

EPIC ARMAGEDDON

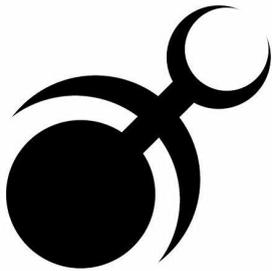


CODIX

EMPEROR'S CHILDREN

EA-FR

EMPEROR'S CHILDREN



"Je m'élève vers le Chaos. Je suis un prince des jamais-nés, un seigneur des Puissances de la Ruine, l' élu de la débauche et champion bien-aimé de Slaanesh !"

Fulgrim lors de son ascension comme Prince Démon

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée d'Emperor's Children dédiée à **Slaanesh**.

Les armées des Emperor's Children sont organisées en formations appelées **détachements** ou **détachements de soutien**.

Pour chaque suite de Noise marines vous pouvez prendre une formation issue des détachements de soutien.

Chaque **détachement** et **détachement de soutien** 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. Noter que certaines **améliorations** remplacent des unités d'un **détachement** tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les formations de **Soutien Titaniques des Légions Renégates** et de la **Flotte de Guerre du Chaos** sont des formations autonomes des **détachements**. Un maximum d'1/3 des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

Transports : la mention **Space Marines du Chaos** englobe les unités **Space marines du Chaos**, **Havocs**, **Noise Marines** et **Légionnaires Emperor's Children**.

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 de Slaanesh

Règle spéciale : *Doom Siren*

Une seule suite de Noise Marines peut recevoir la *Doom Siren* pour **50 points**. Seules les unités de Noise Marines de la formation possèdent alors la compétence «*Frappe en Premier*» en assaut (fusillade uniquement).

Remarque : la Doom Siren affecte les profils de personnage du Chaos.

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 :

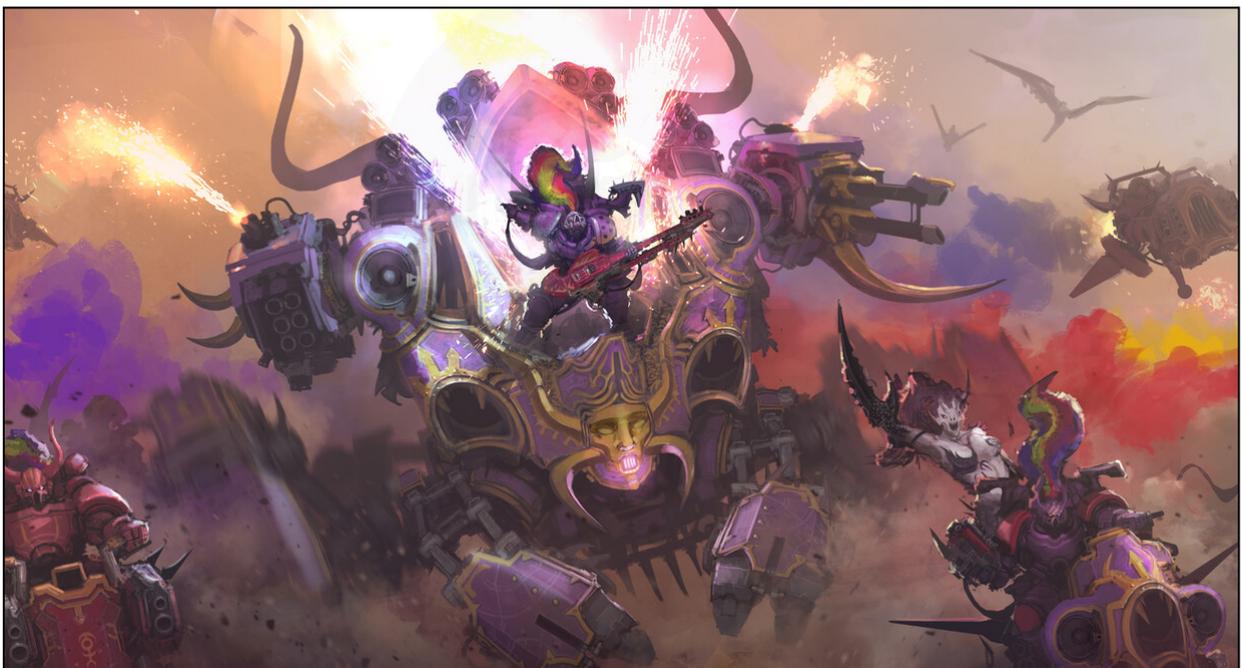
Placez un marqueur de *Module d'atterrissage* en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (4.3 et 4.4 du Livre de Règles). Un Vaisseau en orbite sera nécessaire pour déployer les *Modules d'atterrissage*.

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.



Defiler Noise Marine lors du Cacophonikum du Monde Autel de Knaus Lambda.

LISTE D'ARMÉE DES EMPEROR'S CHILDREN

Les armées des Emperor's Children ont une **valeur stratégique de 4**. Toutes les formations de l'armée ont une **valeur d'initiative de 1+**, excepté les formations de la Flotte de Guerre du Chaos, les formations de démons mineurs qui n'incluent pas de Gardien des Secrets, les formations de Phalanges et de Cohortes Infernales qui ont une **valeur d'initiative de 2+**.

DÉTACHEMENTS DES EMPEROR'S CHILDREN

Formations	Unités	Améliorations	Coût
1+ Suite de Noise Marines	8 unités de Noise Marines	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Doom Siren	275 pts
0-2 Suite d'Élus Terminators Emperor's Children	4 à 6 unités d'Élus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports Élus, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts chacun
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
0-2 Démons Mineurs	8 ou 12 unités de Démonettes	Gardien des Secrets	175 pts / 275 pts
0-1 Démon Majeur	1 Gardien des Secrets		200 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN DES EMPEROR'S CHILDREN

(Un détachement par suite de Noise Marines)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Légionnaires	6 unités de Légionnaires Emperor's Children	Transports	225 pts
Havocs	6 unités de Havocs	Personnage du Chaos, Prince Démon, Transports, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	225 pts
Phalange Infernale	4 ou 6 Chevaliers Démons Hell Scourge		275 pts / 400 pts
Cohorte Infernale	4 ou 6 Chevaliers Démons Hell Striders		225 pts / 325 pts

AMÉLIORATIONS DES EMPEROR'S CHILDREN

(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 ajouter 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
0-1 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 <i>Commandant Suprême</i> .	50 pts
0-1 Gardien des Secrets	Ajouter 1 Gardien des Secrets à la formation. 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	50 pts
Transports	Ajouter suffisamment de Rhinos du Chaos pour transporter un détachement de Légionnaires Ajouter un Dreadclaw ou suffisamment de Rhinos du Chaos pour transporter un détachement d'Havocs Ajouter un Dreadclaw ou suffisamment de Rhinos du Chaos pour transporter une Suite de Noise Marines	25 pts 25 pts 50 pts
Dreadnoughts	Ajouter jusqu'à 4 Dreadnoughts du Chaos à la formation	50 pts chacun
Defilers	Ajouter 1 ou 2 Defilers à la formation	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 DES EMPEROR'S CHILDREN

(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

SOUTIEN TITANIQUE DES LÉGIONS RENÉGATES

Formations	Unités	Coût
0-2 Titans Légers	1 ou 2 Titans parmi : Titan Subjugator, Titan Questor	250 pts par Subjugator 275 pts par Questor
Titan Ravager	1 Ravager	650 pts
Titan Banelord	1 Banelord	850 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DES EMPEROR'S CHILDREN

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>
Legionnaires Emperor's Children	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	<i>Eclaireurs</i>
Havocs	Inf	15cm	4+	5+	3+	2x Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	
Motos du Chaos	Inf	35cm	4+	3+	4+	Bolter Épée tronçonneuse	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	<i>Montés</i>
Noise Marines	Inf	15cm	4+	5+	3+	Blastmaster Eclateur Sonique	30cm (15cm)	AP5+/AC6+, Rpt Arme Légère	
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+	

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Defiler	VB	15cm	4+	4+	4+	Obusier Fauçeurs (defiler) Griffes de combat Lance-flammes Lourde	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>
Dreadclaw	VB	-	-	-	-	Deathclaw	15cm	AP5+/AC5+	<i>Assaut Planétaire, Transport. Ne peut transporter que des unités d'Infanterie (sauf motos) et des Dreadnoughts</i>
Chevalier Hell Scourge	VB	30cm	4+	5+	4+	Canon Castigator	45cm	3xAP3+/AC5+	<i>Eclaireur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Chevalier Hell Strider	VB	35cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés Multi Fuseur	45cm 15cm (15cm)	AC4+ MA5+ Arme Légère, MA	<i>Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES POOL DÉMONIAQUE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
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>

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+	-	-	Fauçeurs 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>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES SOUTIEN TITANIQUE DES LÉGIONS RENÉGATES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Titan Subjugator	EG	35cm	5+	3+	5+	Canon Psy	45cm	MA4+	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut se déplacer au-dessus de terrains dangereux/infranchissables et d'unités qui ne sont pas plus hauts que les genoux du Titan et dont la largeur ne fait pas plus de 2 cm</i> <i>CD3 / BI2 - Critique : Le Subjugator est déséquilibré et trébuche. Déplacez-le de 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>
						Canon Laser	45cm	AC5+	
						Lame de l'Enfer	(contact)	Arme d'Assaut, +2A, TT (D3)	
Titan Questor	EG	35cm	5+	5+	3+	2x Canon Castigator	45cm	3xAP3+/AC5+	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut se déplacer au-dessus de terrains dangereux/infranchissables et d'unités qui ne sont pas plus hauts que les genoux du Titan et dont la largeur ne fait pas plus de 2 cm</i> <i>CD3 / BI2 - Critique : Le Questor est déséquilibré et trébuche. Déplacez-le de 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>
						2x Canon Laser	45cm	AC5+	
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 / BI4 - 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+	
						(contact)	Arme d'Assaut, +1A		
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> <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	
							(contact)	Arme d'Assaut, +2A, TT (D3)	
						Tête de Bataille	(15cm)	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	4xAP4+/AC4+, Frt	
						Tête de Bataille	(contact) (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