

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
1+ Suite de Rubric Marines	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
0-2 Scarab Occult Terminators	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
Compagnie Blindée	4 Land Raiders du Chaos <u>ou</u> 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-4 véhicules supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
0-2 Démons Mineurs	8 <u>ou</u> 12 unités d'Incendiaires	Duc du Changement	175 pts / 275 pts
0-1 Démon Majeur	1 Duc du Changement		200 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN DES THOUSAND SONS

(Une formation par suite de Rubric Marines)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Flèches des Arcanes	4 <u>ou</u> 6 Tours d'argent		250 pts / 375 pts
Chevaucheurs de Disque	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
Personnage du Chaos	(0-1) Ajouter un Seigneur du Chaos <u>ou</u> ajouter un Champion Exalté du Chaos <u>ou</u> un Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts
Porte-icône	Ajouter un Porte-icône à l'une des unités de la formation.	25 pts
0-1 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 Duc du Changement	Ajouter 1 Duc du Changement. 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 <u>ou</u> Donnez le mot-clé <i>Téléportation</i> aux Élus Terminators du Chaos	50 pts
Transports	Ajouter un Dreadclaw <u>ou</u> suffisamment de Rhinos du Chaos pour transporter toute la formation	50 pts
Dreadnoughts	Ajouter jusqu'à 4 Dreadnoughts du Chaos à la formation	50 pts chacun
Defilers	Ajouter 1 <u>ou</u> 2 Defilers à la formation	75 pts / 125 pts
Stalker	Ajouter 1 Stalker à la formation	50 pts
Support Lourd	Ajouter 2 Vindicators du Chaos <u>ou</u> 2 Predators du Chaos à la formation	75 pts
Land Raiders	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
Vol de Firelords	2 à 3 Firelords	150 pts chacun
Vol de Doomwings	3 Doomwings	200 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Devastation <u>ou</u> 1 Cuirassé Despoiler	200 pts 250 pts

SOUTIEN TITANIQUE DES LÉGIONS RENÉGATES

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

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DES THOUSAND SONS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Seigneur du Chaos	Perso	-	-	-	-	Arme démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
Champion Exalté du Chaos	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Sorcier du Chaos	Perso	-	-	-	-	Explosion Warp	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Porte-Icône	Perso	-	-	-	-	-	-	-	Sauvegarde Invulnérable, Icône Démoniaque
Prince Démon	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
Prince Démon Ailé	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
Élus Terminators du Chaos	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
Rubric Marines	Inf	15cm	4+	5+	4+	Bolt Inferno	(15cm)	Arme Légère, MA	
Chevaucheurs de Disque	Inf	30cm	4+	5+	3+	Pouvoir des Arcanes	(15cm)	Arme Légère	Réacteurs Dorsaux
Stalker	VB	30cm	5+	6+	5+	3x Canons Tempête Icarus	45cm	AP6+/AC6+/AA6+	
Dreadnought du Chaos	VB	15cm	4+	4+	4+	Autocanons Jumelés Poing Énergétique	45cm (contact)	AP4+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Marcheur, Sans Peur
Defiler	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
Rhino du Chaos	VB	30cm	5+	6+	6+	Bolters jumelés	(15cm)	Arme Légère	Transport (2) : Space Marines du Chaos
Predator du Chaos	VB	30cm	5+	6+	4+	Canons Laser Jumelés 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AC4+ AP5+	Blindage Renforcé
Land Raider du Chaos	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)
Vindicator du Chaos	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (V)	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	Blindage Renforcé
Dreadclaw	VB	-	-	-	-	Deathclaw	15cm	AP5+/AC5+	Assaut Planétaire, Transport. Ne peut transporter que des unités d'Infanterie (sauf motos) et des Dreadnoughts
Tour d'Argent	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
Duc du Changement	EG	30cm	4+	5+	4+	Regard Cinglant Bâton de Chari Vari	30cm (15cm) (contact)	2xMA3+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable 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
Incendiaires	Inf	15cm	5+	5+	4+	Flammes de Tzeentch	(15cm)	Arme Légère, IC	Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Doomwing	A	C	6+	-	-	Canon à Flammes	15cm	AP4+/AC4+/AA4+, IC, FrtF	Sauvegarde Invulnérable
Firelord	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	Sauvegarde Invulnérable CD2 – Critique : Le Firelord s'écrase et est détruit
Croiseur de Classe Devastation	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital Frappe Chirurgicale	∞ -	3PB, MA MA2+, TT (D3)	Transport (20) : Toute unité pouvant être déployées en Dreadclaw selon les règles d'Assaut Planétaire
Cuirassé de Classe Despoiler	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital 3x Frappe Chirurgicale	∞ -	3PB, MA MA2+, TT (D3)	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.

FEUILLE DE RÉFÉRENCES SOUTIEN TITANIQUE DES LÉGIONS RENÉGATES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Titan Feral	EG	30cm	5+	4+	5+	Deathstorm Hellmouth Tête de Bataille	45cm 30cm (15cm)	4xAP4+/AC4+, Frt 3PB, MA, Frt Arme Légère, +2A, 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>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>
Titan Ravager	EG	20cm	4+	3+	4+	Doomburner 2x Deathstorm Lourd Tête de Bataille Queue de Combat et	45cm 60cm (15cm) 75cm (contact)	MA3+, TT (D3), FrtF 4x AP4+/AC4+, Frt Arme Légère, +2A, FrtF AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +1A	<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>
Titan Banelord	EG	15cm	4+	2+	4+	Rack de Missiles Havoc Canon Hellstrike Poing de Combat Apocalypse Tête de Bataille Queue de Combat et	60cm 60cm 30cm (contact) (15cm) 75cm (contact)	6x 2PB, Ind, Uniq, IC, FrtF 3PB, MA, IC, Frt 4x AP4+/AC4+, Frt Arme d'Assaut, +2A, TT (D3) Arme Légère, +2A, FrtF AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +1A	<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>
Palais du Warp	EG	20cm	5+	5+	4+	3x Canon des Arcanes Rayon du Pouvoir Feu du Warp de Tzeentch	45cm 60cm (15cm) 30cm	AP4+/AC4+ MA3+ Arme Légère, +1A, MA 3PB, TT (D3), IC	<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>

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
FrF : Arc de Tir frontal
FrF : 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.
						Canon Hellstrike	60cm	3PB, MA, IC, Frt	Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins
						Poing de Combat Apocalypse	30cm	4xAP4+/AC4+, Frt	hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.
						Tête de Bataille	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +2A, TT (D3) Arme Légère, +2A, FrtF	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

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