

EPIC ARMAGEDDON



CODEX

ADEPTUS ARBITES

EA-FR

ADEPTUS ARBITES



« *Aucun serviteur de l'Empereur ne meurt sans vengeance, nul ennemi de l'Empereur n'échappe au châtime!* »

Promesse de la Pax Imperialis

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de l'Adeptus Arbites.

Les armées de l'Adeptus Arbites 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. 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 du tiers des points peut être dépensé pour ces formations.



Emblème des Troupes de Choc de l'Adeptus Arbites.

Règle spéciale : Auxiliaires de Imperium

Les troupes de l'Adeptus Arbites sont des troupes d'élites chargées du maintien de l'ordre dans les mondes ruches de l'Imperium. Aussi, elles combattent rarement seules lorsqu'un conflit d'ampleur éclate sur un monde sous leur juridiction. **Un tiers** des points d'une liste de l'Adeptus Arbites peut être sélectionné dans les codex **Adeptus Astartes**, **Astra Militarum** et **Adepta Sororitas**. Cette sélection doit respecter la structure de ces listes (ex : un choix de base pour avoir deux choix de soutien, etc.) et elle ne peut pas inclure d'unités possédant la note **Commandant Suprême**.



Arbitrator de l'Adeptus Arbites.

LISTE D'ARMÉE ADEPTUS ARBITES

Les armées de l'*Adeptus Arbites* ont une **valeur stratégique de 3**. Les Détachements incluant un personnage ont **une initiative de 1+**. Les autres détachements ont **une initiative de 2+**.

DÉTACHEMENTS PRINCIPAUX DE L'ADEPTUS ARBITES

(Au moins une patrouille Repressor obligatoire)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
1+ Patrouille Repressor	8 unités parmi Arbitrators de Choc / Assaut	Juge suprême, Officiers, K9 team, Sniper Team, Plateforme Sabre, Transport	225 pts
Patrouille Interceptor	8 Motos Arbites	Juge suprême, Officiers	225 pts
Patrouille Purgator	8 Unités de Arbitrator de Soutien	Juge suprême, Officiers, K9 team, Sniper Team, Plateforme Sabre, Transport	250 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN DE L'ADEPTUS ARBITES

(Jusqu'à 2 détachements de soutien par détachement principal)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Patrouille Tormentor	8 unités d'Arbitrators de Choc/Assaut + 4 Valkyries	Officiers	350 pts
Patrouille Lupus	6 K9 Team	Officiers, Sniper team	150 pts
Patrouille Fortitude	6 Lemman russ	Officiers, <i>(Remplacer jusqu'à 3 Lemman Russ par des Lemman Russ Punisher)</i>	350 pts <i>(Gratuit)</i>
Patrouille Punition	3 Black Maria		250 pts
Patrouille Interception	6 Sentinelles Arbites	Officiers	125 pts
Patrouille Soumission	1 Marshall + 4 unités d'Ogryns	Ajouter 0-2 unités d'Ogryns pour 25 pts/1, Transport (Chimères uniquement)	150 pts

AMÉLIORATIONS DE L'ADEPTUS ARBITES

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement)

Améliorations	Unités	Coût
0-1 Juge Suprême	Ajouter un Juge Suprême à la formation	50 pts
Officier	Ajouter un Marshall ou un Sheriff à la formation	25 pts
Transports	Ajouter suffisamment de véhicules pour transporter pour toutes les unités de la formation parmi : Rhino ou Repressor ou Chimère ou Mastodon <i>(uniquement si la formation contient un Juge Suprême)</i>	10 pts 15 pts 25 pts 225 pts
K9 team	Ajouter jusqu'à 2 unités à la formation	25 pts chacun
Sniper Team	Ajouter jusqu'à 2 unités à la formation	25 pts chacun
Plateformes Sabre	Ajouter jusqu'à 3 unités à la formation	25 pts chacun

SUPPORTS DE L'ADEPTUS ARBITES

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

FLOTTE DE L'AERONAUTICA IMPERIALIS

Formations	Unités	Coût
Escadron d'interception	2 Chasseurs Avengers	150 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur d'Attaque	100 pts

AUXILIAIRES DU DEPARTAMENTO MUNITORUM

Formations	Unités	Coût
Rédemptionnistes	1 unité de Magister + 9 unités de Dévots	150 pts
Légions Pénales	1 unité d'Arbitrators de Choc + 12 unités de Légionnaires <i>(Ajouter + 1 Officier à la formation)</i>	225 pts <i>(+25 pts)</i>

FEUILLES DE RÉFÉRENCES ADEPTUS ARBITES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Juge Suprême	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable, Charismatique, Sans peur
Marshall	Perso	-	-	-	-	Matraque Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A	Commandant, Meneur
Sheriff	Perso	-	-	-	-	Frappe Psionique	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	Meneur
Arbitrators de Choc	Inf	15cm	5+	5+	4+	Fusils de Justice 2x Lance-Grenades (Arbites)	(15cm) 15cm	Arme Légère, IC AP5+/AC6+	
Arbitrators d'Assaut	Inf	15cm	4+	4+	-	Matraques	(contact)	Arme d'Assaut	
Arbitrators de Soutien	Inf	15cm	5+	5+	4+	2x Bolter Lourd Fusils de Justice	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère, IC	
Motos Arbites	Inf	35cm	4+	5+	4+	Matraques Fusils à Pompe	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	Montés
K9 Team	Inf	15cm	5+	4+	6+	Cybermastif Fusils à Pompe	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	Infiltrateurs, Éclaireurs
Sniper Team	Inf	15cm	5+	6+	5+	Fusils de Justice Amélioré	30cm (15cm)	AP5+, Sniper Arme Légère, Snp, IC	Éclaireurs
Plateforme Sabre	VL	10cm	6+	6+	5+	Canons Hyde	45cm	AP4+/AC5+/AA5+	Montés
Ogryns	Inf	15cm	3+	4+	5+	Ripper guns Arme de Corps-à-corps	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut, +1A	Massifs (prennent 2 places dans les transports)
Sentinelle Arbites	VL	20cm	5+	6+	5+	Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	Marcheurs
Chimère	VB	30cm	5+	6+	5+	Multi-Laser Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Transport (2) : Infanterie
Repressor	VB	30cm	5+	5+	5+	Lance-Flammes MkI et	15cm (15cm)	AP4+, IC Arme Légère, IC	Marcheur Transport (2) : Infanterie
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(15cm)	Arme Légère	Transport (2) : Infanterie
Leman Russ	VB	20cm	4+	6+	4+	Obusier Canon Laser 2x Bolter Lourd	75cm 45cm 30cm	AP4+/AC4+ AC5+ AP5+	Blindage Renforcé
Leman Russ Punisher	VB	20cm	4+	6+	3+	Canons Punisher jumelés et Canon Laser 2x Bolter Lourd	15cm (15cm) 45cm 30cm	2xAP3+ Arme Légère, +1A AC5+ AP5+	Blindage Renforcé
Black Maria	VB	30cm	5+	6+	5+	Lance-Missiles Pacificator Bolter Lourd	45cm 30cm	1PB, Rpt, IC AP5+	
Valkyrie	VB	35cm	5+	6+	5+	Multi-Laser 2x Bolter Lourd 2x Nacelles de roquettes	30cm 30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+ 1PB, Uniq, Rpt	Antigrav, Éclaireur, Transport (2)
Mastodon	EG	20cm	4+	5+	4+	Fuseur de Siège et 2x Canon Laser Batterie Skyreaper 2x Lance-Flammes Lourd et	15cm (15cm) 45cm 30cm 15cm (15cm)	2xMA4+ Arme Légère, +1A, FrtF AC5+ 2xAP4+/AC5+/AA5+ AP4+, IC Arme Légère, +1A, IC	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Transport (10). Ne peut pas transporter d'Ogryns. Peut transporter jusqu'à 2 Plateformes Sabres. CD2 / B12 - Critique : Le Mastodon est détruit.

AUXILIAIRES DU DEPARTMENTO MUNITORUM

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Magister	Inf	15cm	6+	4+	-	Eviscerator	(contact)	Arme d'Assaut, MA	<i>Charismatique, Sans Peur</i>
Dévots	Inf	15cm	-	6+	6+	Armes de Poing	(15cm)	Armes Légères	<i>Sans Peur</i>
Légionnaires	Inf	15cm	-	6+	5+	Fusils Laser Mitralleuse Lourde	(15cm) 30cm	Arme Légère AP6+	<i>Sacrifiable</i>

FLOTTE DE L'AERONAUTICA IMPERIALIS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Avenger	A	C	6+	-	-	Canon Avenger Canon Laser (AA) Mitralleuse Lourde(AA)	30cm 30cm 30cm	AP3+/AC5+, FrtF AC5+/AA6+, FrtF AA6+, Arr	
Croiseur d'Attaque (Arbites)	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (3) Frappe Chirurgicale	∞ ∞	3PB, MA MA2+, TT (D3)	