

codex
**Legiones
Astartes**
FWD XV

CERTIFIE
FRENCH
WAAAGH



Organisation des Légions Astartes

Notez que ce qui suit concerne la section consacrée aux diverses légions de Space Marines.

Les Custodes de même que les Soeurs du Silence feront l'objet d'un traitement additionnel.

Légions Astartes

Cet ouvrage permettra de jouer une armée de Space Marines telle que l'on pouvait en voir à l'époque de la grande croisade jusqu'à la période sombre de l'hérésie d'Horus. Toutes les 18 légions connues, Dark Angels, Emperor's Children, Iron Warriors, White Scars, Space Wolves, Imperial Fists, Night Lords, Blood Angels, Iron Hands, World Eaters, Ultramarines, Death Guard, Thousand Sons, Luna Wolves, Salamanders, Word Bearers, Raven Guard et Alpha Legion sont ici concernées. Les futurs renégats seront traités de manière à refléter au pire une légère déviance, de sorte que vous pourrez les jouer comme des loyalistes avec la possibilité de faire volte face au cours de scénarios appropriés.

Liste d'armée

L'idée générale est qu'à cette période, certaines unités dotées d'équipements de pointe, comme l'armure Terminator, les réacteurs dorsaux ou tout ce qui touchait à la capricieuse technologie antigrav étaient souvent rassemblés dans des détachements hautement spécialisés bien que l'on puisse en trouver en moindre nombre dans des formations plus polyvalentes. Par ailleurs, toutes les légions avaient accès à ces équipements.

Nous traiterons ces détachements en tant que compagnies, lesquelles sont composées d'une centaine de marines environ et que l'on retrouve comme subdivision commune à quasiment toutes les légions. La liste d'armée permettra donc de composer des armées jusqu'à 3000 points sur un seul schéma. Au delà, pour les héros qui auraient constitué une force plus que conséquente, ce serait du format Apocalypse où l'on s'affranchit volontiers du schéma de structure.

Lorsque vous composez une force issue des légions au 31ème millénaire, le choix du type de compagnie conditionnera l'accès à certaines unités. Rassurez-vous, il n'y a guère que les vétérans qui soient exclusifs à leurs compagnies respectives, toutes les autres unités pourront rejoindre votre force quelque soit le ou les types de compagnies que vous aurez choisis.

Les compagnies spécialisées :

Nous avons porté notre attention sur quatre types de compagnies, Terminator, tactique, d'assaut et de motards. Les blindés seront disponibles comme choix de soutien de manière habituelle et une fois encore, le format Apocalypse permet de jouer facilement des compagnies entières de Predator ou de Land Raider pour ceux qui le souhaiteraient.

Chaque compagnie a une unité de troupe obligatoire qui lui est associée et vous devrez sélectionner deux de ces unités au minimum en plus du capitaine correspondant pour prétendre jouer la compagnie en question. Notez que certaines de ces unités requièrent un effectif minimum dans le cas d'une compagnie donnée, mais cela ne s'applique qu'aux deux unités obligatoires par compagnie. Par exemple, une compagnie d'assaut pourra très bien avoir une escouade d'assaut composée de 6 marines en choix de troupe au delà des deux premières qui elles devront comporter 10 marines au minimum.

Ce faisant vous aurez accès aux unités de vétérans spécifiques de la compagnie. De plus vous pourrez utiliser les unités typiques, comme par exemple les escouades de reconnaissance et d'appui des compagnies tactiques, à la place définie dans la liste d'armée, respectivement Attaque Rapide et Soutien, au lieu de les prendre en élite dans le cas d'un autre type de compagnie.

Vous remarquerez également que les choix de troupes obligatoires d'une compagnie que vous ne jouez pas restent accessibles mais se retrouveront classés différemment. Toujours dans notre exemple, si vous jouez une compagnie tactique, alors les escouades Terminator, les motards sur Motojet et les escouades d'assaut seront des choix Élite tandis que les escadrons de motards constitueront des choix Attaque Rapide.

Plusieurs compagnies

Comme il est possible d'aligner deux choix QG, un deuxième capitaine vous permettra de jouer une seconde compagnie, généralement différente de la première. Il faudra à nouveaux sélectionner (un bien doux terme pour résumer convertir et peindre) deux choix de troupes obligatoires comme pour l'autre compagnie. Dès lors, vous cumulez les deux organisations.

Avant d'attraper le cutter et la calculatrice

Voici un exemple plus concret suivi en annexe d'un tableau exhaustif récapitulant la place des diverses unités sur le schéma d'armée en fonction des types de compagnies jouées.

« Supposons que vous jouiez une compagnie Terminator ainsi qu'une compagnie tactique. Vous auriez donc deux capitaines, l'un Terminator et un autre pour la compagnie tactique (qui peut aussi porter une armure Terminator, dit en





passant). De plus, vous aligneriez au moins deux escouades Terminator ainsi que deux escouades tactiques en Troupes. Les escouades de reconnaissance et Terminator seraient alors disponibles en Attaque Rapide de même que les escadrons de motards sur moto. En Soutien vous retrouveriez naturellement les escouades d'appui avec les chars et les Tarentules. En Élite vous auriez accès aux vétérans tactiques en plus des escadrons de motards sur Motojet, escadrons de motos d'assaut, escadrons de Land Speeder, escouades d'assaut, dreadnought et scouts. Il y aurait aussi les Techmarine et les apothicaires mais ils ne comptent pas sur le schéma de structure de toutes façons. »

En résumé

Vous constaterez qu'il y aura toujours beaucoup d'unités occupant une place en Élite et c'est en cela qu'il n'est pas nécessaire d'en limiter davantage l'accès. De plus cela préserve l'intérêt de chaque type de compagnie. Si l'on considère par ailleurs l'éventualité d'avoir des Custodes ou des Soeurs du Silence en alliés nous aboutissons à une liste permettant toutes sortes d'armées à thème avec davantage de possibilités pour ceux qui souhaiteront développer plus en avant un aspect particulier de leur force. Enfin chaque légion bénéficiera d'atouts exclusifs, ce qui leur donnera davantage de caractère. Nous espérons tous que vous serez enthousiasmés par les opportunités offertes par ce codex et que vous nous ferez remonter vos impressions à son sujet.

Répartition des unités sur le schéma de structure par type de compagnie.

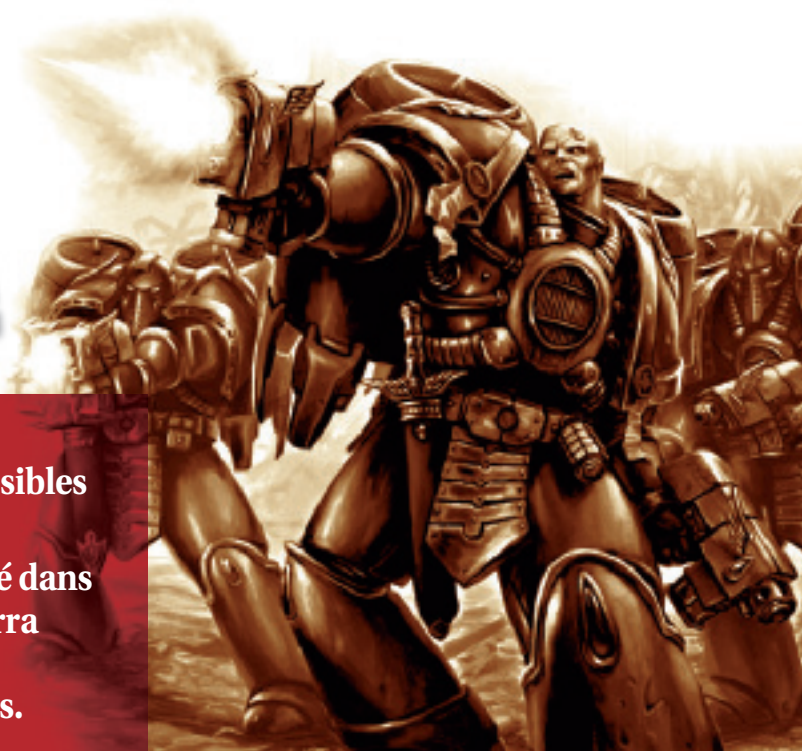
Unité \ Type de Cie	Terminator	Tactique	Assaut	Motards
Escouades Terminator	Élite + Troupes obligatoires + Attaque Rapide	Élite	Élite	Élite
Vétérans tactiques	Non Disponibles	Élite	Non Disponibles	Non Disponibles
Vétérans d'assaut	Non Disponibles	Non Disponibles	Élite	Non Disponibles
Motards vétérans	Non Disponibles	Non Disponibles	Non Disponibles	Élite
Dreadnought	Élite	Élite	Élite	Élite
Scouts	Élite	Élite	Élite	Élite
Techmarine (hors schéma)	Élite	Élite	Élite	Élite
Apothicaire (hors schéma)	Élite	Élite	Élite	Élite
Escouades tactiques	Troupes	Troupes obligatoires	Troupes	Troupes
Escouades d'assaut	Élite	Élite	Troupes obligatoires	Élite
Motards à moto	Attaque Rapide	Attaque Rapide	Attaque Rapide	Troupes obligatoires
Motards à motojet	Élite	Élite	Élite	Troupes obligatoires
Escouade de reconnaissance	Élite	Attaque Rapide	Élite	Élite
Land Speeder	Élite	Élite	Attaque Rapide	Élite
Motos d'assaut	Élite	Élite	Élite	Attaque Rapide
Escouade d'appui	Élite	Soutien	Élite	Élite
Predator	Soutien	Soutien	Soutien	Soutien
Vindicator	Soutien	Soutien	Soutien	Soutien
Whirlwind	Soutien	Soutien	Soutien	Soutien
Land Raider	Soutien	Soutien	Soutien	Soutien
Tarentules	Soutien	Soutien	Soutien	Soutien



Armurerie

Cette section regroupe des équipements particuliers accessibles à certains personnages.

En fonction de ce qui est précisé dans son entrée, le personnage pourra donc effectuer un ou plusieurs choix parmi ceux listés ci-après.



Arme de Maître

Coût : 15 points

Caractéristiques : Une seule arme dont la figurine est déjà équipée devient une arme de maître qui permet de relancer un jet pour touché raté par tour. Ceci s'appliquera exclusivement au tir dans le cas d'un pistolet.

Armure d'artificier

Coût : 20 points

Caractéristiques : Modifie la sauvegarde d'armure à 2+.

Armure Terminator

Coût : 25 points

Caractéristiques :

- Modifie la sauvegarde d'armure à 2+ et fournit une sauvegarde invulnérable de 5+ sauf si le personnage en possède une meilleure.
- Une figurine dotée d'une armure Terminator peut se téléporter au combat.
- Une figurine en armure Terminator ne peut être équipée que de bolters jumelés, arme combinée, arme énergétique, gantelet énergétique, griffe éclair ou paire de griffes éclair, autocanon faucheur, lance missile cyclone et rosarius ainsi que tout autre élément de l'armurerie à l'exception des réacteurs dorsaux, moto et Motojet. Tout autre équipement est perdu.

Bioniques

Les Space Marines de haut rang ont accumulé une vie de combats qui se manifeste souvent par des cicatrices impressionnantes et quelques prothèses bioniques. Néanmoins certains d'entre eux ont particulièrement été touchés au fil des siècles et leur corps comporte presque autant de métal que de chair. Leurs aptitudes ne s'en trouvent pas réellement modifiées si ce n'est que les organes bioniques sont souvent plus résistants que leurs homologues organiques.

Coût : 15 points

Caractéristiques : La figurine bénéficie de la règle spéciale insensible à la douleur.

Bouclier d'assaut

Coût : 8 points

Caractéristiques : Lorsque la figurine utilise son bouclier en phase d'assaut elle gagne une sauvegarde invulnérable 5+ au corps à corps de même que le bénéfice de la règle insensible à la douleur au corps à corps uniquement. En revanche, la figurine ne peut plus bénéficier de l'utilisation de deux armes de corps à corps. Vous ne pourrez modifier cela jusqu'au prochain mouvement de consolidation que la figurine pourrait effectuer pour utiliser deux armes de corps à corps mais sans les bénéfices du bouclier et inversement. Incompatible avec une paire de griffes éclair, une moto, Motojet ou une armure Terminator sauf mention contraire.

Cape Adamantine

Coût : 40 points

Caractéristiques : La figurine est immunisée à la mort instantanée.

Moto Space Marine

Coût : 30 points

Caractéristiques : Le personnage est alors considéré comme moto. Par ailleurs il perd tout les équipements de type bolter, bolters jumelés et arme combinée quel qu'en soit le type.

Motojet Space Marine

Coût : 40 points

Caractéristiques : Le personnage est alors considéré comme Motojet. De plus il acquiert la règle scout. De même que pour la moto il perd tout les équipements de type bolter, bolters jumelés et arme combinée quel qu'en soit le type.

Réacteurs dorsaux

Coût : 20 points

Caractéristiques : Le personnage est considéré comme de l'infanterie auto-portée. Par ailleurs il perd tout les équipements de type bolter, bolters jumelés et arme combinée quel qu'en soit le type.



Liste d'armée générique

Cette section dresse la liste de toutes les unités génériques disponibles. Cependant il sera nécessaire de choisir une légion parmi les 18 existantes et de se reporter à la section «différenciation des légions» pour connaître tous les détails de votre liste d'armée spécifique.

Notez qu'il est également possible de mixer plusieurs légions dans une armée de la Grande Croisade, décrite plus loin.



QG

Seigneur Commandeur

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur Commandeur	165	5	5	4	4	4	5	4	10	2+

Un seul seigneur commandeur peut être sélectionné dans une armée comportant un déjà un lieutenant commandeur. Il n'occupe pas de place sur le schéma de structure.

Type : Infanterie

Règles spéciales : Sans peur, personnage indépendant, rites de bataille, implacable et maître stratège.

Équipement : Armure d'artificier, bolter, pistolet bolter, arme énergétique, grenades à fragmentation, grenades antichar et halo de fer (sauvegarde invulnérable 4+).

Options :

- Peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour + 15 points.
- Peut remplacer son bolter par des bolters jumelés pour +5 points ou une arme combinée de n'importe quel type pour +10 points.
- Peut remplacer son arme énergétique par une griffe éclair ou par un gantelet énergétique pour +10 points.
- Peut remplacer son bolter, pistolet bolter et arme énergétique par une paire de griffes éclair pour +10 points.
- Peut remplacer son armure d'artificier par une armure Terminator pour +10 points. Les équipements incompatibles avec le port de l'armure Terminator sont alors perdus.
- Peut faire jusqu'à trois choix dans l'Armurerie. Se reporter à la section Armurerie pour le coût en point.

Maître stratège : Si le seigneur commandeur est sélectionné dans votre armée et qu'il n'a pas encore été éliminé, vous pouvez modifier de +1 vos jets de réserve.

Implacable : Tout test de commandement que devra effectuer le seigneur commandeur se fera avec sa caractéristique non modifiée de 10. Cela se cumulera avec la règle rites de batailles si la figurine est présente sur la table, même embarquée dans un véhicule.

Lieutenant Commandeur

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lieutenant Commandeur	115	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Un seul lieutenant commandeur peut être sélectionné dans une armée comportant déjà deux capitaines de compagnie. Il n'occupe pas de choix sur le schéma de structure.

Type : Infanterie

Règles spéciales : Sans peur, personnage indépendant et rites de bataille.

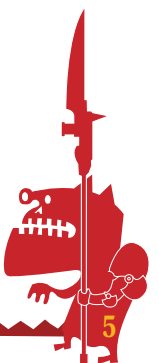
Équipement : Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, arme énergétique, grenades à fragmentation, grenades antichar et halo de fer (sauvegarde invulnérable 4+).

Options :

- Peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour + 15 points.
- Peut remplacer son bolter par des bolters jumelés pour +5 points ou une arme combinée de n'importe quel type pour +10 points.
- Peut remplacer son arme énergétique par une griffe éclair ou par un gantelet énergétique pour +10 points.
- Peut remplacer son bolter, pistolet bolter et arme énergétique par une paire de griffes éclair pour +10 points.
- Peut faire jusqu'à deux choix dans l'Armurerie. Se reporter à la section Armurerie pour le coût en point.

Garde rapprochée :

Le Lieutenant Commandeur est fréquemment escorté au combat par sa garde rapprochée. Vous pouvez donc sélectionner une escouade de commandement de n'importe quel type, pourvu que votre commandeur soit équipé d'un élément de l'Armurerie correspondant, pour lui servir d'escorte. Par ailleurs l'habituel lieutenant portera le titre d'Écuyer et pourra faire un choix dans l'Armurerie parmi arme de maître, bouclier d'assaut et bioniques. Le lieutenant Commandeur ainsi que son escorte comptent comme deux unités distinctes.



Capitaine de Compagnie

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Capitaine	90	5	5	4	4	2	5	3	10	3+

Chaque capitaine imposera deux choix de troupes obligatoires du type de sa compagnie.

Type : Infanterie

Règles spéciales : Et il ne connaîtront pas la peur, personnage indépendant et rites de batailles.

Équipement : Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, arme énergétique, grenades à fragmentation, grenades anti-char et champ réfracteur (sauvegarde invulnérable 5+).

Options :

- Peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points.
- Peut remplacer son bolter par des bolters jumelés pour +5 points ou une arme combinée de n'importe quel type pour +10 points.
- Peut remplacer son arme énergétique par une griffe éclair ou par un gantelet énergétique pour +10 points.
- Peut remplacer son bolter, pistolet bolter et arme énergétique par une paire de griffes éclair pour +10 points.
- Peut faire un seul choix dans l'Armurerie parmi armure Terminator, réacteurs dorsaux, moto, motojet, arme de maître, armure d'artificier et bioniques. Se reporter à la section Armurerie pour le coût en point correspondant.

Compagnies spécialisées : Au lieu de mener au combat une compagnie tactique, qui est le type par défaut, un capitaine recevant une armure Terminator, des réacteurs dorsaux, une moto ou une motojet peut diriger une compagnie spécialisée. Dans ce cas un nouveau type de troupe obligatoire est défini et il peut faire un second choix dans l'armurerie. Certaines unités deviennent alors disponibles tandis que d'autres changeront de place sur le schéma de structure.

Escouade de Commandement

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lieutenant	+15	4	4	4	4*	1	4	3	10	3+*

* : A moto l'Endurance est de 4(5) et en Terminator la Svg est 2+.

Une seule escouade Terminator ou de vétérans de n'importe quel type par capitaine correspondant peut être promue escouade de commandement. Ces escouades ne comptent pas sur le schéma de structure.

Type : Identique à l'unité promue.

Composition : Identique à l'unité promue.

Règles spéciales : Identique à l'unité promue.

Personnages : Le sergent vétéran **doit** être promu lieutenant pour +15 points. Il conserve tout son équipement de même que les options qui lui sont accessibles. Ainsi les caractéristiques E et Svg du lieutenant varient selon le type de sergent promu. De plus une seule figurine de l'escouade n'étant pas déjà un personnage et ne disposant ni d'arme lourde ni de paire de griffes éclair peut devenir porte-étendard de compagnie pour +25 points et ajouter une bannière de compagnie en plus de tout équipement qu'il possède déjà. La bannière de compagnie rend sans peur toutes les unités de la légion dans un rayon de 12ps y compris celle du porteur.

Options : Toutes les options habituelles de l'escouade restent accessibles.

Équipement issu de l'Armurerie	Type de compagnie	Troupes obligatoires	Unités exclusives à la compagnie
Par défaut	Tactique	Escouades Tactiques	Escouades de vétérans tactiques
Armure Terminator	Terminator	Escouades Terminator	Escouade de commandant Terminator
Réacteurs dorsaux	Assaut	Escouades d'assaut	Escouades de vétérans d'assaut
Moto ou motojet	Motards	Escadrons de motards	Escouades de motards vétérans



Archiviste

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Archiviste	135	5	5	4	4	2	5	3	10	3+

Un seul archiviste peut rejoindre votre armée si celle-ci comprend déjà un capitaine. Il ne peut pas compter comme choix de QG obligatoire et ne prend pas de place sur le schéma d'armée. Ces restrictions ne s'appliquent pas pour les armées de 750 points et moins. Par ailleurs votre armée ne peut pas comporter à la fois un archiviste et un chapelain.

Type : Infanterie

Règles spéciales : Et il ne connaît pas la peur, personnage indépendant et Psyker.

Équipement : Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, arme de force, coiffe psychique, grenades à fragmentation et grenades antichar.

Pouvoirs psychiques : Distorsion temporelle et barrière de force.

Options :

- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour + 15 points ou un gantelet énergétique pour +25 points.
- Peut remplacer son bolter par des bolters jumelés pour +5 points ou une arme combinée de n'importe quel type pour +10 points.
- Peut faire jusqu'à deux choix dans l'Armurerie. Se reporter à la section Armurerie pour le coût en point.
- Peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.

Compagnies spécialisées : dans les armées de 750 points et moins, un archiviste ou un chapelain peut diriger un contingent provenant d'une compagnie Terminator, d'assaut ou de motards comme s'il en était le capitaine. Il doit dans ce cas recevoir un équipement issu de l'Armurerie correspondant à sa compagnie puis il peut en choisir optionnellement un deuxième. Voir le tableau dans l'entrée consacrée au capitaine de compagnie pour les détails.

Chapelain

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chapelain	100	5	5	4	4	2	5	3	10	3+

Un seul chapelain peut rejoindre votre armée si celle-ci comprend déjà un capitaine. Il ne peut pas compter comme choix de QG obligatoire et ne prend pas de place sur le schéma d'armée. Ces restrictions ne s'appliquent pas pour les armées de 750 points et moins. Par ailleurs votre armée ne peut pas comporter à la fois un chapelain et un archiviste.

Type : Infanterie

Règles spéciales : Honneur de la légion, personnage indépendant et litanies de la haine.

Équipement : Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, Crozius Arcanum, grenades à fragmentation, grenades antichar et Rosarius (sauvegarde invulnérable 4+).

Options :

- Peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour + 15 points ou un gantelet énergétique pour +25 points.
- Peut remplacer son bolter par des bolters jumelés pour +5 points ou une arme combinée de n'importe quel type pour +10 points.
- Peut faire jusqu'à deux choix dans l'Armurerie. Se reporter à la section Armurerie pour le coût en point.

Compagnies spécialisées : voir l'entrée archiviste



Apothicaire

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Apothicaire	+30	4	4	4	4*	1	4	2	9	3+*

* : A moto l'Endurance est de 4(5) et en Terminator la Svg est 2+.

Vous pouvez sélectionner un apothicaire par tranche entamée de 1000 points. Il n'occupe pas de place dans le schéma d'armée.

Type : Identique à la figurine qu'il remplace.

Règles spéciales : Identique à la figurine qu'il remplace.

Personnage : Un Apothicaire peut rejoindre les escouades de commandement, de vétérans ou du type défini comme choix de troupe obligatoire par vos capitaines de compagnies. Pour ce faire, une figurine n'étant pas déjà un personnage peut être remplacé par un Apothicaire pour +30 points.

Équipement : Pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation, grenades antichar narthecium et reductor. Il conserve également les équipements spéciaux comme le type d'armure, les réacteurs dorsaux ou la moto de l'escouade qu'il rejoint mais n'a pas accès à d'autres options. Ainsi ses caractéristiques E et Svg varient selon l'escouade qu'il rejoint. Dans le cas d'une escouade Terminator, son pistolet bolter sera remplacé par des bolters jumelés et son narthecium comptera exceptionnellement comme une simple arme de corps à corps sans coût additionnel.



Techmarine

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Techmarine	55	4	4	4	4	2	4	2	9	2+
Serviteur	+20	4	4	3	3	1	3	1	8	4+

Un Techmarine doit être sélectionné pour avoir accès aux véhicules (sauf transports dédiés à l'exception du Land Raider). Il n'occupe pas de place dans le schéma d'armée.

Type : Infanterie

Règles spéciales : Et il ne connaît pas la peur, opérateur et bénédiction de l'Omnimessie (qui fonctionnera sur 5+). Notez que le Techmarine n'est pas un personnage indépendant, ce qui lui interdit de rejoindre une escouade mais le rend opérationnel.

Équipement : Armure d'artificier, bolter, pistolet bolter, arme énergétique, grenades à fragmentation, grenades antichar et servo-bras.

Transport : Peut embarquer dans un véhicule. Voir la section véhicules de transport pour plus de détails.

Options :

- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points.
- Peut remplacer son bolter par un bolter jumelé pour +5points ou une arme combinée de n'importe quel type pour +10 points.
- Peut compléter son équipement par un servo-harnais pour +25 points.
- Peut remplacer son armure d'artificier par une armure Terminator pour +15 points. Il devra alors abandonner son pistolet bolter ainsi que ses grenades et devra remplacer son bolter au profit d'un bolter jumelé ou d'une arme combinée de n'importe quel type pour le coût ci-dessus. Il ne peut plus recevoir de serviteurs ni de transport. Tous ses autres équipements et options sont exceptionnellement conservés.
- Peut piloter une Moto pour +30 points ou une motojet pour +40 points si il ne porte pas déjà une armure Terminator. Le techmarine perd alors son bolter. Il ne peut plus recevoir de serviteurs ni de transport.
- Peut être accompagné par 1 à 4 serviteurs équipés d'un servo-bras et d'une arme de corps à corps pour +20 points par figurine. Le servo-bras peut être remplacé gratuitement par un bolter lourd ou un multi-fuseur, ou un lance plasma lourd pour +10 points par figurine.

Opérateur : Un techmarine peut changer le mode de tir d'une tarentule ou d'un groupe de tarentule au début de la phase de tir au lieu de faire feu avec ses armes. Il doit se trouver dans les 6ps de chaque tarentule et leur mode de tir sera identique.



Dreadnought

Profil	Pts	CC	CT	F	Av.	Lat.	Ar.	I	A
Dreadnought	100	4	4	6(10)	12	12	10	4	2

Type : Véhicule (Marcheur)

Équipement : Arme de Corps à corps de dreadnought (avec bolters jumelés intégrés), fumigènes, projecteur.

Règles spéciales : Si le dreadnought possède deux armes de corps à corps fonctionnelles, sa caractéristique attaques est augmentée d'un point. Si le Dreadnought n'a plus aucune arme de corps à corps fonctionnelle, alors sa force descend à 6 et aucune de ses attaques au corps à corps ne comptera comme énergétique.

Options :

- **Doit** choisir une arme parmi la liste suivante :
 - Multifuseur pour +10 points
 - Bolter lourds jumelés ou lance-plasma lourd pour +15 points
 - Autocanons jumelés pour +20 points
 - Canons laser jumelés pour + 35 points
 - Arme de corps à corps de dreadnought intégrant des bolters jumelés pour +10 points
- Peut remplacer une seule arme de corps à corps de dreadnought par un lance-missiles pour +10 points.
- Peut remplacer une seule paire de bolters jumelés par un lance flammes lourd pour +5 points.
- Peut recevoir un blindage renforcé pour +10 points.

Transport : Le dreadnought peut être embarqué dans un module d'atterrissage, voir la section véhicules de transport.

Escouade de Scouts

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scout	13	4	4	4	4	1	4	1	8	4+
Sergent Vétérane	25	4	4	4	4	1	4	2	9	4+

Type : Infanterie

Composition : Un sergent vétérane et de 4 à 9 Scouts.

Règles spéciales : *Et ils ne connaîtront pas la peur, mouvement à couvert et infiltrateurs.*

Équipement : Armure scout, Auspex, balise de téléportation, bolter ou fusil ou pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation et grenades antichar.

Personnage : Le sergent vétérane peut remplacer son arme de corps à corps par une épée énergétique pour 15 points ou un gantelet énergétique pour 25 points. Il peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 12 points. Il peut remplacer son bolter par des bolters jumelés pour +5 points ou arme combinée de type bolter/lance-flammes ou bolter/fuseur pour +10 points.

Options :

- Toute figurine peut être équipée de bombes à fusion pour +5 points par figurine.
- Toute figurine peut remplacer son bolter par un fusil de sniper pour +5 point par figurine.
- Un seul Scout peut remplacer son bolter par un lance-flammes pour +5 points, un fuseur, un lance-plasma ou un bolter lourd pour +15 points ou encore un lance-missiles ou un autocanon pour +20 points.





Escouade de Vétérans Tactiques

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vétéran	22	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Sergent vétéran	22	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Seules les compagnies tactiques peuvent sélectionner des escouades de vétérans tactiques.

Type : Infanterie

Composition : Un sergent vétéran et de 4 à 9 vétérans tactiques Space Marines

Règles spéciales : *Et il ne connaît pas la peur.*

Équipement : Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation et grenades antichar

Transport : Une escouade de vétérans peut embarquer dans un véhicule. Voir la section véhicules de transport pour plus de détails.

Options :

- Toute figurine peut être équipée de bombes à fusion pour +5 points par figurine.
- Un vétéran peut remplacer son bolter et son arme de corps à corps par un bolter lourd pour +10 points, un lance-missiles ou un autocanon pour +15 points, ou alors un canon laser pour +20 points.
- Jusqu'à quatre figurines peuvent modifier leur équipement comme suit :
 - Remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +12 points par figurine.
 - Remplacer leur arme de corps à corps par une griffe éclair pour +20 points, une arme énergétique pour +15 points ou gantelet énergétique pour +25 points par figurine.
 - Remplacer leur bolter, pistolet bolter et arme de corps à corps par une paire de griffes éclair pour +25 points par figurine.
 - Remplacer leur bolter par un lance-flammes ou des bolters jumelés pour +5 points, un fuseur ou arme combinée pour +10 points ou un lance-plasma pour +15 points par figurine.

Escouade de Vétérans d'Assaut

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vétéran d'Assaut	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Sergent vétéran	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Seules les compagnies d'assaut peuvent sélectionner des escouades de vétérans d'assaut.

Type : Infanterie auto-portée

Composition : Un sergent vétéran et de 4 à 9 vétérans d'assaut Space Marines

Règles spéciales : *Et ils ne connaîtront pas la peur et frappe en profondeur*

Équipement : Armure énergétique, réacteurs dorsaux, pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation et grenades antichar

Options :

- Toute figurine peut être équipée de bombes à fusion pour +5 points par figurine.
- Jusqu'à quatre figurines peuvent modifier leur équipement comme suit :
 - Remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +12 points ou ajouter à leur équipement un lance-flammes pour +5 points, un fuseur pour +10 points ou un lance-plasma pour +15 points par figurine.
 - Remplacer leur arme de corps à corps par une griffe éclair pour +20 points, une arme énergétique pour +15 points ou gantelet énergétique pour +25 points par figurine.
 - Remplacer leur pistolet bolter et arme de corps à corps par une paire de griffes éclair pour +25 points par figurine.





Escouade de Motards Vétérans

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard Vétérans	40	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Sergent Motard vét.	40	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Moto d'assaut vét.	60	4	4	4	4(5)	2	4	3	9	3+

Seules les compagnies de motards peuvent sélectionner des escadrons de motards vétérans

Type : Motos

Composition : Un sergent vétéran motard et de 2 à 9 motards vétérans

Règles spéciales : *Et ils ne connaîtront pas la peur*

Équipement : Armure énergétique, moto Space Marine avec bolters jumelés, pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation et antichars

Options :

- Toute figurine peut être équipée de bombes à fusion pour +5 points par figurine.
- Jusqu'à trois figurines peuvent modifier leur équipement comme suit :
 - Remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +12 points, un lance-flammes pour +5 points, un fuseur pour +10 points ou par un lance-plasma pour +15 points par figurine.
 - Remplacer leur arme de corps à corps par une griffe éclair pour +20 points, une arme énergétique pour +15 points ou gantelet énergétique pour +25 points par figurine.
- L'escadron peut inclure une seule moto d'assaut vétéran avec armure énergétique, grenades à fragmentation et antichars, bolters jumelés et bolter lourd ou multi-fuseur pour +60 points. Notez que la moto d'assaut n'a pas accès à d'autres options.
- Si il ne comprend pas de moto d'assaut, tout l'escadron peut échanger ses motos par des motojet incorporant des bolters jumelés pour +8 points par figurine. L'unité est alors de type motojet et acquiert la règle spéciale scouts, les options et profils ne changent pas.



TROUPES



Escouade Terminator

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator	35	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Sergent Terminator	35	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

En compagnie Terminator, deux escouades Terminator doivent remplir les choix de troupes obligatoires bien d'autres escouades Terminator puissent également remplir les choix de troupes ordinaires, Élite et Attaque Rapide. Dans tous les autres cas les escouades Terminator sont un choix Élite.

Type : Infanterie

Composition : un sergent Terminator et de 4 à 9 Terminator.

Règles spéciales : *Et ils ne connaîtront pas la peur, téléportation et sauvegarde invulnérable 5+.*

Équipement : Armure Terminator, auspex, balise de téléportation, arme énergétique et bolters jumelés.

Transport : L'escouade peut être transportée dans un Land Raider si elle comprend cinq figurines maximum. Voir la section soutien pour plus de détails.

Options :

- Toute figurine peut remplacer son arme énergétique par l'une des armes suivantes: griffe éclair ou gantelet énergétique pour +10 points, poing tronçonneur pour +15 points.
- Toute figurine peut remplacer ses bolters jumelés par une arme combinée bolter/lance-flamme ou bolter/fuseur pour +5 points.
- Toute figurine peut remplacer ses bolters jumelés et son arme énergétique par une paire de griffes éclair pour +10 points.
- Un Terminator, deux si l'unité comprend 10 figurines, peut échanger ses bolters jumelés contre un lance-flammes lourd pour +5 points ou un autocanon faucheur pour +25 points ou alors échanger son arme énergétique contre un lance missiles cyclone pour +20 points par figurine.

Escouade Tactique

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space Marine	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent vétéran	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Vétéran	+15	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

En compagnie Tactique, deux escouades Tactiques doivent remplir les choix de troupes obligatoires. Dans tous les autres cas ces escouades sont un choix de troupe ordinaire.

Type : Infanterie

Composition : Un sergent vétéran et de 9 à 19 Space Marines.

Règles spéciales : *Et ils ne connaîtront pas la peur, escouades de combat.*

Cette dernière règle fonctionne comme suit : À condition de posséder un vétéran, l'escouade peut se scinder en deux unités opérationnelles distinctes d'au moins 5 figurines chacune, l'une commandée par le sergent et l'autre par le vétéran.

Équipement : Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation et grenades antichar.

Personnages : Un seul Space Marine peut être élevé au rang de vétéran pour +15 points.

Le sergent vétéran ainsi que le vétéran ont accès aux options suivantes :

- Remplacer leur arme de corps à corps par une arme énergétique pour +15 points par figurine ou, pour le sergent uniquement, par un gantelet énergétique pour +25 points.
- Remplacer leur bolter par des bolters jumelés pour +5 points ou une arme combinée de type bolter/lance-flammes ou bolter/fuseur pour +10 points par figurine.
- Remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 10 points par figurine.
- Peuvent être équipés de bombes à fusion pour +5 points par figurine.

Options :

- Un seul Space Marine peut remplacer son bolter et son arme de corps à corps par un bolter lourd pour +10 points, un lance-missiles, un multi-fuseur ou autocanon pour +15 points, ou alors un canon laser pour +20 points.
- Un seul Space Marine peut remplacer son bolter par un lance-flammes pour +5 points, un fuseur pour +10 points ou un lance-plasma pour +15 points.

Transport : Une escouade de Space Marines peut embarquer dans un véhicule, voire deux si elle est séparée en escouades de combat. Se reporter à la section véhicules de transport pour plus de détails. Si le module d'atterrissage est choisi, les deux escouades de combat éventuelles doivent en être dotées.



Escouade d'Assaut

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space Marine	22	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent vétéran	37	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Vétéran	+15	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

En compagnie d'assaut deux escouades d'assaut de 10 figurines au moins chacune doivent remplir les choix de troupes obligatoires bien que d'autres escouade d'assaut puissent également remplir les choix de troupes ordinaires. Dans tous les autres cas les escouades d'assaut sont un choix Élite.

Type : Infanterie auto-portée

Composition : Un sergent vétéran et de 4 à 19 Space Marines

Règles spéciales : Et ils ne connaîtront pas la peur, frappe en profondeur et escouades de combat.

Cette dernière règle fonctionne comme suit : À condition de posséder un vétéran, l'escouade peut se scinder en deux unités opérationnelles distinctes d'au moins 5 figurines chacune, l'une commandée par le sergent et l'autre par le vétéran.

Équipement : Armure énergétique, réacteurs dorsaux, pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation et grenades antichar.

Personnages : Si l'escouade comporte au moins dix figurines, un Space Marine peut être élevé au rang de vétéran pour +15 points. Le sergent vétéran ainsi que le vétéran ont accès aux options suivantes :

- Remplacer leur arme de corps à corps par une arme énergétique pour +15 points, par une griffe éclair pour +20 points par figurine ou, pour le sergent uniquement, par un gantelet énergétique pour +25 points.
- Remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 12 points par figurine.
- Le sergent vétéran peut remplacer son pistolet bolter et son arme de corps à corps par une paire de griffes éclair pour 25 points.

Options :

- Toute figurine peut être équipée de bombes à fusion pour +5 points par figurine.
- Jusqu'à deux Space Marines peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +12 points ou ajouter à leur équipement un lance-flammes pour +5 points, un fuseur pour +10 points ou un lance-plasma pour +15 points par figurine.

Escadron de Motards

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard	33	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Sergent Motard vété.	48	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Motard Vétéran	+15	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Moto d'assaut	50	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

En compagnie de motards deux escadrons de motard de 6 figurines au moins chacun (moto d'assaut éventuelle comprise) doivent remplir les choix de troupes obligatoires bien que d'autres escadrons puissent également remplir les choix de troupes ordinaires. Dans tous les autres cas les escadrons à moto sont un choix Attaque Rapide, ceux à Motojet, un choix Élite.

Type : Motos

Composition : Un sergent motard vétéran à moto et de 2 à 9 motards Space Marines

Règles spéciales : Et ils ne connaîtront pas la peur, et escouades de combat.

Cette dernière règle fonctionne comme suit : À condition de posséder un motard vétéran, l'escadron peut se scinder en deux unités opérationnelles distinctes d'au moins trois figurines chacune, l'une commandée par le sergent et l'autre par le vétéran.

Équipement : Armure énergétique, moto Space Marine avec bolters jumelés, pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation et antichars.

Personnages : Si l'escouade comporte au moins six figurines, un seul Space Marine peut être élevé au rang de vétéran pour +15 points. Le sergent vétéran ainsi que le vétéran ont accès aux options suivantes :

- Remplacer leur arme de corps à corps par une arme énergétique pour +15 points, par une griffe éclair pour +20 points par figurine ou, pour le sergent uniquement, par un gantelet énergétique pour +25 points.
- Remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 12 points par figurine.

Options :

- Toute figurine peut être équipée de bombes à fusion pour +5 points par figurine.
- Jusqu'à deux Space Marines peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +12 points, un lance-flammes pour +5 points, un fuseur pour +10 points ou par un lance-plasma pour +15 points par figurine.
- L'escadron peut inclure une seule moto d'assaut avec armure énergétique, grenades à fragmentation et antichars, bolters jumelés et bolter lourd ou multi-fuseur pour +50 points.
- Si il ne comprend pas de moto d'assaut, tout l'escadron peut échanger ses motos par des motojet incorporant des bolters jumelés pour +5 points par figurine. L'unité est alors de type motojet et acquiert la règle spéciale scouts, les options et profils ne changent pas.



Attaque Rapide



Escadron de Land Speeder

Profil	Pts	CT	Avant	Latéral	Arrière
Land Speeder	75	4	10	10	10

Les escadrons de Land Speeder peuvent être prise en tant que choix **Attaque Rapide** au sein d'une compagnie d'assaut. Dans tous les autres cas ils deviennent un choix **Élite**.

Type : Antigra, Rapide

Composition : 1 à 5 Land Speeder

Équipement : Lance-flammes lourd et Multifuseur

Escouade de Reconnaissance

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space Marine	16	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent vétéran	35	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

L'escouade de reconnaissance peut être prise en tant que choix **Attaque Rapide** au sein d'une compagnie tactique. Dans tous les autres cas c'est un choix **Élite**.

Type : Infanterie

Composition : Un sergent vétéran et de 4 à 9 Space Marines.

Règles spéciales : Et ils ne connaîtront pas la peur et scout.

Équipement : Armure énergétique, bolter ou fusil, pistolet bolter, arme de corps à corps, auspex, balise de téléportation, grenades à fragmentation et grenades antichar.

Personnage : Le sergent vétéran peut remplacer son arme de corps à corps par une épée énergétique pour 15 points ou un gantelet énergétique pour 25 points. Il peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 12 points. Il peut remplacer son bolter par des bolters jumelés pour +5 points ou arme combinée de type bolter/lance-flammes ou bolter/fuseur pour +10 points.

Options :

- Toute figurine peut être équipée de bombes à fusion pour +5 points par figurine.
- Un Space Marine, deux si l'escouade comprend 10 figurines, peut remplacer son bolter ou fusil par un lance-flammes pour +5 points, un fuseur pour +10 points ou un lance-plasma pour +15 points par figurine.



Escadron de Motos d'Assaut

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Moto d'assaut	50	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Les escadrons de moto d'assaut peuvent être pris en tant que choix **Attaque Rapide** au sein d'une compagnie de motards. Dans tous les autres cas ils deviennent un choix **Élite**.

Type : Motos

Composition : de 1 à 5 motos d'assaut Space Marine

Règles spéciales : Et ils ne connaîtront pas la peur

Équipement : Armure énergétique, moto Space Marine, grenades à fragmentation et antichars, bolters jumelés et bolter lourd ou multi-fuseur.



Soutien

Predator Destructor

Profil	Pts	CT	Avant	Latéral	Arrière
Predator	125	4	13	11	10

Votre armée doit comprendre au moins un Techmarine pour avoir accès au Predator.

Type : Véhicule (Char)

Équipement : Autocanon de tourelle, deux canons laser latéraux, fumigènes et projecteur.

Options :

- Peut recevoir un blindage renforcé pour +10 points.
- Peut recevoir des bolters jumelés sur pivot pour +5 points.
- Peut recevoir une lame de bulldozer pour +5 points.
- Peut recevoir un missile traqueur pour +15 points.

Vindicator

Profil	Pts	CT	Avant	Latéral	Arrière
Vindicator	125	4	13	11	10

Votre armée doit comprendre au moins un Techmarine pour avoir accès au Vindicator

Type : Véhicule (Char).

Équipement : Canon démolisseur de coque, lame de bulldozer, fumigènes, projecteur.

Options :

- Peut recevoir un blindage renforcé pour +10 points.
- Peut recevoir un missile traqueur pour +15 points.
- Peut recevoir des bolters jumelés sur pivot pour +5 points.

Whirlwind

Profil	Pts	CT	Avant	Latéral	Arrière
Whirlwind	85	4	11	11	10

Votre armée doit comprendre au moins un Techmarine pour avoir accès au Whirlwind.

Type : Véhicule (Char)

Équipement : Lance-missiles Whirlwind (munition Vengeance ou Incendiaire Castellan), fumigènes, projecteur.

Options :

- Peut recevoir un blindage renforcé pour +10 points.
- Peut recevoir des bolter jumelés sur pivot pour +5 points.
- Peut recevoir une lame de bulldozer pour +5 points.
- Peut recevoir un missile traqueur pour +15 points.



Escouade d'Appui

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space Marine	20	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent vétéran	35	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Les escouades d'appui peuvent être sélectionnées en soutien si vous jouez une compagnie tactique. Dans tous les autres cas elles seront un choix Élite.

Type : Infanterie

Composition : Un sergent vétéran et de 4 à 9 Space Marines.

Règles spéciales : Et ils ne connaîtront pas la peur.

Équipement : Armure énergétique, pistolet bolter, lance-flammes, grenades antichar et à fragmentation.

Options : Toute l'escouade peut remplacer son lance-flammes par l'une des armes suivantes pour le coût indiqué. L'armement choisi doit être identique pour toute l'escouade :

- un bolter lourd, un fuseur ou un multifuseur pour + 10 points par figurine.
- un lance-plasma, un lance-missiles ou un autocanon pour +15 points par figurine.
- un canon laser pour +25 points par figurine.

Transport : Une escouade d'appui peut embarquer dans un véhicule. Voir la section véhicules de transport pour plus de détails.





Land Raider

Profil	Pts	CT	Avant	Latéral	Arrière
Land Raider	250	4	14	14	14

Votre armée doit comprendre au moins un Techmarine pour avoir accès au Land Raider.

Type : Véhicule (Char)

Équipement : Deux tourelles latérales avec canons laser jumelés, bolters lourds jumelés de coque, fumigènes, projecteur.

Règles spéciales : *Esprit de la Machine, véhicule d'assaut.*

Options :

- Peut recevoir un blindage renforcé pour +10 points.
- Peut recevoir un bolter jumelé sur pivot pour +5 points.
- Peut recevoir un missile traqueur pour +15 points.
- Peut recevoir une lame de bulldozer pour +5 points.

Capacité de transport : 10 figurines. Les figurines en armure Terminator comptent double.

Postes de tir : aucun.

Accès : 3, une rampe d'assaut frontale et une trappe d'accès sur chaque flanc.

Véhicule d'assaut : Toute figurine débarquant par la rampe avant du Land Raider pourra lancer un assaut durant le même tour.

Tarentule

Profil	Pts	CT	Avant	Latéral	Arrière
Tarentule	15	2	10	10	10

Vous pouvez sélectionner de 1 à 3 Tarentules comme un unique choix soutien si votre armée comprend au moins un Techmarine.

Type : Immobile

Équipement : Bolters lourds jumelés

Options :

- Peut remplacer gratuitement ses bolters lourds jumelés par un unique multi-fuseur ou des canons laser jumelés pour +10 points.

Vous pouvez mélanger l'armement au sein du groupe de tarentules et les déployer sans respecter une quelconque cohésion.

Règles spéciales : *Sentinelle autonome, modes de tir, ciblage prioritaire, mise hors-service.*

Sentinelle autonome : Les tarentules opèrent en totale indépendance et il est donc difficile de coordonner les actions des autres unités avec elles. De fait, à chaque phase de tir, les tarentules doivent effectuer leurs tirs avant le reste de l'armée.

Modes de tir : Une tarentule peut faire feu de deux façons. Soit en avec un angle de tir restreint au profit d'une portée raisonnable ou au contraire en balayant une large zone au mépris de la portée. Le mode de tir est décidé après le déploiement et ne peut plus changer ensuite à moins qu'un Techmarine soit en mesure de le faire (voir la section Techmarine).

- Portée optimisée : La tarentule peut faire feu jusqu'à 24ps dans un arc frontal de 90°.

- Couverture maximale : La tarentule peut faire feu jusqu'à 12ps sur 360°.

Ciblage prioritaire : L'armement d'une tarentule lui dicte ses proies. Si elle est équipée de bolters lourds jumelés, alors l'unité d'infanterie ennemie la plus proche sera ciblée en premier lieu. Si au contraire la tarentule est dotée d'un Multi-fuseur ou de canons laser jumelés, le véhicule ennemi le plus proche constituera son choix de cible primaire. Une tarentule ignorera un véhicule détruit et se reportera sur une cible ennemie quelle qu'elle soit si il n'y a pas de cible prioritaire éligible pour la phase de tir en cours.

Mise hors service : Une tarentule sera considérée comme détruite si elle subit un dommage quel qu'il soit.

Transports Assignés



Rhino Space Marine

Profil	Pts	CT	Avant	Latéral	Arrière
Rhino	35	4	11	11	10

Type : Véhicule (Char)

Équipement : Bolters jumelés, fumigènes, projecteur.

Règles spéciales : *Réparation*

Options :

- Peut recevoir un blindage renforcé pour +10 points.
- Peut recevoir un bolter jumelé sur pivot pour +5 points.
- Peut recevoir une lame de bulldozer pour +5 points.
- Peut recevoir un missile traqueur pour +15 points.

Capacité de transport : 10 Space Marines, ne peut pas transporter de terminators.

Postes de tir : 2, sur la trappe arrière.

Accès : 3, de chaque côté du véhicule et sur l'arrière.

Module d'atterrissage

Profil	Pts	CT	Avant	Latéral	Arrière
Module	50	2	12	12	12

Type : Véhicule Découvert.

Équipement : Bolters jumelés

Règles spéciales : *Système de guidage à inertie et immobile*

Capacité de transport : Un Dreadnought ou 10 figurines. Les figurines en armure Terminator comptent comme 2 figurines.



Différenciation des légions



I Dark Angels

La première légion de Space Marines est celle des Dark Angels. Comme pour beaucoup d'autres, l'héritage du monde d'accueil de son Primarque s'est ancré dans les doctrines de celle-ci. Ainsi Lion El Johnson s'est retrouvé sur Caliban, planète dont le peuple était organisé autour d'un ordre de chevalerie.

Tout lieutenant, écuyer, apothicaire, vétéran et sergent vétéran de n'importe quel type portant un armure énergétique doit échanger son arme de corps à corps contre une épée de l'Ordre pour +1 point par figurine. De plus, s'il est de type infanterie ou infanterie autoportée, il peut acquérir un bouclier de l'Ordre pour +3 points par figurine mais perd alors son éventuel bolter.

Tout Dark Angels en armure Terminator ainsi que tout personnage indépendant Dark Angels, exception faite du Chapelain, doit échanger son arme énergétique contre une épée de l'Ordre énergétique pour +3 point par figurine. S'il ne chevauche pas de moto ni de Motojet et ne porte pas d'arme lourde, de griffe éclair ou de paire de griffes éclair, il peut recevoir un bouclier de l'Ordre pour +5 points

par figurine, indépendamment de l'accès à l'Armurerie. Le bouclier de l'Ordre lui fait alors perdre son bolter, ses bolters jumelés ou son arme lourde.

Conséquence de l'ancienneté de la première légion jamais fondée, l'arsenal des Dark Angels comporte une quantité plus importante d'équipements antiques tels les Motojets. Toute moto ou moto d'assaut reçoit gratuitement une balise de téléportation ou bien, dans le cas d'une moto uniquement, peut être améliorée en Motojet sans coût additionnel. Notez qu'un même escadron ne peut jamais mélanger motos et Motojet.

Épée de l'Ordre : Peut être utilisée soit comme arme de corps à corps, soit à deux mains, auquel cas elle confèrera un bonus de +1 en Force. Dans ce deuxième cas, il ne sera pas possible à la figurine qui l'utilise de bénéficier en même temps d'une arme additionnelle ou d'un bouclier d'assaut. Le mode d'utilisation choisi ne peut changer jusqu'au prochain mouvement de consolidation que la figurine pourrait effectuer. Cela mis à part, une épée de l'Ordre compte en tout point comme une arme de corps à corps en ce qui concerne les options possibles, de même que sa version énergétique. Par exemple une épée de l'Ordre peut être améliorée en épée de l'Ordre énergétique pour le coût usuel. Le port d'une Armure Terminator permet de bénéficier du bonus de +1 en Force sans que la figurine ait besoin d'utiliser ses deux mains.

Bouclier de l'Ordre : Il s'agit d'un bouclier d'assaut dont les Terminators également peuvent être équipés s'ils sont munis d'une Épée de l'Ordre. Ainsi, la sauvegarde invulnérable conférée au corps à corps à une figurine portant une armure Terminator en plus de ce bouclier sera de 4+.

III Emperor's Children

Lors de la création des Emperor's Children, une anomalie a engendré la perte d'un nombre conséquent de candidats à la transformation en Space Marine. Cependant, ceux pour qui le processus a été amené à son terme étaient les plus aboutis de tous les Space Marines jamais créés, à l'image de Fulgrim leur Primarque. Ce souci de perfection est depuis imprégné jusque dans les doctrines des Emperor's Children lesquels n'engagent le combat que lorsqu'ils jugent leur plan parfait.

Après le déploiement mais avant les mouvements scouts, une armée d'Emperor's Children peut redéployer la moitié de ses unités, arrondie à l'entier supérieur. Les éventuelles escouades de combat sont traitées chacune comme unité distincte. Les unités ainsi redéployées peuvent être placées en réserve si le joueur le désire. Dans tout les cas, les jets de réserve des Emperor's Children peuvent toujours être effectués avec un bonus de +1 cumulatif avec d'éventuels autres bonus de ce type (« 1 » naturel sur le jet étant toujours un échec). Pour Apocalypse, le nombre d'unité Emperor's Children en réserve pouvant entrer en jeu aux deuxième tour n'est pas limité.

Par ailleurs les apothicaires des Emperor's Children suivent leur frères de très près. L'amélioration en apothicaire coûte +25 points dans cette légion au lieu des +30 points habituels.



IV Iron Warriors

Les Iron Warriors de Perturabo ont toujours revendiqué le titre de plus grands spécialistes de la guerre de Siège. Ainsi toutes les figurines issue de cette légion réussissent automatiquement tout test de moral ou de blocage tant qu'elles bénéficient d'une sauvegarde de couvert de 5+ au moins conférée par un décor. En tant qu'experts dans ce domaine, les Bunkers des Iron Warriors ont un blindage de 14, que ce soit dans le cadre des missions de Warhammer 40,000 ou de celles d'Apocalypse.

Les Irons Warriors ont par ailleurs toujours entretenu des liens étroits avec le Mechanicum, ce qui explique la présence d'équipements inédits au sein de la légion. Une armée Iron Warriors a accès au Predator Annihilator, une variante possédant des canons laser jumelés en tourelle, pour un surcoût de +25 points par véhicule. Les Vindicators Iron Warriors peuvent être dotés de l'amélioration Esprit de la Machine pour +30 points par véhicule. Tout lance-missiles des Iron Warriors peut tirer des missiles à plasma (portée 48ps, F4, PA4, Gabarit 3ps et test de pilonnage) pour +2 point

par arme. Si vous choisissez cette option pour une escouade d'appui, toutes ses figurines doivent en être équipées. Enfin, tout capitaine, lieutenant commandeur ou seigneur commandeur peut recevoir un servo-bras pour +20 point par figurine, ce qui permet à son porteur de bénéficier de la règle bénédiction de l'Omnimesse, laquelle fonctionnera sur 6+.



V White Scars

Toute figurine White Scars à moto (mais pas à motojet) bénéficie gratuitement des règles pilote émérite et désengagement. De plus toute figurine à moto ou à motojet peut échanger son arme de corps à corps par une lance des Steppes ou son arme énergétique par une lance des Steppes énergétique pour +5 points par figurine.

Tout escadron de moto ou de motojet White Scars peut être placé en réserve quelle que soit la mission, dans la limite de la moitié des escadrons de l'armée (arrondir au-dessus). Les escadrons placés en réserve pourront entrer par n'importe quel bord de table lorsqu'ils seront disponibles, dans la limite de la moitié des escadrons de l'armée (arrondir au-dessus). Si un escadron entre en jeu fait par un bord de table faisant partie de la zone de déploiement adverse, celui-ci ne pourra ni turbo-booster ni effectuer de mouvement d'assaut à ce tour. Dans le cadre de la règle escouades de combat, chaque escouade de combat comptera comme un escadron distinct pour le calcul du nombre d'escadrons de l'armée. Dans le cas d'Apocalypse, si l'atout stratégique Attaque de Flanc est choisi, vous ne serez pas limité dans le nombre d'unités que vous pouvez faire rentrer au tour 2.

Les White Scars n'ont pas accès au Dreadnought.

Lance des Steppes : Il s'agit d'une arme de corps à corps qui ne permet jamais de bénéficier du bonus d'Attaque pour l'utilisation d'une arme de corps à corps additionnelle. Le nombre d'Attaques sera donc déterminé par le profil du porteur plus l'Attaque supplémentaire éventuelle conférée par une charge. Elle accorde un bonus de +1 en Force et +2 en Initiative lors de la phase d'assaut où son porteur charge. La version énergétique de cette arme annule les sauvegardes d'armure et peut être améliorée en arme de maître aux conditions habituelles.





VI Space Wolves

Bien que les fils de Leman Russ soient organisés de manière singulière, les compagnies spécialisées leur restent accessibles, dirigées chacune par un capitaine Garde Loup, lui-même sous la tutelle d'un Seigneur Loup à la tête d'une des 13 grandes compagnies de la légion.

Cependant les entrées «Vétérans tactiques, vétérans d'assaut et motards vétérans» ne sont jamais disponibles, remplacées par la meute de Gardes Loups comme choix d'Élite pour toutes les compagnies.

Par ailleurs les appellations des unités diffèrent, ainsi les escouades Terminators regroupent exclusivement des Gardes Loups en armure Terminator. Les escouades d'assaut et de motards sont constituées de Griffes Sanglantes, tandis que les escouades tactiques, scouts et de reconnaissance se composent de Chasseurs Gris. Le sergent vétérans et le vétérans d'escouade portent ici respectivement le titre de Garde Loup et de Chef de Meute. Leurs options sont inchangées si ce n'est que les chefs de meute des escouades de chasseurs gris et griffes sanglantes ont accès au gantelet énergétique comme leur garde loup et au même coût. Les escouades de Chasseurs Gris tactiques ne peuvent pas avoir d'arme lourde. Les Techmarine s'appellent Prêtres de Fer. Les escouades d'appui sont remplacées par les meutes de Longs Crocs.

De plus, le patrimoine génétique des Space Wolves leur donne accès à une unité exclusive, la meute de Wulfen, laquelle peut se retrouver en nombre dans la compagnie de Wulfen, menée au combat par un capitaine garde loup maudit portant la marque du Wulfen. Une autre unité exclusive à la légion, la meute de loups de Fenris, se joindra souvent aux Wulfen. Enfin les Space Wolves n'ont ni apothicaire ni chapelain mais un unique personnage appelé Prêtre Loup qui cumule les deux rôles. Une armée Space Wolves ne peut compter d'archiviste dans ses rangs.

Les éléments suivants complètent la section Armurerie et sont propres aux Space Wolves :

Frères Loups

Il n'est pas rare que des Space Wolves d'un certain rang soient accompagnés par des loups de Fenris. Les Space Wolves les considèrent comme des frères et cela semble réciproque.

Coût : 10 points par loup.

Caractéristiques : Jusqu'à 4 loups de Fenris peuvent être sélectionnés comme un seul choix dans l'armurerie pour un personnage indépendant Space Wolf. Le personnage est alors considéré comme une unité en ce qui concerne les tirs tant qu'il est accompagné par au moins un loup, mais ne sera en aucun cas considéré comme opérationnel. Il peut toutefois rejoindre normalement une unité, avec ou sans loup.

Marque du Wulfen

Lorsqu'un guerrier vétérans comme un capitaine de la garde des loups succombe à la malédiction du Wulfen, il se portera volontaire pour mener au combat ses frères damnés tant qu'il lui reste encore suffisamment de raison. Néanmoins, la marque du Wulfen aura déjà déformé ses traits, tandis que sa vitesse et sa force s'en trouveront décuplées.

Coût : 35 points.

Caractéristiques : ne peut être pris que par un capitaine garde loup, ce qui le cantonne à diriger une compagnie Wulfen. Vous ne pouvez pas attribuer un autre élément de l'arsenal en combinaison de la marque du Wulfen à l'exception de frères loups. Le profil du capitaine est modifié comme suit : sa Force est augmentée de manière permanente de +1 tandis que sa CT est réduite à 3. Il ne peut plus utiliser de bolter, bolters jumelés ou d'arme combinées bien qu'une paire de griffes éclair lui soit toujours accessible. Il gagne cependant les règles scout et course. Le capitaine peut rejoindre une meute de Wulfen; s'il le fait, l'unité suivra la règle de rage animale, bien qu'elle ait alors la possibilité de se rapprocher de n'importe quelle unité ennemie, et non pas obligatoirement de la plus proche.

Lame de givre

Coût : 30 points

Caractéristiques : ne peut être pris que par un capitaine garde loup ou un seigneur loup, en remplacement de son arme énergétique. Il s'agit d'une arme énergétique de maître conférant un bonus de +1 en Force au corps à corps.



Voici la liste des unités spécifiques aux Space Wolves :

Meute de Gardes Loup

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Loup	22	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Lieutenant Garde Loup	+15	4	4	4	4	1	4	3	10	3+

Cette unité est spécifique aux Space Wolves, qui n'ont jamais accès aux escouades de vétérans tactique, d'assaut ou motards. Les meutes de Garde Loups sont un choix Élite quelque soit la compagnie jouée.

Type : Infanterie

Composition : De 5 à 20 Gardes Loups.

Règles spéciales : Et ils ne connaîtront pas la peur.

Équipement : Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation et grenades antichar.

Transport : Une meute de Gardes Loup peut embarquer dans un véhicule. Voir la section véhicules de transport pour plus de détails.

Options :

- Toute figurine peut être équipée de bombes à fusion pour +5 points par figurine.
- Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +12 points par figurine.
- Toute figurine peut remplacer son arme de corps à corps par une griffe éclair pour +20 points, une arme énergétique pour +15 points ou gantelet énergétique pour +25 points par figurine.
- Toute figurine peut remplacer son bolter, pistolet bolter et arme de corps à corps par une paire de griffes éclair pour +25 points par figurine.
- Toute figurine peut remplacer son bolter par des bolters jumelés pour +5 points ou une arme combinée pour +10 points par figurine.
- Toute figurine peut porter une armure Terminator pour +5 points. Certains équipement et options seront alors incompatibles. Voir armure Terminator dans la section Armurerie.
- Une seule meute de Gardes Loup par Capitaine Garde Loup à pied peut être promue Escorte et compte alors comme choix QG ne prenant pas de place sur le schéma de structure. Un des gardes loup de l'escorte doit être élevé au rang de Lieutenant Garde Loup pour +15 points. De plus un seul Garde Loup, ne disposant pas de paire de griffes éclair, peut devenir porte-étendard pour +25 points. Il ajoute alors une bannière de compagnie à son équipement, qui rend sans peur toutes les unités de la légion dans un rayon de 12ps (y compris celle du porteur).



Meute de Long Crocs

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Long Croc	32	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Chef de meute	40	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Les meutes de Long Crocs peuvent être sélectionnées en soutien si vous jouez une compagnie tactique. Dans tous les autres cas elles seront un choix Élite. Cette unité est exclusive aux Space Wolves, qui n'ont jamais accès aux escouades d'appui conventionnelles.

Type : Infanterie

Composition : Un chef de meute Long Croc et de 4 à 9 Long Crocs.

Règles spéciales : Et ils ne connaîtront pas la peur, pour le chef de meute seulement, et division des tirs.

Équipement : Armure énergétique, pistolet bolter, bolter lourd, grenades antichar et à fragmentation. Le chef de meute porte un bolter à la place du bolter lourd et n'a pas accès aux armes lourdes.

Options : Tout Long Croc peut remplacer son bolter lourd par l'une des armes suivantes pour le coût indiqué. L'armement choisi peut être différent pour chaque membre de la meute.

- un multifuseur gratuitement.
- un lance-missiles ou un autocanon pour +5 points par figurine.
- un canon laser pour +15 points par figurine.

Transport : Une meute de Long Crocs peut embarquer dans un véhicule. Voir la section véhicules de transport pour plus de détails.

Division des tirs : Si le chef de meute Long Crocs ne fait pas feu durant la phase de tir, il peut répartir les tirs de ses Long Crocs sur deux cibles différentes. Il doit avoir les deux unités en ligne de vue. Si un test de cible prioritaire est requis, sa réussite vaudra pour les deux cibles éventuelles.



Meute de Loups de Fenris

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Loup de Fenris	12	4	0	4	4	1	5	2	8	6+

Seules les compagnies de Wulfen peuvent sélectionner des meutes de Loups de Fenris en tant qu'attaque rapide. Dans tous les autres cas elles seront non disponibles. Cette unité est exclusive aux Space Wolves.

Type : bête

Composition : 3 à 15 Loups de Fenris.

Règles spéciales : Scout, mouvement à couvert et instinct animal.

Équipement : Crocs et griffes sous une épaisse fourrure.

Rage animale : Les loups de Fenris, avanceront toujours d'un d6 pas au début de la phase de tir. Ce mouvement doit être effectué en direction de l'unité la plus proche, et il n'est pas affecté par le terrain difficile. En phase d'assaut, les loups doivent charger l'ennemi (autre qu'un véhicule) s'ils le peuvent.

Prêtre Loup

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prêtre Loup	110	5	5	4	4	2	5	3	10	3+

Un seul Prêtre Loup peut rejoindre votre armée si celle-ci comprend déjà un capitaine Garde Loup. Il ne peut pas compter comme choix de QG obligatoire et ne prend pas de place sur le schéma d'armée. Ces restrictions ne s'appliquent pas pour les armées de 750 points et moins.

Type : Infanterie

Règles spéciales : Sans peur, personnage indépendant, Compagnon des Wulfen et Litanies de la Haine.

Équipement : Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, Crozius Arcanum, grenades à fragmentation, grenades anti-char, Narthecium, Reductor et Rosarius (sauvegarde invulnérable 4+).

Options :

- Peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour + 15 points ou un gantelet énergétique pour +25 points.
- Peut remplacer son bolter par des bolters jumelés pour +5 points ou une arme combinée de n'importe quel type pour +10 points.
- Peut faire jusqu'à deux choix dans l'Armurerie. Se reporter à la section Armurerie pour le coût en point.

Compagnies spécialisées : dans les armées de 750 points et moins, un Prêtre Loup peut diriger un contingent provenant d'une compagnie Terminator, tactique, d'assaut, de motards ou de Wulfen comme s'il en était le capitaine. Il doit dans ce cas recevoir un équipement issu de l'Armurerie correspondant à sa compagnie, puis il peut en choisir optionnellement un deuxième. Se référer au tableau dans l'entrée consacrée au capitaine de compagnie.

Compagnon des Wulfen : Lorsqu'un prêtre loup rejoint une unité de Wulfen, celle-ci n'a pas à se déplacer, en phase de tir, en direction de l'ennemi. En dehors d'un capitaine Garde Loup portant la marque du Wulfen, seul un Prêtre Loup peut rejoindre une meute de Wulfen.

Meute de Wulfen

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Wulfen	25	5	4	5	4	1	5	3	9	3+
Loup de Fenris	10	4	0	4	4	1	5	2	8	6+

Les meutes de Wulfen peuvent être sélectionnées en tant que troupes obligatoires si vous jouez une compagnie wulfen. Dans tous les autres cas elles seront un choix d'Élite. Cette unité est spécifique aux Space Wolves. Les deux unités constituant les choix de troupes obligatoire d'une compagnie Wulfen doivent comprendre au moins 10 figurines chacune, loups non inclus.

Type : Infanterie

Composition : 5 à 20 Wulfen.

Règles spéciales : Et ils ne connaîtront pas la peur, scout et rage animale. Sauf exception, aucun personnage ne peut rejoindre une meute de Wulfen.

Équipement : Armure énergétique et deux armes de corps à corps (bonus inclus dans le profil ci-dessus). De plus les attaques des Wulfen au corps à corps suivent la règle perforant.

Option : La meute peut être rejointe par des Loups de Fenris pour +10 points par figurine à hauteur de la moitié des Wulfen présents (arrondir à l'entier supérieur). Par exemple, si votre meute comprend 5 Wulfen, vous pourrez lui adjoindre 3 loup de Fenris maximum.

Compagnie Wulfen : Un capitaine Garde Loup peut recevoir la marque du Wulfen en tant que choix dans l'Armurerie, le second choix pouvant alors être Frères Loup. Sa compagnie est alors une compagnie wulfen pour laquelle les meutes de Wulfen constituent les choix de troupes obligatoires. À l'exception d'un Prêtre Loup et des meutes de loups de Fenris, toutes les autres unités seront alors indisponibles. Notez que vous pouvez toujours jouer un deuxième type de Compagnie pour diversifier votre force.

Rage animale : Les Wulfen, ainsi que leurs éventuels loups de Fenris, avancent toujours d'un d6 pas au début de la phase de tir. Ce mouvement doit être effectué en direction de l'unité la plus proche, et il n'est pas affecté par le terrain difficile. En phase d'assaut, les Wulfen doivent charger l'ennemi le plus proche s'ils le peuvent.





VII Imperial Fists

La légion des Imperial Fists présente deux caractères majeurs hérités de son Primarque Rogal Dorn. Ainsi, ses aptitudes pour la guerre de siège ne sont surpassées que par l'obstination et la fierté de ses membres.

Les Imperial Fists réussissent automatiquement tout test de moral ou de blocage tant qu'ils bénéficient d'une sauvegarde de couvert de 5+ au moins conférée par un décor. En tant que spécialistes dans ce domaine, les Bunkers des Imperial Fists ont un blindage de 14, que ce soit dans le cadre des missions de Warhammer 40,000 ou de celles d'Apocalypse. De plus, l'opiniâtreté des Imperial Fists est telle que toute unité de type infanterie est encore opérationnelle lorsqu'elle est réduite à 25% de son effectif de départ. Si pour une raison quelconque (Guerres Urbaines ou Atout Stratégique par exemple) l'armée bénéficie déjà d'un avantage similaire, les unités de type infanterie des Imperial Fists sont alors considérées comme opérationnelles pour peu qu'il leur reste au moins un membre, lequel est dispensé de test de seul contre tous dans ces circonstances précises.

Héritage de Terra d'où sont issus nombre d'Imperial Fists, des duels d'honneurs à l'épée ont fréquemment lieu entre frères d'armes et permettent de resserrer leurs liens. Tout vétéran Imperial Fists peut échanger son arme de corps à corps contre une Lame de Duel pour +3 points ; son porteur bénéficie alors d'un bonus de +1 en CC. Il est très rare de voir

des versions énergétiques de telles armes, et il s'agira toujours d'une réalisation majeure pour un armurier. À l'exception des Chapelains, les personnages indépendants Imperial Fists ont la possibilité de sélectionner dans l'Armurerie une Lame de Duel énergétique (qui remplace leur arme énergétique pour le surcoût indiqué). Ce choix ne viendra pas en plus de ceux normalement autorisés.

Ce qui suit complète la section Armurerie mais est réservé aux Imperial Fists :

Lame de Duel énergétique

Version énergétique d'une redoutable Lame de Duel, il s'agira toujours d'un objet d'exception en raison de l'expertise requise pour sa fabrication.

Coût : 25 points

Caractéristiques : Arme énergétique de maître conférant un bonus de +1 en CC à son porteur.



VIII Night Lords

Conrad Curze et ses Night Lords ne souffrent aucun rival lorsqu'il s'agit d'investir le champ de bataille. Toute escouade de scouts de cette légion gagne la règle **scout** en plus de la règle **infiltration**. Toute escouade de reconnaissance remplace la règle **scouts** par la règle **infiltration**. Toute escouade tactique, escouade d'appui ne possédant pas d'arme lourde ou escouade d'assaut des Night Lords gagne la règle **scout**. Chez les autoportés, le mouvement **scout** doit être effectué à pied.

Dans les scénarios utilisant la règle aube et crépuscule, l'application de cette règle est modifiée comme suit. Sur 4+, le premier et le deuxième tour sont joués avec les règles de combat nocturne.

Face à un ennemi en position de faiblesse, les Night Lords tirent avantage de leur terrible réputation de sauvagerie.

Lorsqu'une unité perd un corps à corps en affrontant des Night Lords, on considère que ceux-ci possèdent la tranche d'effectif immédiatement supérieure pour le calcul de la supériorité numérique. Ainsi, les Night Lords sont considérés comme plus nombreux que leurs adversaires même s'ils sont en nombre égal. S'ils sont réellement en légère supériorité numérique, on les considérera alors comme deux fois plus nombreux, et ainsi de suite. Notez que si une escouade **sans peur** perd le combat contre des Night Lords trois fois plus nombreux, elle subira donc trois blessures (comme si les Night Lords étaient quatre fois plus nombreux), ce qui est le maximum.





IX Blood Angels

À l'image de leur Primarque Sanguinius, les Blood Angels incarnent la loyauté absolue et le sens du devoir le plus aigu. Les Blood Angels sont dispensés de tout test de *seul contre tous*, et ignorent le malus de -1 aux tests de moral lorsque leur unité est réduite à moins de 50% de son effectif initial.

De plus, un peu de la clairvoyance du Primarque ailé semble avoir été transmise à ses fils, et ceux-ci savent intuitivement anticiper une situation critique. Ainsi, toute unité Blood Angel n'étant pas un véhicule peut, une fois par partie, relancer tout ses jets pour toucher ratés lors d'une phase de tir ou de corps à corps. Le joueur Blood Angels doit annoncer qu'il va utiliser cette capacité avant d'effectuer le moindre jet de dés ; il ne peut pas attendre de connaître le résultat du jet pour décider s'il utilise la relance (le joueur partage ainsi le destin des fils de Sanguinius). Utilisez un marqueur quelconque pour indiquer quelle unité a déjà utilisé ou non cette capacité.

Par ailleurs la légion des Blood Angels utilise un type de motojet exclusif appelé modèle Baal. Ainsi tout escadron de motards ou de motards vétérans Blood Angels pourra être doté de motojets pour +5 points par figurine, la moto d'assaut éventuelle étant alors remplacée par une Motojet Baal, qui peut gratuitement échanger son arme lourde contre une arme énergétique (maniée par le membre d'équipage). Il est également possible sélectionner des escadrons composés exclusivement de Motojet Baal.

Escadron de Motojet Baal

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motojet Baal	55	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

L'escadron de Motojet Baal peut être pris en tant que choix Attaque Rapide au sein d'une compagnie de motards ou d'assaut. Dans tous les autres cas il devient un choix Élite.

Type : Motojet

Composition : de 1 à 5 Motojets Baal Blood Angels

Règles spéciales : *Et ils ne connaîtront pas la peur, mouvement scout.*

Équipement : Armure énergétique, grenades à fragmentation et antichars, motojet Baal avec bolters jumelés, et l'une des armes suivantes au choix : bolter lourd ou multi-fuseur ou arme énergétique.



X Iron Hands

Suivant l'exemple de leur Primarque Ferrus Manus et l'héritage du peuple de Médusa, la légion des Iron Hands exècre la faiblesse, particulièrement celle de la chair. Ainsi elle entretient des liens étroits avec le Mechanicum. En effet les Iron Hands sont focalisés sur la cybernétique pour ce qu'elle offre de fiabilité et de robustesse dans le tumulte des combats et considèrent l'incarcération dans le sarcophage blindé d'un dreadnought comme l'accomplissement ultime de cette recherche de l'infailible.

Tout sergent vétéran, vétéran de n'importe quel type ou Terminator peut ainsi recevoir des bioniques pour +5 points par figurine. Les personnages indépendants Iron Hands possèdent toujours cette amélioration pour +15 points, ce qui ne diminue pas leur nombre de choix dans l'Armurerie.

Par ailleurs, une armée Iron Hands peut doter tout dreadnought de l'amélioration Vénérable pour +20 points. Lorsque un dreadnought vénérable subit un dommage superficiel ou important, vous pouvez forcer votre adversaire à relancer sur le tableau de dommage approprié. Vous devez alors accepter le second résultat quel qu'il soit.

Les Iron Hands n'ont ni Techmarine ni chapelain, mais un unique personnage appelé Révérend de Fer qui cumule les deux rôles. Ils ont, de plus, accès à l'Adeptes de Fer. Une armée Iron Hands ne peut pas recruter d'archiviste.



Voici la liste des unités spécifiques aux Iron Hands :

Révérant de Fer

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Révérant de Fer	130	5	5	4	4	2	4	3	10	2+
Serviteur	+20	4	4	3	3	1	3	1	8	4+

Un seul Révérant de Fer peut rejoindre votre armée si celle-ci comprend déjà un capitaine. Il ne peut pas compter comme choix de QG obligatoire et ne prend pas de place sur le schéma d'armée. Ces restrictions ne s'appliquent pas pour les armées de 750 points et moins. Un Révérant de Fer doit être sélectionné pour avoir accès aux véhicules (sauf transports dédiés à l'exception du Land Raider).

Type : Infanterie

Règles spéciales : *Honneur de la légion, personnage indépendant, Litanies de la Haine, Apaise la Machine, Opérateur et Bénédiction de l'Omnimessie* (qui fonctionnera sur 5+). Notez que le Révérant de Fer pourra toujours rejoindre une unité même s'il est accompagné de serviteurs.

Équipement : Armure d'artificier, bolter, pistolet bolter, arme énergétique, grenades à fragmentation, grenades antichar, servo-bras, Bioniques et Mechanicus Protectiva (sauvegarde invulnérable 4+)

Transport : Peut embarquer dans un véhicule. Voir la section véhicules de transport pour plus de détails.

Options :

- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour + 15 points.
- Peut remplacer son bolter par un bolter jumelé pour +5points ou une arme combinée de n'importe quel type pour +10 points.
- Peut compléter son équipement par un servo-harnais pour + 25 points.
- Peut remplacer son armure d'artificier par une armure Terminator pour +5 points. Il devra alors abandonner son pistolet bolter ainsi que ses grenades et devra remplacer son bolter au profit d'un bolter jumelé ou d'une arme combinée de n'importe quel type pour le coût ci-dessus. Il ne peut plus recevoir de serviteurs ni de transport. Tous ses autres équipements et options sont exceptionnellement conservés, sauf moto, motojet ou réacteurs dorsaux.
- Peut piloter une Moto pour +30 points ou une motojet pour +40 points. Le Révérant de Fer perd alors son bolter. Il ne peut plus recevoir de serviteurs ni de transport.
- Peut recevoir des réacteurs dorsaux pour +20 points s'il ne possède pas de servo-harnais, de serviteurs ni de transport.
- Peut faire un choix dans l'Armurerie. Voir à la section Armurerie pour le coût en point.
- Peut être accompagné par 1 à 4 serviteurs équipés d'un servo-bras et d'une arme de corps à corps pour +20 points par figurine. Le révérant de Fer est alors considéré comme une unité ordinaire en ce qui concerne les tirs mais n'est jamais pour autant opérationnel. Même accompagné de serviteurs, le Révérant de Fer peut toujours rejoindre une escouade. Si le Révérant de Fer est retiré du jeu, ses serviteurs le sont également.

Adeptes de Fer

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Apothicaire	+30	4	4	4	4*	1	4	2	9	3+*

* : A moto l'Endurance est de 4(5) et en Terminator la Svg est 2+.

Vous pouvez sélectionner un seul Adeptes de Fer par tranche (complète ou partielle) de 1000 points. Il n'occupe pas de place dans le schéma d'armée. Un Adeptes de Fer donne accès aux véhicules nécessitant habituellement un Révérant de Fer, à l'exception du Dreadnought vénérable.

Type : Identique à la figurine qu'il remplace.

Règles spéciales : Identique à la figurine qu'il remplace, plus *Apaise la Machine, Opérateur et Bénédiction de l'Omnimessie* (qui fonctionnera sur 5+).

Personnage : Un Adeptes de fer peut rejoindre les escouades de commandement, de vétérans, ou celles du type défini comme choix de troupe obligatoire par vos capitaines de compagnies. Pour ce faire, une figurine qui n'est pas déjà un personnage peut être remplacé par un Adeptes de Fer pour +30 points.

Équipement : Bolter, Pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation, grenades antichar et servo-bras. Il conserve également les équipements spéciaux comme le type d'armure, les réacteurs dorsaux ou la moto de l'escouade qu'il rejoint mais n'a pas accès à d'autres options. Ainsi ses caractéristiques d'Endurance et de Sauvegarde peuvent varier selon l'escouade qu'il rejoint. Dans le cas d'une escouade Terminator, son pistolet bolter et son bolter seront remplacés par des bolters jumelés et son arme de corps à corps par une arme énergétique (qui, elle, ne peut pas être modifiée par des options) sans coût additionnel.

Apaise la machine : À condition que son unité ne soit pas verrouillée en corps à corps, un Adeptes de Fer permet à un seul Iron Hands de relancer un jet d'insensibilité à la douleur raté par tour tant qu'il est situé dans ses 6ps (et sur le même niveau d'un décor tel qu'une ruine urbaine).

Opérateur : Voir Techmarine.

Compagnies spécialisées : dans les armées de 750 points et moins, un Révérant de Fer peut diriger un contingent provenant d'une compagnie Terminator, d'assaut ou de motards comme s'il en était le capitaine. Il doit dans ce cas recevoir un équipement correspondant à la compagnie issu de ses options. Voir le tableau dans le fichier consacré au capitaine pour les détails.

Apaise la machine : À condition de ne pas être verrouillé en corps à corps, un révérant de Fer permet à un seul Iron Hand de relancer un jet d'insensibilité à la douleur raté par tour tant qu'il est situé dans ses 6ps (et sur le même niveau d'un décor tel qu'une ruine urbaine). La présence de serviteurs auprès du Révérant augmentera le nombre de relances possibles par tour, à raison d'une par paire de serviteurs.

Opérateur : Voir Techmarine.



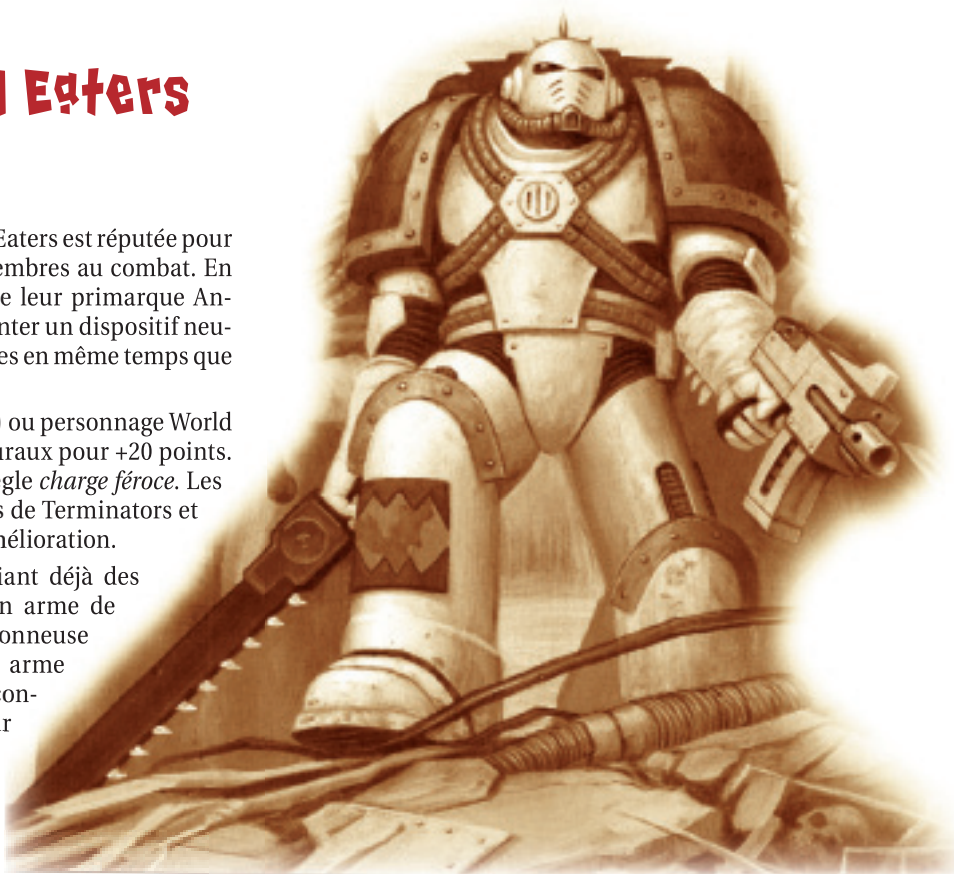


XII World Eaters

La légion des World Eaters est réputée pour la férocité de ses membres au combat. En effet, à l'initiative de leur primarque Angron, les World Eaters se voient implanter un dispositif neural accroissant leur prouesses martiales en même temps que leur agressivité.

Toute unité (quel que soit son effectif) ou personnage World Eaters peut recevoir des implants neuraux pour +20 points. L'unité entière bénéficie alors de la règle *charge féroce*. Les personnages indépendants, les unités de Terminators et de vétérans **doivent** posséder cette amélioration.

Toute figurine World Eaters bénéficiant déjà des implants neuraux peut échanger son arme de corps à corps contre une hache tronçonneuse pour +2 points par figurine ou son arme énergétique contre une hache tronçonneuse énergétique pour +5 points par figurine. La figurine bénéficiera alors d'un bonus de +1 en CC tant qu'elle ne chevauche pas une moto ou un motojet.



XIII Ultramarines

La légion des Ultramarines est sans conteste la plus vaste de toutes. Leurs effectifs étant particulièrement élevés il est courant de voir les escouades Ultramarines composées d'un nombre substantiel de marines, fréquemment encadré par des vétérans, eux aussi présents en grand nombre dans la légion.

Toute escouade Ultramarine qui atteint le nombre de figurines suffisantes pour avoir un vétéran d'escouade voit gratuitement l'un de ses membres doté de cette amélioration. De plus, pour les escouades dont le minimum requis n'est pas déjà 10 figurines, le dixième membre à rejoindre l'escouade sera gratuit. Cela s'applique aux unités qui adoptent une option collective qui concerne obligatoirement tous les membres, comme par exemple la conversion d'une escouade de motards en escouade de Motojets. Dans un tel cas, la dixième figurine est gratuite, y compris son amélioration en Motojet.

La figurine gratuite doit être une figurine de base de l'unité concernée : ainsi, une moto d'assaut ne peut être obtenue gratuitement par ce biais.

Les options individuelles, qui ne s'appliquent pas forcément à tous les membres de l'unité, demeureront au coût usuel (par exemple, un gantelet énergétique pour un Terminator, tandis que ses camarades restent équipés d'armes énergétiques de base).

Le matériel à disposition des Ultramarines est lui aussi en abondance et entretenu par nombre de spécialistes. De ce fait, pour chaque Techmarine au-delà du premier, une armée Ultramarine peut acheter un choix de Soutien supplémentaire, tant qu'il s'agit d'un véhicule.



XIV Death Guard

La sobriété de Mortarion étant aussi marquée que sa résistance, il n'est pas étonnant que les fantassins de sa Death Guard soient reconnus comme les plus coriaces de tous. Lorsqu'elle subit une blessure, toute figurine Death Guard de type infanterie ou infanterie autoportée peut choisir d'effectuer une sauvegarde invulnérable à 6+, ou de bénéficier de la règle *insensible à la douleur*, qui fonctionnera alors sur un 6 et ne sera pas cumulable avec d'éventuels bioniques.

Par ailleurs les capitaines et éventuels chapelains de la Death Guard n'ont pas accès aux réacteurs dorsaux, ni aux moto ou Motojets, en dehors des compagnies spécialisées. Enfin, une armée Death Guard ne peut compter d'archiviste dans ses rangs.



XV Thousand Sons

La légion des Thousand Sons rassemble de très nombreux Psykers. En conséquence une armée Thousand Sons n'a jamais accès au chapelain. Tout sergent vétérar, lieutenant, écuyer, capitaine, lieutenant commandeur ou seigneur commandeur peut être promu sorcier pour +20 points. Il est alors considéré comme psyker et il peut utiliser le sort Eclair de Mort (Portée 18ps F4 PA3 Assaut 3).

Tout archiviste Thousand Sons connaît le sort Eclair de Mort sans coût additionnel.

Un capitaine, Lieutenant Commandeur ou Seigneur Commandeur promu sorcier ou un archiviste Thousand Sons peut également se servir du pouvoir Souffle de l'Empyrean pour +30 points. (Portée : Souffle, blesse sur 4+, ignore les sauvegardes d'armure et de couvert)

Tout lieutenant commandeur et seigneur commandeur promu sorcier peut remplacer son arme énergétique par une arme de force pour +10 points.

Dans les armées de 1500 points et plus, l'archiviste peut être promu gratuitement seigneur sorcier. Il perd alors l'usage de sa coiffe psychique mais gagne +1PV sur son profil ainsi qu'une sauvegarde invulnérable 5+. Il peut alors utiliser le sort Foudre du Warp pour +25points (Portée 24ps F8 PA1 Assaut 1). De plus il peut faire un choix supplémentaire dans l'Armurerie (pour un maximum de trois choix).





XVI Luna Wolves



De tous les Primarques, le plus illustre est celui dont la légion, les Luna Wolves, s'est vue rebaptisée d'après son propre nom par l'Empereur lui-même. Ainsi les Sons of Horus incarnent l'excellence du Maître de Guerre qui les dirige.

Une armée des Luna Wolves, ou de Sons of Horus, se compose de manière particulière. En effet, pour chaque capitaine qui la dirige, l'armée peut bénéficier de l'organisation de deux compagnies différentes au choix. Pour cela une troupe obligatoire devra être sélectionnée dans chacune d'entre elles et les effectifs particuliers liés à certaines troupes obligatoires s'appliquent normalement. Un capitaine de cette légion pourra toujours faire deux choix dans l'Armurerie dans la limite de la liste donnée dans son entrée.

De plus, pour chaque Capitaine (pas chapelain ni archiviste), Lieutenant Commandeur ou Seigneur Commandeur sélectionné dans l'armée, une unité n'étant pas un véhicule pourra être redéployée, et une autre bénéficier de la règle spéciale *scouts*. Naturellement les éventuelles escouades de combat comptent chacune comme unité distincte. Les unités ainsi redéployées peuvent être placées en réserve si le joueur le désire et auront droit à un bonus supplémentaire de +1 sur le jet de réserve (« 1 » naturel sur le jet étant toujours un échec). Par ailleurs, en format Apocalypse, Ces unités ne comptent pas dans le nombre d'unités maximum en réserve qui pourront entrer au tour 2.



XVII Word Bearers

Avant même la venue de l'Empereur sur Colchis, Lorgar et les siens avaient mené leur propre croisade religieuse pour purger

leur territoire des dissidences. Après que le Primarque ait reçu le commandement des Word Bearers, cette légion se fit remarquer plus par son zèle à consolider la foi en l'Empereur, que par sa rapidité à étendre le domaine impérial. Sous la direction de leurs chapelains dévots à l'extrême, les Word Bearers sont prompts à maîtriser et purger le territoire qu'ils s'arrogent en Son nom, se montrant aussi exigeants et implacables envers les populations qu'envers eux-mêmes.

Dans une armée Word Bearers, un chapelain peut être sélectionné par capitaine de compagnie. Tant qu'un de leurs chapelains est présent sur la table, les Word Bearers sont Sans Peur. De plus, après avoir déterminé les zones de déploiement respectives mais avant de procéder au déploiement des deux camps, le joueur Word Bearer peut désigner un élément de décor (bois, zone de ruine...) situé en-dehors de sa zone de déploiement, en tant que point d'ancrage de la conquête au nom de l'Empereur. Les Word Bearers qui se retrouvent en mesure de bénéficier d'une sauvegarde de couvert grâce à cet élément de décor, bénéficient alors également d'une Insensibilité à la Douleur qui fonctionne sur un 6 et n'est pas cumulable avec d'éventuels bioniques. Cette Insensibilité à la Douleur passe à 5+ pour les Word Bearers dont l'escouade est présentement rejointe par un chapelain de l'armée (cela s'applique au chapelain lui-même).

Dans les parties de 1500 points et plus, un seul Chapelain peut être promu Seigneur de la Foi pour + 15 points. Il gagne alors +1PV sur son profil et peut faire un choix supplémentaire dans l'Armurerie (pour un maximum de trois choix).





XVIII Salamanders

Les Salamanders sont issus d'une planète à l'activité volcanique intense. Ainsi la culture du peuple de Nocturne dont s'est progressivement imprégnée la légion de Vulkan accorde une part notable au feu. Toute figurine disposant d'un bolter lourd peut donc échanger celui-ci par un lance-flammes lourd sans coût additionnel, ce qui s'étend aux motos d'assaut.

L'autonomie est un autre des piliers culturels adoptés par ces Space Marines, ce qui dispense les Salamanders des tests de « seul contre tous ».

Le nombre et l'expertise des artificiers de Nocturne est remarquable au sein même du jeune Imperium. Tous les sergents ainsi que les Techmarines peuvent recevoir une arme de maître pour +15 points par figurine. De plus, tous les personnages ayant accès à l'Armurerie peuvent toujours sélectionner une arme de maître en plus du nombre de choix maximal autorisé.

Les Salamanders ayant accès à un Gantelet énergétique peuvent le remplacer par un marteau énergétique qui a les mêmes effets.

Par ailleurs, chaque marine venant à bout de l'une des Salamandres géantes de Nocturne est tenu en haute estime. Tout personnage indépendant, écuyer, lieutenant, apothicaire, sergent terminator, terminator, sergent vétéran et vétéran de n'importe quel type peut recevoir une peau de salamandre pour +2 points par figurine. Tout personnage indépendant peut choisir dans l'armurerie une cape adamantine pour 30 points au lieu des 40 points habituels.

Peau de salamandre : Le guerrier qui en porte une bénéficie d'une sauvegarde invulnérable à 6+ ou bien d'une insensibilité à la douleur fonctionnant sur un 6 à chaque fois qu'il subit une blessure. Incompatible avec une cape adamantine, une moto ou une Motojet.



XIX Raven Guard

La Raven Guard de Corax est sans doute la légion qui tirait au mieux partie de ses troupes aéroporté et des précieux réacteurs dorsaux.

Toute unité de type infanterie auto portée peut toujours être placée en réserve. Lorsque ces unités entrent en jeu, elles peuvent le faire depuis n'importe quel bord de table. Si ce bord de table fait partie de la zone de déploiement adverse, l'unité ne pourra toutefois pas lancer un assaut durant le même tour.

Les unités de type infanterie autoportée de la Raven Guard bénéficient toutes de la règle *scout*. Chez les autoportés de la Raven Guard, le mouvement *scout* doit être effectué à pied.



XX Alpha Legion

L'Alpha Legion est la vingtième et dernière des Legiones Astartes, de même qu'Alpharius son Primarque fut le dernier à être retrouvé. Ses membres éprouvent un ardent désir de prouver leur valeur sur le champ de bataille. Ceci, combiné avec la chaîne de commandement particulière de l'Alpha Legion, leur confère une considérable capacité de coordination et de réaction. Ainsi, les unités de l'Alpha Legion sont souvent comparées aux têtes d'une hydre.

Toute unité de l'Alpha Légion de type infanterie ou infanterie autoportée peut, une seule fois par partie, effectuer un mouvement à pied durant la phase de mouvement adverse, comme s'il s'agissait de sa propre phase de mouvement, juste après qu'une unité adverse dans sa ligne de vue ait effectué

son propre mouvement, et cela dans la limite d'un seul mouvement de réaction à un mouvement d'unité adverse donné. Utilisez un marqueur quelconque pour indiquer quelle unité a déjà utilisé ou non cette capacité. Notez enfin que chaque escouade de combat compte comme une unité à part entière pour bénéficier de cette règle.

Par ailleurs la règle Rites de Bataille s'applique à toute figurine de l'armée. Ainsi, même en l'absence d'officier, toute figurine peut utiliser le meilleur commandement disponible parmi les figurines de l'Alpha Legion présentes sur la table. Qui plus est, si un seigneur commandeur de l'Alpha Legion a été sélectionné dans l'armée, la règle *implacable* s'appliquera à l'armée de l'Alpha Legion même si le seigneur commandeur est retiré du jeu.





Adeptus Custodes

Cette section contient le nécessaire pour utiliser la propre garde rapprochée de l'Empereur de l'humanité dans vos parties. Il est possible de composer une force entièrement constituée de membres de l'Adeptus Custodes ou même d'intégrer à une liste des légions ou de la grande croisade quelques unes de ces prestigieuses unités.

Règles spéciales de l'Adeptus Custodes

Main de l'Empereur

L'Adeptus Custodes est déployé dans les zones de combat sur ordre de l'Empereur lui-même. Leur présence inspire les troupes présentes, leur montrant que l'Empereur s'intéresse personnellement à cette bataille. Toute unité ayant au moins un membre dans un rayon de 12 pas d'un personnage ou d'une unité de l'Adeptus Custodes peut relancer ses jets de Commandement.

Volonté de Fer

Les Custodes possèdent une détermination à toute épreuve, renforcée par une compréhension précise de la façon d'atteindre leur but. Un personnage ou une escouade de l'Adeptus Custodes peut choisir de réussir ou de rater automatiquement tout test de moral ou de blocage qu'il serait amené à effectuer, même si l'échec est normalement automatique. Dans le cas d'un personnage indépendant, cette capacité s'étend à toute unité qu'il est amené à rejoindre.

Équipement de l'Adeptus Custodes

Hallebarde Custodes

Il s'agit d'une arme combinée qui peut être utilisée de deux façons. Durant la phase de tir, elle a le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
12 ps	4	5	Assaut 2

Au corps à corps c'est une arme à deux mains qui octroie à son porteur un bonus de +1 en Force et un bonus de +1 en Initiative pour le tour où le porteur lance ou subit un assaut.

Une hallebarde Custodes peut également être une arme énergétique lorsque précisé comme tel. Cette arme est incompatible avec le bouclier d'assaut.



Liste d'armée

Ce qui suit est la liste exhaustive des unités que peut comporter une force intégralement composée par l'Adeptus Custodes en suivant le schéma de structure standard. Néanmoins, il est possible d'incorporer quelques une de ces unités dans une armée de l'une des 18 légions ou de la Grande Croisade. Dans ce cas pour chaque escouade de Custodes sélectionnée, une autre unité non véhicule de cette liste pourra être sélectionnée également. De plus, le Centurion mis à part, toutes les unités Custodes seront alors classées en Élite. Un centurion Custodes ne rejoindra votre force qu'à la condition que deux unités de l'Adeptus Custodes en fasse déjà partie. Il compte alors sur le schéma de structure comme (le deuxième) choix QG.

QG

Centurion Custodes

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Centurion	140	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Type : Infanterie

Règles spéciales : Personnage indépendant, main de l'Empereur et volonté de fer.

Équipement : Armure d'artificier, bolter, pistolet bolter, arme énergétique, grenades à fragmentation, grenades antichar et halo de fer (sauvegarde invulnérable 4+).

Options :

- Peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour + 15 points.
- Peut remplacer son bolter par des bolters jumelés pour +5 points ou une arme combinée de n'importe quel type pour +10 points.
- Peut remplacer son arme énergétique par une griffe éclair pour +5 points ou par un gantelet énergétique pour +10 points.
- Peut remplacer son bolter, pistolet bolter et arme énergétique par une hallebarde custodes énergétique gratuitement ou une paire de griffes éclair pour +10 points.
- Peut remplacer gratuitement son armure d'artificier par une armure Terminator. Les équipements incompatibles avec le port de l'armure Terminator sont alors perdus.
- Peut faire deux choix dans l'Armurerie, se reporter à la page 4 pour les détails.



Élite

Escouade Terminator Custodes

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Décurion Terminator	70	6	5	4	4	2	5	3	10	2+
Prétorien Terminator	45	5	4	4	4	1	4	2	10	2+

Type : Infanterie

Composition : un décurion Terminator et de 4 à 9 prétoriens Terminator.

Règles spéciales : Main de l'Empereur et volonté de fer, téléportation et sauvegarde invulnérable 4+.

Équipement : Armure Terminator, auspex, balise de téléportation, arme énergétique et bolters jumelés.

Transport : L'escouade peut être transportée dans un Land Raider si elle comprend cinq figurines maximum. Voir la section soutien pour plus de détails.

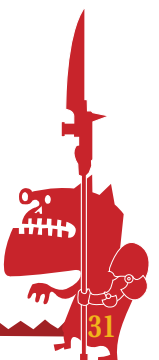
Options :

- Toute figurine peut remplacer son arme énergétique par l'une des armes suivantes: griffe éclair ou gantelet énergétique pour +10 points, poing tronçonneur pour +15 points.
- Toute figurine peut remplacer ses bolters jumelés par une arme combinée bolter/lance-flamme ou bolter/fuseur pour +5 points.
- Toute figurine peut remplacer ses bolters jumelés et son arme énergétique par une paire de griffes éclair pour +10 points.
- Un prétorien Terminator, deux si l'unité comprend 10 figurines, peut échanger ses bolters jumelés contre un lance-flammes lourd pour +5 points ou un autocanon faucheur pour +25 points ou alors échanger son arme énergétique contre un lance missiles cyclone pour +20 points par figurine.

Dreadnought vénérable Custodes

Profil	Pts	CC	CT	F	Av.	Lat.	Ar.	I	A
Dreadnought	100	4	4	6(10)	12	12	10	4	2

Voir pages 9 et 24.





Troupes

Escouade de Custodes

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Décurion	60	6	5	4	4	2	5	3	10	2+
Prétorien	30	5	4	4	4	1	4	2	10	2+

Type : Infanterie

Composition : Un décurion et de 4 à 9 prétoriens.

Règles spéciales : *Main de l'Empereur et volonté de fer*

Équipement : Armure d'artificier, bolter, pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation et grenades antichar. Le décurion est équipé d'une arme énergétique à la place de l'arme de corps à corps.

Personnage : Le décurion peut modifier son équipement comme suit :

- remplacer son bolter, son pistolet bolter et son arme de corps à corps par une Hallebarde Custodes énergétique gratuitement ou par une paire de griffes éclairs pour +10 points.
- remplacer son bolter et son pistolet bolter par un bouclier d'assaut pour +5 points
- remplacer son arme énergétique par une griffe éclair pour +5 points ou un gantelet énergétique pour +10 points.

Options :

- Tout prétorien peut remplacer gratuitement son bolter, pistolet bolter et arme de corps à corps par une Hallebarde Custodes. Toutes les hallebardes peuvent devenir énergétiques pour +10 points par figurine.
- Si le préfet possède un bouclier d'assaut, tout prétorien de l'escouade peut échanger son bolter, pistolet bolter ainsi que son arme de corps à corps contre un bouclier d'assaut et une arme énergétique pour +10 points par figurine.
- Deux prétoriens peuvent remplacer leur bolter par un lance-flammes pour +5 points, un fuseur pour +10 points ou un lance-plasma pour +15 points par figurine.

Transport : Une escouade de l'Adeptus Custodes peut embarquer dans un véhicule. Voir la section véhicules de transport pour plus de détails.

Attaque Rapide

Escouade de Custodes téléportés

Identique en tout point à l'entrée « Escouade de Custodes » mais bénéficiant gratuitement de la règle *téléportation*.

Escadron de Motojet Custodes

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Décurion à Motojet	75	6	5	4	4(5)	2	4	3	10	2+
Prétorien à Motojet	50	5	4	4	4(5)	1	4	2	10	2+

Type : Motojet

Composition : Un décurion et de 2 à 5 prétorien à Motojet.

Règles spéciales : *Main de l'Empereur, volonté de fer et scouts*.

Équipement : Motojet avec bolters jumelés, Armure d'artificier, pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation et grenades antichar. Le décurion est équipé d'une arme énergétique à la place de l'arme de corps à corps.

Personnage : Le décurion peut remplacer son arme énergétique par une griffe éclair pour +5 points ou un gantelet énergétique pour +10 points. Il peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points.

Options :

- Toute figurine peut être équipée de bombes à fusion pour +5 points par figurine.
- Jusqu'à deux prétoriens peuvent effectuer les remplacements suivants :
 - échanger leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +12 points, un lance-flammes pour +5 points, un fuseur pour +10 points ou par un lance-plasma pour +15 points par figurine.
 - échanger leur arme de corps à corps contre une arme énergétique pour +10 points ou une griffe éclair pour +15 points par figurine.

Transports assignés

Rhino aillé

Profil	Pts	CT	Avant	Latéral	Arrière
Rhino aillé	50	4	11	11	10

Type : Antigra (Char)

Équipement : Bolters jumelés, fumigènes, projecteur.

Options :

- Peut recevoir un blindage renforcé pour +10 points.
- Peut recevoir un bolter jumelé sur pivot pour +5 points.
- Peut recevoir un missile traqueur pour +15 points.

Capacité de transport : 10 figurines, ne peut pas transporter de Terminator.

Postes de tir : aucun

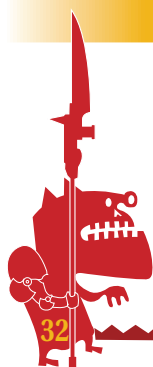
Accès : 3, de chaque côté du véhicule et sur l'arrière.

Soutien

Land Raider

Profil	Pts	CT	Avant	Latéral	Arrière
Land Raider	250	4	14	14	14

Voir page 16.



La Grande Croisade

Les raisons de cette section sont multiples. Dans les romans il est souvent fait état de marines issus de légions diverses et œuvrant de concert sur le même champ de bataille. Par ailleurs il très tentant de confectionner une unité d'une légion particulière, mais cela ne signifie pas forcément que l'on soit prêt à en faire un détachement complet. Il serait alors dommage de ne pouvoir profiter de ces réalisations autrement qu'en simple « compte comme » dans son armée régulière. Ce qui suit présente donc une autre façon de jouer les différentes légions car toutes sont ici réunies dans une même liste d'armée. Celle-ci se veut ludique avant tout, et ne devant pas être perçue comme un moyen d'optimiser ses forces, elle s'accompagne nécessairement de quelques aménagements.

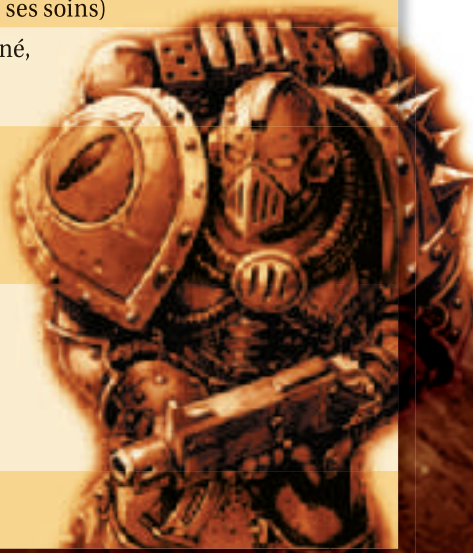
Pour que votre armée soit considérée comme une armée de Croisade et compatible avec la liste suivante, il faut qu'elle inclue des unités n'étant pas des véhicules issues de deux légions différentes au moins. De plus, les compagnies spécialisées sont totalement écartées ici, de même que certaines unités jugées inadaptées et seules les entrées énumérées ci-dessous peuvent être recrutées. Comme d'habitude, le schéma de structure standard est utilisé et vous devez en premier lieu sélectionner un Capitaine en tant que QG ainsi que deux escouades tactiques en TROUPES, l'une devant être de la même légion que votre officier.

Liste d'armée

Voici l'intégralité des unités disponibles pour composer une liste de la Grande Croisade. Notez que l'emploi de certaines légions permet parfois de recruter d'autres unités que celle qui suivent. Se reporter au paragraphe sur les aménagements des légions pour plus de détails.



Type	Unités
QG	• Capitaine de compagnie (La règle <i>rites de bataille</i> ne s'appliquera qu'aux unités issues de la même légion que le capitaine.)
ÉLITE	• Dreadnought • Escouades Terminator • Escouades de scouts • Escouades de vétérans tactiques (Ils doivent être de la même légion qu'un capitaine.) • Motards à Motojet • Techmarine (Hors schéma) • Apothicaire (Hors schéma, une figurine doit appartenir à la même légion qu'un apothicaire pour bénéficier de ses soins)
TROUPES	• Escouades tactiques (Pour chaque capitaine sélectionné, au moins une escouade tactique de la même légion doit l'être également)
ATTAQUE RAPIDE	• Motards à moto • Escouades d'assaut • Escouade de reconnaissance • Escadrons de Land Speeders • Escadrons de motos d'assaut
SOUTIEN	• Escouades d'appui • Predator • Vindicator • Whirlwind • Land Raider • Tarentules
TRANSPORT ASSIGNÉS	• Rhino • Module d'atterrissage



AMÉNAGEMENTS DES LÉGIONS

Lorsque l'on sélectionne des unités appartenant à une légion particulière, voici les changements qui s'imposeront pour les unités de la légion en question. Notez qu'un capitaine ne devient jamais un choix Élite, si par hasard vous aviez un vilain doute.

I Dark Angels

Pour avoir accès aux escouades Terminator et aux escadrons de motos, moto d'assaut et Motojet, l'armée doit comprendre un capitaine Dark Angels.

III Emperor's Children

Les unités peuvent se redéployer comme elle le font habituellement à hauteur de la moitié des unités Emperor's Children de l'armée. Cependant, ces unités ne bénéficieront pas du bonus de +1 au jet de réserve comme c'est le cas dans une armée de cette légion. Un apothicaire Emperor's Children peut faire bénéficier de son narthécium et de son réducteur à toute figurine de l'armée de Croisade du même camp dans un rayon de 6ps.

IV Iron Warriors

L'armée ne pourra pas inclure de Prédateur Anihilator ou de Vindicator avec Esprit de la Machine. Les escouades d'appui Iron Warriors sont des choix Élite.

V White Scars

Tous les escadrons de moto White Scars peuvent être placés en réserve, mais rentreront alors en jeu par leur zone de déploiement et non par n'importe quel bord de table. Si l'armée inclut un capitaine White Scars, les escadrons de motards à moto White Scars de 6 figurines au moins sont des Troupes pouvant remplir les choix obligatoires.

VI Space Wolves

On considère les meutes de Gardes Loup comme des vétérans tactiques. Pour avoir accès aux meutes de Wulfen et de Long Crocs, l'armée doit comprendre un capitaine Space Wolves. Ces unités seront alors des choix Élite.

VII Imperial Fists

Les escouades d'appui Imperial Fists sont des choix Élite.

VIII Night Lords

Les escouades de reconnaissance, d'assaut, et d'appui Night Lords sont des choix Élite. L'armée doit comporter un capitaine Night Lord pour avoir accès aux escouades de scouts de cette légion.



IX Blood Angels

Pour avoir accès aux escouades d'assaut, de scouts ou aux unités comprenant au moins une Motojet Baal, l'armée doit comprendre un capitaine Blood Angels. Ces unités seront alors des choix Élite.

X Iron Hands

L'adepte de Fer est accessible comme amélioration pour un membre d'escouade tactique Iron Hands. L'armée entière compte alors comme comprenant un Techmarine pour accéder aux véhicules.

XII World Eaters

Pour avoir accès aux escouades de reconnaissance, d'assaut ou de scouts, l'armée doit comprendre un capitaine World Eaters. Ces unités seront alors des choix Élite.

XIII Ultramarines

Il n'est pas possible d'augmenter le nombre de choix Soutien en sélectionnant plusieurs Techmarine Ultramarines.

XIV Death Guard

Les capitaines Death Guard n'ont jamais accès aux réacteurs dorsaux, moto ou Motojet.

XV Thousand Sons

Un Capitaine Thousand Sons ne peut posséder le pouvoir Souffle de l'Empyréen si l'armée comprend au moins une unité des légions suivantes : Space Wolves, Imperial Fists, Iron Hands, Death Guard, Word Bearers ou Raven Guard.

XVI Luna Wolves

Un capitaine des Luna Wolves (ou Sons of Horus) fait bénéficier de la règle *rites de bataille* à l'ensemble de l'armée, pas seulement aux unités issues de sa légion. En revanche il ne lui est pas possible de redéployer une unité et de faire bénéficier de la règle scout à une autre comme c'est le cas dans une armée de cette légion.

XVII Word Bearers

Un chapelain Word Bearers peut rejoindre l'armée si celle-ci comporte au moins une escouade d'infanterie de cette légion. Le personnage fera bénéficier de ses avantages à toute unité de l'armée qu'il rejoint quelle qu'en soit la légion. De plus, tous les Word Bearers sont sans peur tant que le chapelain est sur la table. Le chapelain ne peut pas bénéficier de l'amélioration Seigneur de la Foi. Les Word Bearers n'ont pas à choisir un élément de décor comme point d'ancrage comme c'est le cas dans une armée classique de cette légion.

XVIII Salamanders

Pour avoir accès aux escouades d'appui, l'armée doit comprendre un capitaine Salamanders. Ces unités seront alors des choix Élite.

XIX Raven Guard

Toutes les escouades d'assaut Raven Guard peuvent être placés en réserve, mais rentreront alors en jeu par leur zone de déploiement et non par n'importe quel bord de table, à moins qu'elles n'utilisent la règle *frappe en profondeur*. Si l'armée inclut un capitaine Raven Guard, les escouades d'assaut de 10 figurines au moins sont des Troupes pouvant remplir les choix obligatoires.

XX Alpha Legion

Les escouades d'assaut et d'appui de l'Alpha Legion sont des choix Élite. Seules les figurines issues de l'Alpha Legion font bénéficier de leur commandement entre elles.





Legiones Astartes

I

Organisation des Legiones Astartes du FWD XV

II

Armurerie

III

Liste d'armée générique

IV

Différenciation des légions

V

**Adeptus Custodes
Règles spéciales
Équipement
Liste d'armée**

VI

**La Grande Croisade
Liste d'armée**

**CERTIFIED
FRENCH
WAAAGH**