

# EPIC ARMAGEDDON

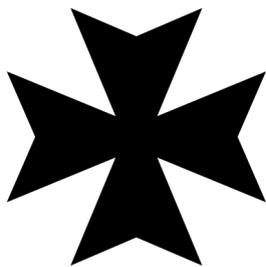


**CODEX**

# **BLACK TEMPLARS**

EA-FR

# BLACK TEMPLARS



"L'Empereur étend Sa Volonté sur nous lorsque nous détruisons les impurs et reconquérons la galaxie en Son nom. L'Empereur conduira la galaxie vers la vertu, et nous devons donc en appeler à Son jugement pour châtier les impurs... Car Il ne connaît pas la miséricorde."

**Grand Sénéchal Helbrecht, s'adressant à ses troupes avant la Purge de Guémenon Majoris**

## Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de l'Adeptus Astartes basée sur un chapitre Black Templars avec toutes les spécificités de ce codex.

Les armées de Black Templars 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 principaux 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 1/3 des points peuvent être dépensés pour ces formations.

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

Croisés ↔ Tactiques  
Novices ↔ Tactiques  
Terminators d'assaut ↔ Terminators

## 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.

## 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**

## Règle spéciale : Champion de l'Empereur

Une armée Black Templars doit obligatoirement inclure **un, et un seul**, Champion de l'Empereur pour 50pts.

## 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.



*Black Templars défendant la cité ruche de Helsreach pendant la Troisième Guerre d'Armageddon.*

# LISTE D'ARMÉE BLACK TEMPLARS CODEX – ADEPTUS ASTARTES

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

## DÉTACHEMENTS PRINCIPAUX BLACK TEMPLARS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
<b>Black Templars</b>	6 unités de Croisés + transports	Commandant, Dreadnought, Razorback, Hunter, Support Lourd, Novice, Champion de l'Empereur	275 pts
<b>Assaut</b>	4 unités de Marines d'assaut	Commandant	175 pts

## DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN BLACK TEMPLARS (Jusqu'à 3 détachements de soutien par détachement principal)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
<b>Terminator</b>	4 unités Terminators d'assaut ou 4 unités Terminators	Commandant, Dreadnoughts, Land raiders, Téléportation	275 pts 300 pts
<b>Motos</b>	5 unités parmi : Motos, Motos d'assaut	Commandant	200 pts
<b>Land speeders</b>	5 Land speeders	Commandant, Tornado / Typhoon	200 pts
<b>Vindicators</b>	4 Vindicators	Commandant	250 pts
<b>Land Raiders</b>	4 Land raiders	Commandant, Vindicators	350 pts
<b>Predators</b>	4 Predators Destructor <u>ou</u> 4 Predators Annihilator	Commandant, Vindicators	225 pts 275 pts
<b>Whirlwinds</b>	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts

## AMÉLIORATIONS BLACK TEMPLARS

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

Améliorations	Unités	Coût
<b>Commandant</b>	Ajouter un Capitaine ou un Chapelain (Remplacer un Capitaine par 0-1 Maître de Chapitre)	50 pts ( <i>Gratuit</i> )
<b>Champion de l'Empereur</b>	Ajouter un Champion de l'Empereur	50 pts
<b>Téléportation</b>	Ajouter la Note <i>Téléportation</i> aux unités d'infanteries de la formation	50 pts
<b>Novice</b>	Ajouter 2 <u>ou</u> 4 unités de Novices	75 pts/150 pts
<b>Hunter</b>	Ajouter 1 Hunter à la formation	50 pts
<b>Razorback</b>	Ajouter autant de Razorbacks (tous types) que d'unités à transporter	25 pts chacun
<b>Dreadnought</b>	Ajouter 1 <u>ou</u> 2 Dreadnoughts à la formation parmi : Dreadnought et Dreadnought Feu d'Enfer	50 pts chacun
<b>Support Lourd</b>	<b>Ajouter jusqu'à 2 véhicules blindés à la formation selon n'importe quelle combinaison :</b> Predator Annihilator, Predator Destructor, Vindicator Land raider, Land raider Crusader	65 pts chacun 75 pts chacun
<b>Land Raider</b>	Ajouter jusqu'à 4 Land raiders ou Land raiders Crusaders	75 pts chacun
<b>Vindicators</b>	Ajouter jusqu'à 2 Vindicators	65 pts chacun
<b>Tornado / Typhoon</b>	<b>La formation peut contenir des land speeders selon n'importe quelle combinaison :</b> Remplacer des unités par autant de Land speeders Tornado 10 pts Remplacer des unités par autant de Land speeders Typhoon 15 pts	10 pts chacun 15 pts chacun

## SUPPORTS BLACK TEMPLARS

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

### FLOTTE BLACK TEMPLARS

Formations	Unités	Coût
<b>Thunderhawk</b>	1 Thunderhawk	225
<b>Thunderhawks transporteurs</b>	2 Thunderhawk transporteur (Ajouter 1 Thunderhawk transporteur)	300 pts (+150 pts)
<b>Barge de débarquement</b>	1 Barge de débarquement	400 pts
<b>Intercepteurs Stormtalons</b>	2 Stormtalons Destructor ou 2 Stormtalons Annihilator	200 pts 250 pts
<b>Stormeagles</b>	2 Stormeagles	275 pts
<b>Bélier d'assaut Caestus</b>	2 Caestus (Ajouter 1 Caestus)	250 pts (+100 pts)
<b>0-1 Soutien orbital</b>	1 Croiseur d'attaque <u>ou</u> 1 Barge de bataille	200 pts 350 pts

### SOUTIEN DES LÉGIONS TITANIQUES

Formations	Unités	Coût
<b>Titan Warhound</b>	1 Titan Warhound (Ajouter 1 Titan Warhound)	275 pts (+225 pts)
<b>Titan Reaver</b>	1 Titan Reaver	650 pts
<b>Titan Warlord</b>	1 Titan Warlord	850 pts

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES BLACK TEMPLARS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Maître de chapitre</b>	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Champion de l'Empereur</b>	Perso	-	-	-	-	Épée Noire	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA, Snp	<i>Charismatique, Sauvegarde invulnérable, Sans Peur</i>
<b>Capitaine</b>	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Chapelain</b>	Perso	-	-	-	-	Crozius Arcanum	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Croisés</b>	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance-Missiles Bolters	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	
<b>Marines d'assaut</b>	Inf	30cm	4+	3+	5+	Épée tronçonneuse Pistolet Bolter	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	<i>Réacteurs Dorsaux</i>
<b>Terminators</b>	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>
<b>Terminators d'assaut</b>	Inf	15cm	4+	3+	-	Griffes Éclair Marteau Tonnerre	(contact) (contact)	Arme d'Assaut, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Novices</b>	Inf	15cm	5+	4+	5+	Épée Tronçonneuse	(contact)	Arme d'Assaut	
<b>Motos</b>	Inf	35cm	4+	3+	4+	Épée Tronçonneuse Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	<i>Montés</i>
<b>Motos d'assaut</b>	VL	35cm	4+	5+	4+	Bolter Lourd Bolters	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	
<b>Land speeder</b>	VL	35cm	4+	6+	5+	Multi-Fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA	<i>Antigrav, Eclaireurs</i>
<b>Land speeder Tornado</b>	VL	35cm	4+	6+	4+	Canon d'Assaut Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC5+ AP5+	<i>Antigrav, Eclaireurs</i>
<b>Land speeder Typhoon</b>	VL	35cm	4+	6+	4+	Lance-missiles Typhoon Bolter Lourd	45cm 30cm	AP3+/AC5+ AP5+	<i>Antigrav, Eclaireurs</i>
<b>Dreadnought</b>	VB	15cm	4+	4+	4+	Canon d'Assaut Poing Énergétique	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Marcheur, Sans peur</i>
<b>Dreadnought Feu d'Enfer</b>	VB	15cm	4+	4+	4+	Canons Laser Jumelés Lance-missiles	45cm 45cm	AC4+ AP5+/AC6+	<i>Marcheur, Sans peur</i>
<b>Rhino</b>	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(15cm)	Arme Légère	<i>Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts</i>
<b>Land raider</b>	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Tactiques, Devastators, Terminators (prennent 2 places)</i>
<b>Land raider Crusader</b>	VB	25cm	4+	6+	4+	Canons d'Assaut Jumelés Multi-Fuseur et Bolters Hurricane	30cm 15cm (15cm) (15cm)	AP4+/AC4+ MA5+ Arme Légère, MA Arme Légère, +1A	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (3) : Tactiques, Terminators (prennent 2 places)</i>

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Razorback bolters lourds</b>	VB	30cm	5+	6+	4+	Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	<i>Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts</i>
<b>Razorback canons laser</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	<i>Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts</i>
<b>Predator Annihilator</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés 2x Canon Laser	45cm 45cm	AC4+ AC5+	<i>Blindage renforcé</i>
<b>Predator Destructor</b>	VB	30cm	5+	6+	4+	Autocanon 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	<i>Blindage renforcé</i>
<b>Vindicator</b>	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (Vindicator) et	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	<i>Blindage renforcé</i>
<b>Whirlwind</b>	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-missiles Whirlwind	45cm	1PB, Ind	
<b>Hunter</b>	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-missiles Skyspear	60cm	AC4+/AA4+	

## FEUILLE DE RÉFÉRENCES LÉGIONS TITANIQUES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Warhound</b>	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>
<b>Reaver</b>	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>
<b>Warlord</b>	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>

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE BLACK TEMPLARS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Stormtalon Destructor</b>	A	C	5+	-	-	Canons d'Assaut Jumelés (AA)	30cm	AP4+/AC4+/AA5+	
						Bolters Lourds Jumelés (AA Avant)	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	
<b>Stormtalon Annihilator</b>	A	C	5+	-	-	Canons d'Assaut Jumelés (AA)	30cm	AP4+/AC4+/AA5+	
						Canons Laser Jumelés (FF+AA)	45cm	AC4+/AA5+, FrtF	
<b>Stormeagle</b>	A/EG	B	5+	6+	5+	Bolters Lourds Jumelés (AA Avant)	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	<i>CD1 – Assaut planétaire, Blindage renforcé. Transport (4) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assauts, Terminators (Marines d'Assaut et Terminators prennent 2 places)</i>
						2x Canons Laser Jumelés (FF+AA)	45cm	AC4+/AA5+, FrtF	
						Lance-missiles Vengeance	45cm	2PB, FrtF	
<b>Bélier d'assaut Caestus</b>	A/EG	B	4+	5+	5+	Bélier Caestus	(contact)	Arme d'Assaut, MA, FrtF	<i>CD1 – Assaut planétaire, Blindage renforcé, Sauvegarde Invulnérable Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assaut, Terminators</i>
						Magna Fuseur	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA, FrtF	
						Lance-missiles Firefury	30cm	2PB, Uniq, FrtF	
<b>Thunderhawk</b>	A/EG	B	4+	6+	4+	Obusier (Avant)	75cm	AP4+/AC4+, FrtF	<i>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.</i>
						2x Bolters Lourds Jumelés (AA Avant)	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	
						Bolters Lourds Jumelés (AA Droite)	30cm	AP4+/AA5+, Drt	
						Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche)	30cm	AP4+/AA5+, Gch	
<b>Thunderhawk transporteur</b>	A/EG	B	4+	6+	5+	2x Bolters Lourds Jumelés (AA Droite)	30cm	AP4+/AA5+, Drt	<i>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</i>
						2x Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche)	30cm	AP4+/AA5+, Gch	
<b>Barge de débarquement</b>	A/EG	B	4+	5+	3+	2x Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	<i>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.</i>
						3x Bolters Lourds Jumelés (Barge)	30cm	AP4+/AA5+	
<b>Croiseur d'attaque</b>	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (5)	∞	5PB, MA	<i>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.</i>
<b>Barge de bataille</b>	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (14)	∞	14PB, MA	<i>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.</i>
<b>Module d'atterrissage</b>	VB	-	-	-	-	Deathwind	15cm	AP5+/AC5+	<i>Transport (Formation + Option) : Tactiques, Devastators, Dreadnought</i>

# 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
Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2x Destructeurs Turbo laser (FF)	60cm	4xAP5+/AC3+, FrtF	<i>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</i>
						Canon Gatling	60cm	4xAP4+/AC4+, Frt	
						Canon Volcano	90cm	MA2+, TT (D3), Frt	

## Vitesse :

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