

EPIC
ARMAGEDDON



CODEX

RENEGATS DE VRAKS

EA-FR

RENÉGATS DE VRAKS



« Sur ma parole, le maelström viendra et Vraks 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 Vraks.

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de Renégats de Vraks 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 Vraks** qu'inclut votre armée un **Exécuteur** est automatiquement intégré. De plus, vous pouvez ajouter gratuitement un **Exécuteur** dans une **Formation d'Appui Vraksienne** pour chaque tranche de 1000 pts dans votre armée.

Règle spéciale : Maître de sièges (Vraks)

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 déploiement, lors de la phase de déploiement, et ne pourront être conservées en réserve d'aucune sorte.

Positions Fortifiées Vraks			
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 : « Tunnelier »

Une formation **Tunnelier** peut se déployer en utilisant la règle suivante :

Un tunnelier est déployé au même moment et de la même manière qu'un vaisseau spatial (voir section 4.3.1 du livre de règle). Les unités transportées dans un tunnelier sont gardées en réserve. Définissez ensuite une « zone de largage », selon la procédure décrite en section 4.3.1. Un tunnelier peut apparaître dans votre moitié de table dès le deuxième tour et dans la moitié de table adverse dès le troisième tour. Il est déployé avant le jet de stratégie au début du tour indiqué, aux coordonnées prédéfinies. Un tunnelier et toutes les unités qu'il transporte peuvent agir normalement dès leur tour d'arrivée.

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 Ortys menant une frappe de la 1^{ère} 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 Commandant renégat + 11 Cultiste	Toutes	175 pts
Milice Ouvrière (1 par Milice renégate)	3 Ogryns Berserk + 6 Cultiste	Brutes Ogryns, (Ajouter Tunnelier à la formation)	225 pts (+50 pts)
Populace Mutante (1 par Milice Ouvrière)	1 Champion mutant + 19 Mutants	Aucune	325 pts
Compagnie Blindée	6 unités parmi : Malcador, Malcador Annihilator, 0-2 Malcador Infernus, Malcador Defender	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	1 Commandant renégat + 7 Disciples (Ajouter 4 Chimères à la formation) Améliorations : Toutes	200 pts (+100 pts)
Escadron de Reconnaissance	4 Salamandres	150 pts
Escadron de Chasseurs de Chars	3 Leman Russ + 3 Leman Russ Destroyer ou 3 Valdor	400 pts 350 pts
Peloton de Hellhounds	6 Hellhounds	300 pts
Batterie d'Artillerie	Un des choix suivant : 3 Plateformes Medusa ou 3 Plateformes Basilisk ou 3 Plateformes Manticore (Ajouter 3 Emplacements d'Artillerie à la formation)	150 pts 150 pts 175 pts (+ 25 pts)
Batterie d'Artillerie Lourde	2 Minotaurs (Ajouter 3 Emplacements d'Artillerie à la formation)	350 pts (+25 pts)
Batterie Antiaérienne	3 Plateformes Hydre + Emplacements d'Artillerie	150 pts

FORMATIONS DU CHAOS

Formations	Unités	Coût
Suite de l'Alpha Legion	1 Aspirant Champion + 5 Éclaireurs de l'Alpha Legion (Ajouter Téléportation à la formation)	250 pts (+50 pts)
Meute sauvage	8 Chien du Chaos	150 pts
Horde Mutante	6 Enfant du Chaos (Remplacer un 'Enfant du Chaos par un Enfant du Chaos Géant)	200 pts (+25 pts)
0-2 Infestation de Nurgle	2d6 + 6 Zombies de la peste	175 pts
Avant-garde de la Ruine	4 ou 6 Drones de la Ruine	225 pts / 325 pts
Meute de Massacreurs	6 Massacreurs Sanglants	300 pts
Scorpions d'Airain	1 à 3 Grands Scorpions d'Airain	225 pts chacun

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

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

Unité	Améliorations	Coût
0-1 Archi-Hérétique	Ajouter la capacité "Commandant suprême" à 1 unité de Commandant renégat.	50 pts
Loge Psychique*	1 unité de Psykers	25 pts
Soutien d'Infanterie*	6 unités de Cultistes	100 pts
Appuis-feux Renégats*	Jusqu'à 4 unités d'Appui-feu	25 pts / unité
Brutes Ogryns*	Jusqu'à 4 unités de Ogryns Berserk	25 pts / unité
Chiens du Chaos	Jusqu'à 4 unités de Chien du Chaos	10 pts / unité
Flak Renégate	1 Hydre	50 pts
Soutien Blindé	3 Hellhounds ou 3 unités parmi : Leman Russ, Leman Russ Demolishers ou 3 unités parmi : Malcador, Malcador Annihilator, Malcador Infernus, Malcador Defender	150 pts 200 pts 300 pts

*Si l'unité est transporté par chimère ajouté autant de chimère que nécessaire pour le transport de l'unité (+25 point par chimère)

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
Titan Warlord du Chaos	1 Titan Warlord du Chaos	850 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES RENÉGATS DE VRAKS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Archi-Hérétique	Perso	-	-	-	-	-	-	-	<i>Commandant Suprême</i>
Exécuteur	Perso	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Charismatique, Meneur</i>
Psyker Renégat	Perso					Explosion Warp	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	<i>Sauvegarde Invulnérable, Sans peur</i>
Aspirant Champion Space Marine du Chaos	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter Arme Démon	45cm (15cm) (contact)	AP5+/AC6+ Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Sauvegarde invulnérable, Commandant, Meneur</i>
Commandant renégat	Inf	15cm	6+	5+	5+	Lance Grenades Pouvoir de l'Arcane Arme Démon	30cm 30cm Contact (15cm)	AP6+/AC6+ MA6+, MA Arme d'Assaut, +1A, MA Arme Légère	<i>Sauvegarde invulnérable, Commandant</i>
Champion Mutant	Inf	15cm	6+	4+	6+	Arme à Feu Diverses Armes	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	<i>Meneur, Tant que le Champion Mutant est en vie sa formation gagne Infiltrateur</i>
Cultiste	Inf	15cm	-	6+	5+	Mitrailleuse Lourde Arme à Feu	30cm (15cm)	AP6+ Arme Légère	-
Disciples	Inf	15cm	6+	5+	4+	Lance-plasma	15cm	AP5+/AC5+	<i>Éclaireurs</i>
Ogryn Berserk	Inf	15cm	3+	3+	-	Arme Improvisée	(contact)	Arme d'Assaut, +1A MA	<i>Massif (prennent 2 places dans les transports)</i>
Chien du Chaos	Inf	30cm	6+	4+	-	Crocs	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Les Chiens du Chaos ne peuvent contester les objectifs.</i>
Mutant	Inf	15cm	6+	4+	6+	Arme à Feu Diverses Armes	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	-
Appuis feu	inf	15 cm		6+	4+	2x Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	
Éclaireurs Alpha Légion	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	<i>Éclaireurs</i>
Zombies de la Peste	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>
Enfant du Chaos	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>
Enfant du Chaos Géant	Inf	15cm	3+	3+	-	Horribles Mutations Améliorées	(contact)	Arme d'Assaut, Macro Arme, +D3A	<i>Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable Les Enfants du Chaos peuvent contester les objectifs mais pas les tenir</i>

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Salamandre	VB	30cm	5+	6+	5+	Autocanon Bolter Lourd	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Éclaireur
Chimère	VB	30cm	5+	6+	5+	Multi-Laser Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Transport (2) : Démagogue, Aspirant Champion Marine du Chaos, Cultistes, Mutants, Acolytes, Appui Feu Renégats, Prince Démon*, Mutants Géants* et Ogryns Renégats* (* prennent 2 places)
Rhino du Chaos	VB	30cm	5+	6+	6+	Bolters jumelés	(15cm)	Arme Légère	Transport (2) : Space Marines du Chaos
Leman Russ	VB	20cm	4+	6+	4+	Obusier Canon Laser 2x Bolter Lourd	75cm 45cm 30cm	AP4+/AC4+ AC5+ AP5+	Blindage Renforcé
Leman Russ Démolisseur	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Démolisseur et Canon Laser 2x Lance-Plasma Lourds	30cm (15cm) 45cm 30cm	MA4+ Arme Légère, +1A, MA AC5+ AP5+/AC5+	Blindage Renforcé
Leman Russ Destroyer	VB	20cm	4+	6+	5+	Canon Destroyer	75cm	AC3+, Lance	Blindage Renforcé
Malcador	EG	20cm	4+	6+	5+	Obusier Bolter Lourd 2x Canon Laser	75cm 30cm 45cm	AP4+/AC4+ AP5+ AC5+	Blindage Renforcé, Marcheur CD2 - Critique : Détruit
Malcador Annihilator	EG	20cm	4+	6+	5+	Canons Laser Jumelés Canon Démolisseur et 2x Canon Laser	45cm 30cm (15cm) 45cm	AC4+ MA4+, FrtF Arme Légère, +1A, MA AC5+	Blindage Renforcé, Marcheur CD2 - Critique : Détruit
Malcador Defender	EG	20cm	4+	5+	4+	6x Bolter Lourd Canon Démolisseur et	30cm 30cm (15cm)	AP5+ MA4+, FrtF Arme Légère, +1A, MA	Blindage Renforcé, Marcheur CD2 - Critique : Détruit
Malcador Infernus	EG	20cm	4+	6+	4+	Canon Inferno Lourd et Bolter Lourd	30cm (15cm) 30cm	2xAP3+/AC6+, IC, Frt Arme Légère, +1A IC, Frt AP5+	Blindage Renforcé, Marcheur CD2 - Critique : Détruit
Valdor	EG	20cm	4+	6+	6+	Laser Projecteur à Neutron Canon Laser	75cm 45cm	MA3+, Rpt, FrtF AC5+, Drt	Blindage Renforcé, Marcheur CD2 - Critique : Détruit
Minotaure	EG	20cm	4+	6+	6+	Canons Tremble-Terre Jumelés ou	120cm 120cm	2PB, Ind, AP4+/AC4+	Blindage Renforcé CD2 - Critique : Détruit
Hydre	VB	30cm	6+	6+	5+	2x Canons Hydre Bolter Lourd	45cm 30cm	AP4+/AC5+/AA5+ AP5+	-
Plateforme Hydre	VB	0cm	6+	6+	6+	2x Canons Hydre	45cm	AP4+/AC5+/AA5+	-
Plateforme Basilisk	VB	0cm	5+	6+	6+	Canon Tremble-Terre ou	120cm 120cm	1PB, Ind AP4+/AC4+	-
Plateforme Medusa	VB	0cm	5+	6+	6+	Canon Medusa	60cm	MA4+, IC	-
Plateforme Manticore	VB	0cm	5+	6+	6+	Lance-roquettes (Manticore)	150cm	2PB, Ind, Rpt, Rchg	-

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Drone de la Ruine	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>
Massacreur Sanglant	VB	15cm	3+	3+	-	Lame de l'Enfer	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, TT (1)	<i>Sans Peur, Infiltrateur, Sauvegarde Invulnérable, Marcheur</i>
Grand Scorpion d'Airain	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
Intercepteur Hellblade	A	C	6+	-	-	Faucheurs jumelées (hellblades)	30cm	AP3+/AC5+/AA4+, FrtF	-
Chasseur-Bombardier Helitalon	A	CB	5+	-	-	Canons Laser Jumelés AA Lanceur Havoc Bombes Incendiaires	45cm 45cm 15cm	AC4+/AA5+, FrtF AP5+/AC6+, FrtF 2PB, IC, FrtF	-
Warhound du Chaos	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga Bolter Vulcain (F) Canon Inferno léger (F) et	45cm 30cm (15cm)	4xAP3+/AC5+ 2PB, IC Arme Légère, +1A, IC	<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>
Reaver du Chaos	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance-missiles Apocalypse Canon Gatling Poing tronçonneur	60cm 60cm Contact	4PB, FrtF 4xAP4+/AC4+, Frt Arme d'Assaut, +6A, MA	<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>
Warlord du Chaos	EG	15cm	4+	2+	3+	2x Destructeur Turbo Laser Canon Gatling Canon Volcano	60cm 60cm 90cm	4xAP5+/AC3+, FrtF 4xAP4+/AC4+, Frt MA2+, TT (D3), Frt	<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>