

# EPIC ARMAGEDDON



CODEX

# RENEGATS DE VRAKS

EA-FR

# RENÉGATS DE VRAKS



« Sur ma parole, le maelström viendra et Vraaks se noiera dans le sang. Même les morts ne trouveront pas la paix. Je serai le héraut de l'apocalypse à venir et les vrais dieux connaîtront mon nom. ».

**Seigneur Xaphan, Cardinal Apostat, Archi-hérétique et Despote de Vraaks.**

## Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de Renégats de Vraaks composée de Miliciens, de Space Marines du Chaos, ainsi que des Démons issus des Dieux du Chaos et leurs machines de guerres infernales.

Pour chaque **Formation Renégate Principale** sélectionnée dans votre liste d'armée, vous pouvez également sélectionner soit deux **Formations d'Appui Renégate** ou une de ces formations et une **Formation du Chaos**.

Chaque **Formation Renégate Principale**, **Formation d'Appui Renégate**, **Formation du Chaos Universel** et **Formation de Démons** peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque formation quelle amélioration est autorisée. Chaque amélioration autorisée ne peut être prise qu'une fois par détachement pour un maximum de quatre par formation. Les améliorations font partie intégrante des formations et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines améliorations remplacent des unités d'une formation tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.



Icône de guerre d'une loge non identifiée.

## Règle spéciale : Exécuteurs

Pour chaque **Formation Principale des Renégats de Vraaks** qu'inclut votre armée un **Exécuteur** est automatiquement intégré. De plus, vous pouvez ajouter gratuitement un **Exécuteur** dans une **Formation d'Appui Renégate** pour chaque tranche de 1000 pts dans votre armée.

## Règle spéciale : Maître de sièges (Vraaks)

Chaque **Milice Renégate**, **Milice Ouvrière** et **Populace Mutante** permet de prendre un ensemble de **Positions Fortifiées**. Ces **Positions Fortifiées** devront être déployées en garnison ou dans la zone de déploiement, lors de la phase de déploiement, et ne pourront être conservées en réserve d'aucune sorte.

Positions Fortifiées Vraaks			
Terrain	Infanterie	Véhicule	Engin de Guerre
Tranchées (2)*	Couvert 4+	Dangereux	Sans effet
Emplacement d'artillerie (1)*	Couvert 4+	Couvert 5+	Sans effet
Emplacement de Char(1)*	Couvert 4+	Couvert 5+	Couvert 5+
Bunkers (2)*	Couvert 3+	Infranchissable	Infranchissable
Barbelés	Dangereux	Sans effet	Sans effet

\*les (X) indiquent le nombre d'unités maximum pouvant occuper ces fortifications par tronçon de 4 cm de longueur.

## Règle spéciale : Infestations

Le déploiement des **Infestations** fonctionne exactement comme la règle spéciale **Téléportation**, mais après avoir placé une unité lancez 2D6+6 pour savoir combien de socles de Zombies de la Peste apparaissent. Testez ensuite normalement pour les pions impact pour la **Téléportation** (cela représente une infestation de zombies de la peste qui a été lâchée sur l'ennemi).

## Règle spéciale : *Allégeances*

Une armée **Renégats de Vraks** peut prêter allégeance à l'un des **Dieux du Chaos** (Khorne ou Nurgle) ou au **Chaos Universel**. Si vous décidez d'affilier une armée de **Renégats de Vraks**, vous devez décider à quelle allégeance appartient votre armée au début de la bataille et le noter sur votre liste d'armée. Il est impossible de lier des alliances entre les différents Dieux. Vous n'aurez accès qu'aux formations de Machines Démons du Dieu choisi et à celles du Chaos Universel pour constituer votre armée.

ALLÉGEANCES	UNITÉS DU CHAOS	DÉMONS MINEURS	DÉMONS MAJEURS	MACHINES DÉMONS
CHAOS UNIVERSEL	Eclaireurs de l'Alpha Légion, Enfants du Chaos, Chiens du Chaos	/	/	/
KHORNE	/	/	/	Grands Scorpions d'Airain, Massacreurs Sanglants
NURGLE	/	/	/	Drônes de la Ruine, Zombies de la Peste



*Seigneur Commandant Verant Ortyx menant une frappe de la 1<sup>ère</sup> compagnie du Chapitre des Red Scorpion au cœur des lignes renégates lors de Bataille de la Porte Saint Leonis.*

# LISTE D'ARMÉE RENÉGATS DE VRAKS

L'armée des Renégats de Vraks a une **valeur stratégique de 2**. L'Alpha Légion et les Engins de Guerre démoniaques disposent d'une **initiative de 1+**. Toutes les autres formations disposent d'une **initiative de 2+**.

## FORMATIONS PRINCIPALES VRAKSIENNES

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Milice Renégate	1 unité de Démagogue + 12 unités de Miliciens (Ajouter 7 Chimères à la formation)	Toutes	225 pts (+175 pts)
Milice Ouvrière	1 unité de Maître de Meute + 5 unités de Brutes Ogryns + 3 Chiens du Chaos	Brutes Ogryns, Chiens du Chaos	300 pts
Populace Mutante	1 unité de Champion Mutant + 19 unités de Mutants (Ajouter 10 unités de Mutants à la formation)	Aucune	325 pts (+150 pts)
Compagnie Blindée	6 unités parmi : Malcador, Malcador Annihilator	Flak Renégate, Soutien Blindé	600 pts

## FORMATIONS DE SOUTIEN RENÉGATES

(Jusqu'à 2 Formations d'Appui par Formation Principale dont une peut être une Formation du Chaos)

### FORMATIONS D'APPUI VRAKSIENNES

Formations	Unités	Coût
Disciples de Xaphan	8 unités de Disciples (Ajouter 4 Chimères à la formation)	200 pts (+100 pts)
Escadron de Reconnaissance	4 Salamandres	150 pts
Escadron de Chasseurs de Chars	3 Leman Russ Destroyer <u>ou</u> 3 Valdor	200 pts 350 pts
Batterie Antiaérienne	3 Plateformes Hydre + Emplacements d'Artillerie	150 pts
Batterie d'Artillerie	Un des choix suivant : 3 Plateformes Medusa <u>ou</u> 3 Plateformes Basilisk <u>ou</u> 3 Plateformes Manticore (Ajouter 3 Emplacements d'Artillerie à la formation)	125 pts 200 pts 225 pts (+ 25 pts)
Batterie d'Artillerie Lourde	3 Minotaurs (Ajouter 3 Emplacements d'Artillerie à la formation)	350 pts (+ 25 pts)

### FORMATIONS DU CHAOS

Formations	Unités	Coût
Suite de l'Alpha Legion	1 Aspirant Champion + 8 unités d'Éclaireurs de l'Alpha Legion + 4 Rhinos du Chaos	300 pts
Horde Mutante	6 unités d'Enfant du Chaos (Remplacer une unité d'Enfant du Chaos par un Enfant du Chaos Géant)	200 pts (+25 pts)
Meute Sauvage	6 unités de Chiens du Chaos	100 pts
Essaim de Drones	6 Drones de la Ruine	300 pts
0-2 Infestation de Nurgle	2d6 + 6 unités de Zombies de la peste	175 pts
Meute de Massacreurs	6 Massacreurs Sanglants	300 pts
Scorpions d'Airain	3 Grands Scorpions d'Airain	325 pts

## FORTIFICATIONS RENÉGATES

(Jusqu'à 1 Fortification pour chaque Formation de Milice Renégate et Milice Ouvrière)

Formations	Unités	Coût
Position Fortifiée	3 Bunkers et jusqu'à 80cm de Tranchées + 80cm de Barbelés	100 pts

## AMÉLIORATIONS DES RENÉGATS DE VRAKS

(Jusqu'à 3 améliorations différentes par Formation Principales Vraksiennes)

Unité	Améliorations	Coût
0-1 Arch-Hérétique	Ajouter la capacité "Commandant suprême" à 1 unité de démagogue.	50 pts
Loge Psychique*	1 unité de Psykers	50 pts
Soutien d'Infanterie*	6 unités de Miliciens	100 pts
Appuis-feux Renégats*	Jusqu'à 4 unités d'Appui-feu	25 pts / unité
Brutes Ogryns	Jusqu'à 4 unités de Brutes Ogryns	25 pts / unité
Chiens du Chaos	Jusqu'à 3 unités de Chien du Chaos	15 pts / unité
Flak Renégate	1 Hydre <u>ou</u> 1 Plateforme Hydre + 1 Emplacement d'Artillerie	50 pts
Soutien Blindé	3 unités parmi : Leman Russ, Leman Russ Demolishers <u>ou</u> 3 unités parmi : Malcador, Malcador Annihilator, Malcador Infernus, Malcador Defender	200 pts 300 pts

\*Si ces unités font partie d'une formation comprenant des Chimères, ajouter autant de Chimères que nécessaire pour véhiculer l'ensemble des unités (+25pts par véhicule)

## FORMATIONS DE SUPPORT RENÉGATES

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

### SUPPORT AÉRONAVAL RENÉGAT

Formations	Unités	Coût
Escadrille d'Intercepteurs Hellblades	3 Hellblades	200 pts
Escadrille de Chasseurs-Bombardiers Helltalons	2 Helltalons	225 pts

### SUPPORT DES LÉGIONS TITANIQUES RENÉGATES

Formations	Unités	Coût
Warhound du Chaos	1 Titan Warhound du Chaos (Ajouter 1 Titan Warhound du Chaos)	275 pts (+225 pts)
Titan Reaver du Chaos	1 Titan Reaver du Chaos	650 pts

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES RENÉGATS DE VRAKS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Archi-Hérétique</b>	Perso	-	-	-	-	-	-	-	<i>Commandant Suprême</i>
<b>Exécuteur</b>	Perso	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Charismatique, Meneur</i>
<b>Aspirant Champion Space Marine du Chaos</b>	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance Grenades Bolter Arme Démon	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Sauvegarde invulnérable, Commandant, Meneur</i>
<b>Démagogue</b>	Inf	15cm	6+	5+	5+	Lance Grenades Pouvoir de l'Arcane Arme Démon Arme à Feu	30cm 30cm (contact) (15cm)	AP6+/AC6+ MA6+, MA Arme d'Assaut, +1A, MA Arme Légère	<i>Sauvegarde invulnérable, Meneur, Icône démoniaque</i>
<b>Champion Mutant</b>	Inf	15cm	6+	4+	6+	Arme à Feu Diverses Armes	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	<i>Commandant, Meneur</i>
<b>Maître de Meute</b>	Inf	15cm	3+	4+	-	Arme Improvisée	(contact)	Arme d'Assaut, +1A	<i>Commandant, Meneur</i>
<b>Miliciens</b>	Inf	15cm	-	6+	5+	Mitrailleuse Lourde Arme à Feu	30cm (15cm)	AP6+ Arme Légère	
<b>Disciples</b>	Inf	15cm	6+	5+	4+	Lance-plasma	15cm	AP5+/AC5+	<b>Éclaireurs</b>
<b>Psyker Renégat</b>	Inf	15cm	-	6+	6+	Explosion Warp	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	<i>Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Ogryn Berserk</b>	Inf	15cm	3+	3+	-	Arme Improvisée	(contact)	Arme d'Assaut, +1A	
<b>Chien du Chaos</b>	Inf	30cm	6+	4+	-	Crocs	(contact)	Arme d'Assaut	
<b>Mutant</b>	Inf	15cm	6+	4+	6+	Arme à Feu Diverses Armes	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	
<b>Éclaireurs Alpha Légion</b>	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	<i>Éclaireurs</i>
<b>Zombies de la Peste</b>	Inf	10cm	5+	6+	-	Griffes et Crocs	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Infiltrateurs, Infestation Les Zombies de la Peste peuvent contester les objectifs mais pas les tenir.</i>
<b>Enfant du Chaos</b>	Inf	15cm	3+	4+	-	Horribles Mutations	(contact)	Arme d'Assaut, +D3A	<i>Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable Les Enfants du Chaos peuvent contester les objectifs mais pas les tenir</i>
<b>Salamandre</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	Autocanon Bolter Lourd	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	<i>Éclaireur</i>
<b>Chimère</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	Multi-Laser Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	<i>Transport (2) : Infanterie</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>Leman Russ</b>	VB	20cm	4+	6+	4+	Obusier Canon Laser 2x Bolter Lourd	75cm 45cm 30cm	AP4+/AC4+ AC5+ AP5+	<i>Blindage Renforcé</i>

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Malcador</b>	EG	20cm	4+	6+	5+	Obusier Bolter Lourd 2x Canon Laser	75cm 30cm 45cm	AP4+/AC4+ AP5+ AC5+	<i>Blindage Renforcé, Marcheur CD2 - Critique : Détruit</i>
<b>Malcador Annihilator</b>	EG	20cm	4+	6+	5+	Canons Laser Jumelés Canon Démolisseur et 2x Canon Laser	45cm 30cm (15cm) 45cm	AC4+ MA4+ Arme Légère, +1A, MA AC5+	<i>Blindage Renforcé, Marcheur CD2 - Critique : Détruit</i>
<b>Malcador Defender</b>	EG	20cm	4+	5+	4+	6x Bolter Lourd 6x Canon Démolisseur et	30cm 30cm (15cm)	AP5+ MA4+ Arme Légère, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé, Marcheur CD2 - Critique : Détruit</i>
<b>Malcador Infernus</b>	EG	20cm	4+	6+	5+	Canon Inferno Lourd et 2x Bolter Lourd	30cm (15cm) 30cm	2xAP3+/AC6+, IC Arme Légère, IC AP5+	<i>Blindage Renforcé, Marcheur CD2 - Critique : Détruit</i>
<b>Valdor</b>	EG	20cm	4+	6+	6+	Laser Projecteur à Neutron Canon Laser	75cm 45cm	MA3+, Rpt AC5+	<i>Blindage Renforcé, Marcheur CD2 - Critique : Détruit</i>
<b>Minotaure</b>	EG	20cm	5+	6+	6+	Canons Tremble-Terre Jumelés	120cm	2PB, Ind	<i>Blindage Renforcé CD2 - Critique : Détruit</i>
<b>Hydre</b>	VB	30cm	6+	6+	5+	2x Canons Hyde Bolter Lourd	45cm 30cm	AP4+/AC5+/AA5+ AP5+	
<b>Plateforme Sabre</b>	Inf	0cm	6+	6+	6+	2x Canons Hyde	45cm	AP4+/AC5+/AA5+	
<b>Plateforme Basilisk</b>	VB	0cm	5+	6+	6+	Canon Tremble-Terre ou	120cm 120cm	1PB, Ind AP4+/AC4+	
<b>Plateforme Medusa</b>	VB	0cm	5+	6+	6+	Canon Medusa	60cm	MA4+, IC	
<b>Plateforme Manticore</b>	VB	0cm	5+	6+	6+	Lance-roquettes (Manticore)	150cm	2PB, Ind, Rpt, Rchg	
<b>Drone de la Ruine</b>	VB	30cm	5+	6+	4+	Canon Maw Autocanon Faucheur Canon à Peste	30cm 30cm (15cm)	AP3+/AC5+, IC AP4+/AC6+ Arme Légère, IC	<i>Antigrav, Sans Peur, Blindage Arrière Renforcé, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Massacreur Sanglant</b>	VB	15cm	3+	3+	-	Lame de l'Enfer	(contact)	Arme d'Assaut, +2A, TT (D3)	<i>Sans Peur, Infiltrateur, Sauvegarde Invulnérable, Marcheur</i>
<b>Grand Scorpion d'Airain</b>	EG	20cm	5+	3+	4+	Mega Canon Scorpion Canon Hellmaw Canon Démolisseur et 2x Griffes de Combat	30cm 15cm 30cm (15cm) (contact)	2xAP3+/AC5+ 2x AP4+, IC MA4+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Infiltrateur, Marcheur, Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du Grand Scorpion d'Airain et de 2cm de large maximum CD3 – Critique : Le Scorpion d'Airain est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+</i>

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES SUPPORT AÉRONAVAL ET LÉGIONS TITANIQUES RENEGATES

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>Warhound du Chaos</b>	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga Bolter Vulcain (F) Canon Inferno (F) et	#N/A	#N/A	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large CD3 / BI2 – Critique : Le titan est déséquilibré et vacille Déplacez-le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Warhound percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire, les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+</i>
<b>Reaver du Chaos</b>	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance-missiles Apocalypse Destructeurs Turbo laser Canon Gatling	#N/A	#N/A	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large CD6 / BI4 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1, le Reaver explose et inflige une touche sur un 5+ aux unités à 5cm, sur 2-3, le Reaver perd 1CD, sur 4+ la fissure est réparée</i>
<b>Warlord du Chaos</b>	EG	15cm	4+	2+	3+	2x Destructeurs Turbo laser (FF) Canon Gatling Canon Volcano	#N/A	#N/A	<i>Blindage Renforcé, Blindage arrière Renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large CD8 / BI6 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Warlord explose et inflige une touche sur un 4+ aux unités à 5cm, sur 2-3 le Warlord perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée</i>