

# EPIC ARMAGEDDON



**CODEX**

# THOUSAND SONS

EA-FR

# THOUSAND SONS



" L'esprit des dieux n'est pas à connaître ni à juger par les mortels. Acceptez que Tzeentch ait une place pour nous tous dans son grand projet, et soyez heureux du rôle que vous avez à jouer. "

**Proclamation de Magnus le Rouge**

## Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée des Thousand Sons dédiée à **Tzeentch**. Les armées des Thousand Sons sont organisées en formations appelées **détachements** ou **détachements de soutien**.

Pour chaque détachement des Thousand Sons vous pouvez prendre une formation issue des détachements de soutien.

Chaque *détachement* et *détachement de soutien* 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. Noter que certaines *améliorations* remplacent des unités d'un *détachement* tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les formations de **Soutien Titaniques des Légions Renégates** et de la **Flotte de Guerre du Chaos** sont des formations autonomes des *détachements*. Un maximum d'1/3 des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

**Transports** : la mention **Space Marines du Chaos** englobe les unités de *Rubrics Marines*.

## Règle spéciale : *Invocation de démons*

Au début de la partie, toutes les formations de Démons sélectionnée 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 : *Instable*

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



*Icône des Thousand Sons post-hérésie*

## Règle spéciale : Destinée de l'Architecte

Une seule suite de Rubric Marines peut recevoir la Destinée de l'Architecte pour **50 points** : la formation possède alors la compétence « téléportation » .

## 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.



*Thousand Sons écrasant un détachement Space Wolves (date iconnue).*

# LISTE D'ARMÉE DES THOUSAND SONS

Les armées des Thousand Sons ont une **valeur stratégique de 4**. Toutes les formations de l'armée ont une **valeur d'initiative de 1+**, excepté les formations de la Flotte de Guerre du Chaos, les formations de Démons mineurs qui n'incluent pas de Duc du Changement et les formations de Flèches des Arcanes qui ont une **valeur d'initiative de 2+**.

## DÉTACHEMENTS DES THOUSAND SONS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
<b>1+ Suite de Rubric Marines</b>	8 unités de Rubric marines	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Destinée de l'Architecte	275 pts
<b>0-2 Scarab Occult Terminators</b>	4 à 6 unités d'Élus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports Élus, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts chacune
<b>Compagnie Blindée</b>	4 Land Raiders du Chaos <b>ou</b> 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-4 véhicules supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
<b>0-2 Démons Mineurs</b>	8 <b>ou</b> 12 unités d'Incendiaires	Duc du Changement	175 pts / 275 pts
<b>0-1 Démon Majeur</b>	1 Duc du Changement		200 pts

## DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN DES THOUSAND SONS

(Une formation par suite de Rubric Marines)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
<b>Flèches des Arcanes</b>	4 <b>ou</b> 6 Tours d'argent		250 pts / 375 pts
<b>Chevaucheurs de Disque</b>	6 unités de Chevaucheurs de Disque	Personnage du Chaos, Porte-icône	225 pts

## AMÉLIORATIONS DES THOUSAND SONS

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

Améliorations	Unités	Coût
<b>Personnage du Chaos</b>	(0-1) Ajouter un Seigneur du Chaos <b>ou</b> ajouter un Champion Exalté du Chaos <b>ou</b> un Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts
<b>Porte-icône</b>	Ajouter un Porte-icône à l'une des unités de la formation.	25 pts
<b>0-1 Prince Démon</b>	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
<b>0-1 Duc du Changement</b>	Ajouter 1 Duc du Changement. Uniquement si le Démon Majeur n'a pas été pris comme choix de Détachement	150 pts
<b>Transports Élus</b>	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
<b>Transports</b>	Ajouter un Dreadclaw <b>ou</b> suffisamment de Rhinos du Chaos pour transporter toute la formation	50 pts
<b>Dreadnoughts</b>	Ajouter jusqu'à 4 Dreadnoughts du Chaos à la formation	50 pts chacun
<b>Defilers</b>	Ajouter 1 <b>ou</b> 2 Defilers à la formation	75 pts / 125 pts
<b>Stalker</b>	Ajouter 1 Stalker à la formation	50 pts
<b>Support Lourd</b>	Ajouter 2 Vindicators du Chaos <b>ou</b> 2 Predators du Chaos à la formation	75 pts
<b>Land Raiders</b>	Ajouter jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2

## SUPPORTS DES THOUSAND SONS

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

### FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

Formations	Unités	Coût
<b>Vol de Firelords</b>	2 à 3 Firelords	150 pts chacun
<b>Vol de Doomwings</b>	3 Doomwings	150 pts
<b>Soutien Orbital</b>	1 Croiseur Devastation <b>ou</b> 1 Cuirassé Despoiler	200 pts 250 pts

### SOUTIEN TITANIQUE DES LÉGIONS RENÉGATES

Formations	Unités	Coût
<b>0-2 Palais du Warp</b>	1 <b>ou</b> 2 Palais du Warp	375 pts chacun
<b>Titan Feral</b>	1 Feral	300 pts
<b>Titan Ravager</b>	1 Ravager	650 pts
<b>Titan Banelord</b>	1 Banelord	850 pts

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES DES THOUSAND SONS

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	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
<b>Champion Exalté du Chaos</b>	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
<b>Sorcier du Chaos</b>	Perso	-	-	-	-	Explosion Warp	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
<b>Porte-Icône</b>	Perso	-	-	-	-	-	-	-	Sauvegarde Invulnérable, Icône Démoniaque
<b>Prince Démon</b>	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation
<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	Réacteurs Dorsaux, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation
<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+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé
<b>Rubic Marines</b>	Inf	15cm	4+	5+	4+	Bolt Inferno	(15cm)	Arme Légère, MA	
<b>Chevaucheurs de Disque</b>	Inf	30cm	4+	5+	3+	Pouvoir des Arcanes	(15cm)	Arme Légère	Réacteurs Dorsaux
<b>Stalker</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	3x Canons Tempête Icarus	45cm	AP6+/AC6+/AA6+	
<b>Dreadnought du Chaos</b>	VB	15cm	4+	4+	4+	Autocanons Jumelés Poing Énergétique	45cm (contact)	AP4+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Marcheur, Sans Peur
<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	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde invulnérable
<b>Rhino du Chaos</b>	VB	30cm	5+	6+	6+	Bolters jumelés	(15cm)	Arme Légère	Transport (2) : Space Marines du Chaos
<b>Predator du Chaos</b>	VB	30cm	5+	6+	4+	Canons Laser Jumelés 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AC4+ AP5+	Blindage Renforcé
<b>Land Raider du Chaos</b>	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Space Marines du Chaos, Terminators du Chaos*, Prince Démon* ou Obliterator* (* prennent deux places)
<b>Vindicator du Chaos</b>	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (V)	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	Blindage Renforcé
<b>Dreadclaw</b>	VB	-	-	-	-	Deathclaw	15cm	AP5+/AC5+	Assaut Planétaire, Transport. Ne peut transporter que des unités d'Infanterie (sauf motos) et des Dreadnoughts
<b>Tour d'Argent</b>	VB	20cm	4+	6+	4+	Pouvoir de Tzeentch Canon des Arcanes	45cm 45cm	1PB, MA AP4+/AC4+	Antigrav, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES POOL DÉMONIAQUE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Duc du Changement</b>	EG	30cm	4+	5+	4+	Regard Cinglant Bâton de Chari Vari	30cm (15cm) (contact)	2xMA3+ 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>

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Doomwing</b>	A	C	6+	-	-	Canon à Flammes	15cm	AP4+/AC4+/AA4+, IC, FrtF	<i>Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Firelord</b>	A	B	6+	-	-	Canon à Flammes Canons Laser Jumelés AA Bombes Firestorm	15cm 45cm 15cm	AP4+/AC4+/AA4+, IC, FrtF AC4+/AA5+, FrtF D3+1PB, IC	<i>Sauvegarde Invulnérable</i> <i>CD2 – Critique : Le Firelord s'écrase et est détruit</i>
<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 3x 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>

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES SOUTIEN TITANIQUE DES LÉGIONS RENÉGATES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<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 / BI2 – 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 / BI4 – 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	75cm	AP4+/AC4+	
						et	(contact)	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 / BI6 – 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	4xAP4+/AC4+, Frt	
							(contact)	Arme d'Assaut, +2A, TT (D3)	
						Tête de Bataille	(15cm)	Arme Légère, +2A, FrtF	
						Queue de Combat	75cm	AP4+/AC4+	
et	(contact)	Arme d'Assaut, +1A							
<b>Palais du Warp</b>	EG	20cm	5+	5+	4+	3x Canon des Arcanes	45cm	AP4+/AC4+	<i>Antigrav, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i> <i>CD6 – Critique : Une des runes canalisant l'énergie du Warp est endommagée</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque rune endommagée</i> <i>- 1 : le Palais du Warp est aspiré dans le Warp, et considéré comme détruit</i> <i>- 2-3 : il subit 1 point de dommages supplémentaire, et chaque unité dans un rayon de 5cm subit une touche Macro arme sur 6+</i> <i>- 4-6 : la rune est réparée</i>
						Rayon du Pouvoir	60cm	MA3+	
						Feu du Warp de Tzeentch	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	
							30cm	3PB, TT (D3), IC	

# 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	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur. 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. CD8 / BI6 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure : - 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	4xAP4+/AC4+, Frt	
						Tête de Bataille	(contact) (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