 30cm | 5+ | 4+ | 5+ | Deathstorm | 45cm | 4xAP4+/AC4+, Frt | <i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>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> <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> |
| | | | | | | Hellmouth | 30cm | 3PB, MA, Frt | |
| | | | | | | Tête de Bataille | (15cm) | Arme Légère, +2A, FrtF | |
| Titan Ravager | EG | 20cm | 4+ | 3+ | 4+ | Doomburner | 45cm | MA3+, TT (D3), FrtF | <i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>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> <i>CD6 / B14 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure.</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> <i>- 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+</i> <i>- 2-3 : le titan subit 1 point de dommages supplémentaire ;</i> <i>- 4-6 : la fissure est réparée</i> |
| | | | | | | 2x Deathstorm Lourd | 60cm | 4xAP4+/AC4+, Frt | |
| | | | | | | Tête de Bataille | (15cm) | Arme Légère, +2A, FrtF | |
| | | | | | | Queue | 75cm | AP4+/AC4+ | |
| Titan Banelord | EG | 15cm | 4+ | 2+ | 4+ | Rack de Missiles Havoc | 60cm | 6x2PB, Ind, Uniq, IC, FrtF | <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>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> <i>CD8 / B16 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> <i>- 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+</i> <i>- 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+</i> <i>- 4-6 : la fissure est réparée</i> |
| | | | | | | Canon Hellstrike | 60cm | 3PB, MA, IC, Frt | |
| | | | | | | Poing de Combat Apocalypse | 30cm | 4xAP4+/AC4+, Frt | |
| | | | | | | Tête de Bataille | (15cm) | Arme d'Assaut, +2A, TT (D3) Arme Légère, +2A, FrtF | |

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
Frnt : Arc de Tir frontal
FrntF : 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 | 60cm | 6x2PB, Ind, Uniq, IC, FrtF | <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>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> <i>CD8 / BI6 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> - 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 |
| | | | | | | Canon Hellstrike | 60cm | 3PB, MA, IC, Frt | |
| | | | | | | Poing de Combat Apocalypse | 30cm (contact) | 4xAP4+/AC4+, Frt | |
| | | | | | | Tête de Bataille | (15cm) | Arme d'Assaut, +2A, TT (D3) Arme Légère, +2A, FrtF | |

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