

# EPIC ARMAGEDDON

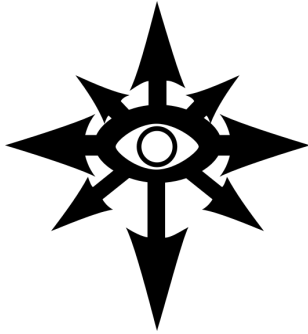


CODEX

# CHAOS BLACK LEGION

EA-FR

# BLACK LEGION



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

**Abaddon le Fléau**

## Utiliser la liste d'armée

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

Les armées de la Black Legion sont organisées en formations appelées **détachements**.

Chaque **détachement** peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque **détachement** quelle **amélioration** est autorisée. Chaque **amélioration** autorisée ne peut être prise qu'une fois par **détachement** pour un maximum de quatre par **détachement**. Les améliorations font partie intégrante des détachements et doivent respecter les règles de cohésion. Notez que certaines **améliorations** remplacent des unités d'un **détachement** tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les **formations de Supports Titaniques Renégates** et de la **Flotte de Guerre du Chaos** sont des formations autonomes des **détachements**. Elles ne peuvent jamais recevoir d'améliorations, sauf s'il en existe d'indiquées explicitement dans leur profil. Un maximum d'1/3 des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

## Règle spéciale : **Invocation de démons**

Au début de la partie, toutes les formations de Démons sélectionnées lors de la composition de l'armée sont placées en réserve. La note **Icône Démoniaque** permet, lors de la phase de Téléportation, d'invoquer une de ces formations.

L'unité possédant **Icône Démoniaque** est nommée **unité Invocatrice**.

La formation de **l'unité Invocatrice** et la formation invoquée doivent appartenir à la même faction. La formation invoquée apparaît à moins de 15 cm de **l'unité Invocatrice**. Si **l'unité Invocatrice** est éliminée, les démons ne peuvent plus être invoqués par cette formation.

On ne peut invoquer qu'une seule formation de démons par **Icône Démoniaque** et par partie. Une formation s'étant téléportée ce tour-ci ne peut pas invoquer de démons. La formation invoquée ne subit pas de PI suite à sa «téléportation».

Elle devient immédiatement une formation à part entière et en suit les règles habituelles d'activation, de cohésion, etc. Elle reste ensuite en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à sa destruction.

## Règle spéciale : **Sacrifiables**

Les unités **Sacrifiables** ne génèrent pas de pion impact lorsqu'elles sont détruites. Cependant, les unités **Sacrifiables** comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut.

## Règle spéciale : **Instables**

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



*Icône du Maître de Guerre, Abaddon le Fléau*

## Règle spéciale : *Factions*

Chaque formation dans une armée de la Black Legion appartient à une faction qui prête allégeance à l'un des **Dieux du Chaos** (Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch) ou au **Chaos Universel**. Vous devez décider à quelle faction appartient chaque formation de votre armée au début de la bataille et le noter sur votre liste d'armée.

À l'exception de celles vénérant le *Chaos Universel*, les différentes factions ne s'entendent pas toutes bien, et certaines entretiennent entre elles des haines millénaires. Ceci est représenté par les règles suivantes :

- Khorne hait Slaanesh et vice versa ;
- Tzeentch hait Nurgle et vice versa.

Il est impossible d'aligner dans une même armée des formations qui se haïssent (si vous jouez par exemple une formation de Khorne, vous ne pourrez pas aligner une formation de Slaanesh).

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

## Règle spéciale : *Modules d'atterrissage Dreadclaw*

Une formation se déployant par *Assaut Planétaire* et pouvant être transportée par *Modules d'atterrissage Dreadclaw* le fait selon les règles spéciales suivantes :

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

Le *Module d'atterrissage* est un marqueur comptant comme la première unité de la formation au moment de déterminer son emplacement d'arrivée en Assaut Planétaire. Une fois le marqueur de *Module d'atterrissage* placé, résolvez son attaque de tir sur toutes les unités ennemies à moins de 15 cm du centre du *Module d'atterrissage*. Chaque formation ennemie attaquée reçoit un Pion Impact selon les règles normales de tir.

Ensuite, débarquez les troupes transportées dans le *Module d'atterrissage* (cela peut déclencher un tir d'État d'Alerte normalement) complètement à moins de 15 cm du centre de celui-ci, en **cohésion** et en dehors de toute zone de contrôle ennemie. **Si les unités ne peuvent débarquer en totalité en respectant les règles ci-dessus, les unités restantes seront détruites sans attribution de pions d'impacts.**

Le *Module d'atterrissage* n'étant pas une unité mais un marqueur, il ne possède pas de zone de contrôle et il ne compte pas pour la cohérence de la formation. De plus, il ne peut pas être utilisé pour revendiquer un feu croisé ainsi que pour tenir ou contester des objectifs.

Si plusieurs formations utilisent des *Modules d'atterrissage*, placez tous les marqueurs *Module d'atterrissage* aux coordonnées prédéterminées en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (y compris la résolution de dispersion). Une fois que tous les marqueurs sont placés, résolvez toutes les attaques des *Modules d'atterrissage* simultanément contre les formations ennemies à portée des marqueurs *Module d'atterrissage*. **Les formations visées recevront un pion impact pour le tir pour chaque attaque du vaisseau ou des modules d'atterrissage. Les pertes et les tirs ruptures infligent des PI normalement.** Puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.

## LISTE D'ARMÉE DE LA BLACK LEGION

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

### DÉTACHEMENTS DE LA BLACK LEGION

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Suite de la BL	8 unités de Marines du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports, Marines du Chaos, Havocs, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250 pts
0-2 Suite d'Élus	4 à 6 unités d'Élus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports Élus, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts chacune
0-1 Culte Raptor	6 unités de Raptors ou 8 unités de Raptors	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon	200 pts 275 pts
Forlorn Hope 0-1 par Suite de la BL	4 unités de Forlorn Hope et 2 Rhinos du Chaos		150 pts
Compagnie de Motos	8 unités de Motos du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône	250 pts
Compagnie Blindée	4 Land Raiders du Chaos ou 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-4 véhicules supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
Compagnie d'Assaut	1 à 3 Decimators	Defilers, Stalker	225 pts chacun

### POOL DÉMONIAQUE

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

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

### AMÉLIORATIONS DE LA BLACK LEGION

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

Améliorations	Unités	Coût
Personnage du Chaos 1 des choix suivants	(0-1) Ajoutez un Seigneur du Chaos <b>ou</b> ajoutez un Champion Exalté du Chaos <b>ou</b> un Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts
Porte-icône	Ajoutez un Porte-icône à l'une des unités de la formation.	25 pts
0-2 Prince Démon	Remplacer le Seigneur du Chaos ou le Champion Exalté du Chaos et l'unité qu'il accompagne par un Prince Démon (ou un Prince Démon Ailé). S'il remplace le Seigneur du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême.	50 pts
0-1 Démon Majeur	Ajoutez 1 Démon Majeur. Uniquement si le Démon Majeur n'a pas été pris comme choix de Détachement	150 pts
Transports Élus	Ajouter un Dreadclaw pour transporter toute la formation <b>ou</b> Donnez le mot-clé <i>Téléportation</i> aux Élus Terminators du Chaos	50 pts
Transports	Ajoutez un Dreadclaw ou suffisamment de Rhinos pour transporter une Suite de la Black Légion et ses améliorations	50 pts
Marines du Chaos	Ajoutez 4 unités de Space Marines du Chaos <b>ou</b> 4 unités de Marines du Culte associés à la faction de la Suite	125 pts
Havocs	Ajoutez 4 unités de Havocs à la formation	150 pts
Obliterators	Ajoutez jusqu'à 3 unités d'Obliterators à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation	50 pts chacun
Defilers	Ajoutez 1 Défiler à la formation <b>ou</b> Ajoutez-en 2	75 pts 125 pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50 pts
Support Lourd	Ajoutez 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predators du Chaos à la formation	75 pts
Land Raiders	Ajoutez jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2

### SUPPORTS DE LA BLACK LEGION

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

#### FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

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

#### LEGIONS TITANIQUES RENÉGATES

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

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES BLACK LEGION

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Seigneur du Chaos</b>	Perso	-	-	-	-	Arme démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Champion Exalté du Chaos</b>	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Sorcier du Chaos</b>	Perso	-	-	-	-	Explosion Warp	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Porte-Icône</b>	Perso	-	-	-	-	-	-	-	<i>Sauvegarde Invulnérable, Icône Démoniaque</i>
<b>Prince Démon</b>	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation</i>
<b>Prince Démon Ailé</b>	Inf	30cm	5+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA	<i>Réacteurs Dorsaux, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation</i>
<b>Élus Terminators du Chaos</b>	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme énergétique Bolters Combinés 2x Autocanon Faucheur	(contact) (15cm) 30cm	Arme d'Assaut, +1A, MA Arme Légère AP4+/AC6+	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé</i>
<b>Space Marines du Chaos</b>	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	
<b>Havocs</b>	Inf	15cm	4+	5+	3+	2x Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	
<b>Forlorn Hope</b>	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	<i>Éclaireurs</i>
<b>Obliterators</b>	Inf	15cm	4+	4+	4+	Arme Corporelle	45cm (15cm) (contact)	3xAP5+/AC5+ Arme Légère, +1A, IC Arme d'Assaut, MA	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Téléportation</i>
<b>Motos du Chaos</b>	Inf	35cm	4+	3+	4+	Bolter Épée tronçonneuse	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	<i>Montés</i>
<b>Raptors</b>	Inf	30cm	4+	3+	5+	Pistolet Bolter Épée tronçonneuse	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	<i>Réacteurs Dorsaux</i>
<b>Berzerkers de Khorne</b>	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet Bolter Hache Tronçonneuse	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut, +1A	<i>Infiltrateurs</i>
<b>Rubic Marines</b>	Inf	15cm	4+	5+	4+	Bolt Inferno	(15cm)	Arme Légère, MA	
<b>Marines de la Peste</b>	Inf	15cm	3+	4+	4+	Lance-Plasma Bolter	15cm (15cm)	AP5+/AC5+ Arme Légère	
<b>Noise Marines</b>	Inf	15cm	4+	5+	3+	Blastmaster Eclateur Sonique	30cm (15cm)	AP5+/AC6+, Rpt Arme Légère	

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES BLACK LEGION

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Dreadnought du Chaos</b>	VB	15cm	4+	4+	4+	Autocanons Jumelés Poing Énergétique	45cm (contact)	AP4+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Marcheur, Sans Peur</i>
<b>Rhino du Chaos</b>	VB	30cm	5+	6+	6+	Bolters jumelés	(15cm)	Arme Légère	<i>Transport (2) : Space Marines du Chaos</i>
<b>Predator du Chaos</b>	VB	30cm	5+	6+	4+	Canons Laser Jumelés <b>2x</b> Bolter Lourd	45cm 30cm	AC4+ AP5+	<i>Blindage Renforcé</i>
<b>Land Raider du Chaos</b>	VB	25cm	4+	6+	4+	<b>2x</b> Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Space Marines du Chaos, Terminators du Chaos*, Prince Démon* ou Obliterator* (* prennent deux places)</i>
<b>Vindicator du Chaos</b>	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (V)	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	<i>Blindage Renforcé</i>
<b>Stalker</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	<b>3x</b> Canons Tempête Icarus	45cm	AP6+/AC6+/AA6+	
<b>Defiler</b>	VB	15cm	4+	4+	4+	Obusier Faucheurs (defiler) Griffes de combat Lance-flammes Lourd	75cm 30cm (contact) 15cm (15cm)	AP4+/AC4+ AP3+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA AP4+, IC Arme légère, +1A, IC	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde invulnérable</i>
<b>Decimator</b>	EG	15cm	4+	5+	3+	Canon Decimator <b>2x</b> Faucheurs jumelés (G) <b>2x</b> Faucheurs jumelés (D)	45cm 30cm 30cm	3PB, MA, IC, FrtF AP3+/AC5+, Gch AP3+/AC5+, Drt	<i>Blindage Renforcé CD3 – Critique : Le Decimator est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+</i>

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES POOL DÉMONIAQUE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Buveur de Sang</b>	EG	30cm	4+	3+	-	Hache de Khorne Fouet de Khorne	(contact) (contact)	Arme d'Assaut, +2A, TT (1) Arme d'Assaut, +1A, TT (1)	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>CD3 – Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6</i>
<b>Sanguinaires</b>	Inf	15cm	4+	4+	-	Lame d'Enfer	(contact)	Arme d'Assaut, +1A	<i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i>
<b>Duc du Changement</b>	EG	30cm	4+	5+	4+	Regard Cinglant Bâton de Chari Vari	30cm (15cm) (contact)	<b>2xMA3+</b> Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>CD3 – Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6</i>
<b>Incendiaires</b>	Inf	15cm	5+	5+	4+	Flammes de Tzeentch	(15cm)	Arme Légère, IC	<i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i>
<b>Grand Immonde</b>	EG	15cm	4+	4+	5+	Nuée de Nurglings Flot de Corruption	(contact) (souffle) (15cm)	Arme d'Assaut, +1A, MA AP4+/AC5+, Rpt, IC Arme Légère, +1A, IC	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>CD4 – Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6</i>
<b>Portepestes</b>	Inf	15cm	3+	3+	6+	Epée de la Peste Nuée de Mouches	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	<i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i>
<b>Gardien des Secrets</b>	EG	20cm	4+	3+	4+	Regard de Slaanesh Fouet du Tourment	45cm (15cm) (contact)	<b>2xMA4+</b> Arme Légère, +1A, MA, FeP Arme d'Assaut, +1A, MA, FeP	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>CD3 – Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6</i>
<b>Démonettes</b>	Inf	20cm	4+	3+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i>
<b>Bêtes Démoniaques</b>	Inf	20cm	4+	4+	-	Griffes et Crocs	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Infiltrateurs, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i>

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Intercepteur Hellblade</b>	A	C	6+	-	-	Faucheurs jumelées (hellblades)	30cm	AP3+/AC5+/AA4+, FrtF	
<b>Chasseur-Bombardier Helltalon</b>	A	CB	5+	-	-	Canons Laser Jumelés AA Lanceur Havoc Bombes Incendiaires	45cm 45cm 15cm	AC4+/AA5+, FrtF AP5+/AC6+, FrtF 2PB, IC, FrtF	
<b>Croiseur de Classe Devastation</b>	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital Frappe Chirurgicale	∞ -	3PB, MA MA2+, TT (D3)	<i>Transport (20) : Toute unité pouvant être déployées en Dreadclaw selon les règles d'Assaut Planétaire</i>
<b>Cuirassé de Classe Despoiler</b>	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital <b>3x</b> Frappe Chirurgicale	∞ -	3PB, MA MA2+, TT (D3)	<i>Transport (40) : Toute unité pouvant être déployée en Dreadclaws selon les règles d'Assaut Planétaire. Lent, ne peut être utilisé lors des 2 premiers tours de la partie, à moins que le scénario ne précise le contraire.</i>
<b>Dreadclaw</b>	VB	-	-	-	-	Deathclaw	15cm	AP5+/AC5+	<i>Assaut Planétaire, Transport. Ne peut transporter que des unités d'Infanterie (sauf motos) et des Dreadnoughts</i>

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES DES LÉGIONS TITANIQUES RENÉGATES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Deathweel</b>	EG	30cm	4+	4+	4+	2x Faucheurs (G)	30cm	AP4+/AC6+, Gch	<i>Blindage Renforcé, Sans Peur</i> <i>CD4 / B2 – Critique : Les stabilisateurs gyroscopiques sont endommagés. La Deathweel roule de 3D6 cm dans une direction aléatoire (elle s'arrête si elle rencontre un terrain infranchissable ou un autre engin de guerre) infligeant une touche à toute unité sur laquelle elle roule. La Deathweel bascule ensuite sur le côté et est détruite</i>
						2x Faucheurs (D)	30cm	AP4+/AC6+, Drt	
						Obusier Léger Gauche	45cm	AP4+/AC4+, Gch	
						Obusier Léger Droit	45cm	AP4+/AC4+, Drt	
<b>Titan Feral</b>	EG	30cm	5+	4+	5+	Deathstorm	45cm	4xAP4+/AC4+, Frt	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.</i> <i>CD3 / B12 – Critique : Le Titan est déséquilibré et vacille. Déplacez-le d'1D6 cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pas pousser, il s'arrête et subit un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un 6+</i>
						Hellmouth	30cm	3PB, MA, Frt	
						Tête de Bataille	(15cm)	Arme Légère, +2A, FrtF	
<b>Titan Ravager</b>	EG	20cm	4+	3+	4+	Doomburner	45cm	MA3+, TT (D3), FrtF	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.</i> <i>CD6 / B14 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure.</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> <i>- 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+</i> <i>- 2-3 : le titan subit 1 point de dommages supplémentaire ;</i> <i>- 4-6 : la fissure est réparée</i>
						2x Deathstorm Lourd	60cm	4xAP4+/AC4+, Frt	
						Tête de Bataille	(15cm)	Arme Légère, +2A, FrtF	
						Queue de Combat et	75cm (contact)	AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +1A	
<b>Titan Banelord</b>	EG	15cm	4+	2+	4+	Rack de Missiles Havoc	60cm	6x2PB, Ind, Uniq, IC, FrtF	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.</i> <i>CD8 / B16 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> <i>- 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+</i> <i>- 2-3 : le Banelord entre dans une rage démoniaque et bouge immédiatement de 3D6cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et subit un point de dommages supplémentaire ; les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 4+</i> <i>- 4-6 : la fissure est réparée</i>
						Canon Hellstrike	60cm	3PB, MA, IC, Frt	
						Poing de Combat Apocalypse	30cm (contact)	4xAP4+/AC4+, Frt Arme d'Assaut, +2A, TT (D3)	
						Tête de Bataille	(15cm)	Arme Légère, +2A, FrtF	
						Queue de Combat et	75cm (contact)	AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +1A	

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

## Type :

**perso** : Personnage  
**Inf** : Infanterie  
**VL** : Véhicule Léger  
**VB** : Véhicule Blindé  
**EG** : Engin de Guerre  
**A** : Aéronef  
**VS** : Vaisseau Spatial

**CC** : valeur de Corps à Corps  
**FF** : valeur de Fusillade

## Puissance de Feu :

**AP** : Anti-Personnel  
**AC** : Anti-Char  
**MA** : Macro-Arme  
**PB** : Point de Barrage  
**AA** : Armes Antiaériennes  
**+1A** : Attaque Supplémentaire  
**FeP** : Frappe en Premier  
**IC** : Ignore les Couvert  
**Rpt** : Rupture  
**Rchg** : Rechargement  
**Ind** : Tir Indirect  
**Uniq** : Tir Unique  
**TT** : Tueur de Titan  
**Frnt** : Arc de Tir frontal  
**FrntF** : Arc de Tir frontal Fixe  
**Arr** : Arc de Tir Arrière  
**Drt** : Arc de Tir Droit  
**Gch** : Arc de Tir Gauche

**CD** : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.  
**BI** : Boucliers Impériaux

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Titan Banelord	EG	15cm	4+	2+	4+	Rack de Missiles Havoc	60cm	6x2PB, Ind, Uniq, IC, FrtF	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.</i> <i>CD8 / BI6 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> - 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+ - 2-3 : le Banelord entre dans une rage démoniaque et bouge immédiatement de 3D6cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et subit un point de dommages supplémentaire ; les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 4+ - 4-6 : la fissure est réparée
						Canon Hellstrike	60cm	3PB, MA, IC, Frt	
						Poing de Combat Apocalypse	30cm (contact)	4xAP4+/AC4+, Frt	
						Tête de Bataille	(15cm)	Arme d'Assaut, +2A, TT (D3) Arme Légère, +2A, FrtF	

## Vitesse :

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

## Poing de Combat Apocalypse

Cette arme possède deux profils. L'un utilisable en Tir, l'autre utilisable en assaut au corps à corps