EPIC

ARMAGEDDON



CODEX

DEATH KORPS DE KRIEG

EA-FR

DEATH KORPS DE KRIEG

« Heureux ceux qui tombent les premiers, car ils recevront la miséricorde de l'Empereur ».

Colonel Von Stross, Commandant, 143ème Régiment de Siège

Forces
La Death Korps of Krieg utilise les feuilles de référence de la Death Korps of Krieg, de l'Aeronautica Imperialis et de l'Adeptus Titanicus.

Utiliser la liste d'armée
La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de l'Astra Militarum basée sur un régiment de la Death Korps of Krieg (DKoK).

Les formations de la DKoK sont de deux types : les *compagnies* et les *formations de support*. Chaque compagnie que vous incluez dans l'armée vous permet de mettre sur pied deux formations de support et un ensemble de *positions fortifiées* pour les seules compagnies QG et d'Infanterie. Vous ne pouvez prendre de formation de support que si vous avez pris au préalable une compagnie. Ces deux formations sont traitées indépendamment durant la bataille et vous n'avez pas à respecter les règles de cohésion.

En plus de cela, les compagnies peuvent recevoir 3 *améliorations*. Chaque amélioration ne peut être prise qu'une fois par compagnie. A l'inverse des formations de support, les améliorations font partie intégrante des compagnies. Les formations d'appui ne peuvent en principe pas recevoir d'améliorations, sauf celles indiquées dans la liste d'armée *(ex : vous pouvez payer 100 pts pour ajouter un transport Gorgone à des Grenadiers qui sont une formation de support)*. Chaque amélioration est ajoutée au total du coût en point d'une compagnie.

Les armées de la DKoK peuvent être soutenues par la flotte de l'Aeronautica Imperialis et les légions de l'Adeptus Titanicus. 1/3 des points peuvent être dépensé pour ces formations.

Emblème officieux de la Death Korps of Krieg

Règle spéciale : *Commissaires*

Pour chaque *Compagnie* de la Death Korps of Krieg qu'inclut votre armée, un ***Commissaire*** est automatiquement intégré. De plus, vous pouvez ajouter gratuitement un ***Commissaire*** dans une formation d'appui pour chaque tranche de 1000 pts dans votre armée, hors appareils de la flotte et soutien titanique.

Règle spéciale : *Maître de sièges (DKOK)*

Le *QG Régimentaire* et les *Compagnies d'Infanterie* permettent 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 DKOK			
Terrain	**Infanterie**	**Véhicule**	**Engin de Guerre**
Tranchées (2)*	Couvert 4+	Dangereux	Sans effet
Emplacement d'artillerie (1)*	Couvert 4+	Couvert 5+	Sans effet
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.*

Le joueur ayant la valeur stratégique la plus forte décide quel joueur déploie son premier set de Positions Fortifiées en alternance.

Les Positions Fortifiées doivent être placées après les Objectifs, mais avant que les Vaisseaux Spatiaux et les Garnisons ne se déploient.

Elles peuvent être placées partout où pourrait l'être un véhicule, dans la moitié de table du joueur actif.

Bien qu'elles soient des éléments de terrains, les Positions Fortifiées doivent respecter les règles de cohésion de formation entre elles *(par exemple, vous pouvez diviser les tranchées en plusieurs éléments, du moment qu'il y a un espace maximum de 5cm entre chaque élément)*.

Les Barbelés n'ont pas à être disposés en cohésion avec vos autres Positions Fortifiées, mais doivent respecter la cohésion entre eux.

Une fois positionnées, les Positions Fortifiées sont considérées comme un élément de terrain neutre et toute unité ayant la capacité à finir son mouvement à l'intérieur pourra l'occuper.

Ce codex est un projet fan-made communautaire non officiel. Tous droits réservés. Utilisés sans approbation, ni volonté de préjudice ou comme opposition au copyright de Games Workshop LTD. Illustration de couverture par Brilliane Feldo.

LISTE D'ARMÉE DE LA DEATH KORPS DE KRIEG

Les armées de la Death Korps de Krieg ont une **valeur stratégique de 2**. Toutes les formations ont une **initiative de 2+**, sauf les soutiens de l'Adeptus Titanicus qui ont une **valeur d'initiative de 1+**.

COMPAGNIES DE LA DEATH KORPS DE KRIEG

Formations	Unités	Coût
0-1 QG Régimentaire	1 unité de Quartier Général DKOK + 12 unités de Fantassins DKOK	250 pts
Compagnie d'Infanterie	1 unité de Commandant DKOK + 12 unités de Fantassins DKOK	200 pts
Compagnie de Death Riders	1 unité de Commandant Death Riders + 11 unités de Death Riders	275 pts
Compagnie d'Artillerie	9 unités parmi : Canon Antiaérien Lourd, Canon Séisme et Canon Medusa *(+ 9 emplacements d'artillerie)*	400 pts
Compagnie de Leman Russ	1 Leman Russ Vanquisher et 9 Leman Russ	600 pts
Compagnie de Chars Lourds	2 Macharius et 1 Char Lourd de Commandement Macharius ***ou*** 3 Macharius Vulcain	350 pts

AMÉLIORATIONS DE LA DEATH KORPS DE KRIEG

(Jusqu'à 3 améliorations différentes par Compagnie)

Améliorations	Unités	Coût
Peloton d'Infanterie	Ajouter 6 unités de Fantassins DKOK	100 pts
Peloton d'appui-feu	Ajouter 4 unités d'Appui-feu DKOK	100 pts
Peloton de support	Ajouter 4 Quads Launchers ***ou*** 4 Mortiers Lourds	125 pts
Transport de Siège	Ajouter 2 Gorgones ***ou*** 2 Gorgones Mortiers *(ne peuvent être ajoutées qu'aux Compagnie QG* ***ou*** *d'Infanterie)*	175 pts
Escadron de Hellhounds	Ajouter 3 Hellhounds	150 pts
Escadron de Leman Russ	Ajouter 3 Leman Russ ***ou*** 3 Leman Russ Thunderer	175 pts
Char Lourd	Ajouter 1 Macharius Vulcain ***ou*** 1 Macharius	150 pts 125 pts

FORMATIONS D'APPUI DE LA DEATH KORPS DE KRIEG

(Jusqu'à 2 formations d'appui par Compagnie)

Formations	Unités	Coût
Peloton de Grenadiers	8 unités de Grenadiers *(+ 8 Centaures)* ***ou*** *(+ 1 Gorgone / Gorgone Mortiers)* ***ou*** *(+ 4 Chimères Storm)*	175 pts *(+75 pts)* *(+100 pts)* *(+125 pts)*
Peloton d'Ingénieurs	6 unités d'Ingénieurs de la Death Korps	200 pts
Peloton de Death Riders	6 unités de Death Riders *(toutes les unités gagnent la capacité Éclaireur)*	150 pts
0-1 Silo Deathstrike	1 Silo à missile Deathstrike	250 pts
Batterie Légère de Support	4 Quads Launchers ***ou*** 4 Mortiers Lourds et 4 Centaures	200 pts
Batterie Lourde de Support	3 Canons Séisme ***ou*** 3 Canons Medusa ***ou*** 3 Canons Antiaériens Lourds *(+ 3 emplacements d'artillerie)* ***ou*** *(+ 3 Trojans, la formation ne peut pas se déployer en garnison dans ce cas)*	150 pts 150 pts 100 pts *(+25 pts)* *(+25 pts)*
Batterie Lourde de Siège	3 Bombardes *(+ 3 emplacements d'artillerie)*	250 pts *(+25 pts)*
Peloton de Hellhounds	6 Hellhounds	300 pts
Peloton de Leman Russ	6 Leman Russ	350 pts
Peloton de Char Super Lourd	1 Char Super Lourd au choix parmi : Shadowsword, Baneblade, Stormsword	200 pts

FORTIFICATIONS DE LA DEATH KORPS DE KRIEG

(Jusqu'à 1 fortification par QG Régimentaire et Compagnies d'infanterie)

Formations	Unité	Coût
Positions fortifiées	Jusqu'à 80cm de Tranchées, 3 Bunkers et jusqu'à 80cm de Barbelés	100 pts

SUPPORTS DE LA DEATH KORPS DE KRIEG

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

FLOTTES DE L'AERONAUTICA IMPERIALIS

Formations		Unités	Coût
Escadrille d'Intercepteurs		2 Chasseurs Thunderbolts	150 pts
	ou	4 Chasseurs Thunderbolts	300 pts
Escadrille de Bombardiers		2 Bombardiers Marauders	250 pts
Soutien Orbital		1 Croiseur Lunar	150 pts
	ou	1 Cuirassé Emperor	300 pts

SOUTIENS DE L'ADEPTUS TITANICUS

Formations		Unités	Coût
Titan Warhound		1 Titan Warhound	275 pts
	ou	2 Titans Warhound	500 pts
Titan Reaver		1 Titan Reaver	650 pts
Titan Warlord		1 Titan Warlord	850 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DEATH KORPS OF KRIEG

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Quartier Général DKOK	Inf	15cm	5+	4+	5+	Mitrailleuses Lourdes Jumelées (Inf) Fusils Laser Arme Énergétique	30cm (15cm) (contact)	AP5+ Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	*Commandant Suprême*
Commandement DKOK	Inf	15cm	6+	5+	5+	Mitrailleuses Lourdes Jumelées (Inf) Fusils Laser Épée tronçonneuse	30cm (15cm) (contact)	AP5+ Arme Légère Arme d'Assaut	*Commandant*
Commandement Death Riders	Inf	20cm	6+	4+	6+	Lances Énergétiques	(contact)	Arme d'Assaut, FeP	*Infiltrateur, Montés, Commandant*
Commissaire	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	*Charismatique, Meneur, Sans Peur*
Fantassins DKOK	Inf	15cm	-	5+	5+	Fusils Laser	(15cm)	Arme Légère	-
Grenadiers DKOK	Inf	15cm	5+	5+	4+	Lance-Flammes Lourd (DKOK) et Fusils Radiants Laser	15cm (15cm) (15cm)	AP4+, IC Arme Légère, IC Arme Légère	-
Ingénieurs DKOK	Inf	15cm	5+	4+	5+	Mortier Taupe léger Grenades à Gaz	30cm (15cm)	AP5+, IC Arme Légère, IC	*Tunneliers*
Death Riders	Inf	20cm	6+	4+	6+	Pistolets Laser Lances Énergétiques	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut, FeP	*Infiltrateur, Montés*
Appui-feu DKOK	Inf	15cm	-	6+	4+	Autocanon Mitrailleuses Lourdes Jumelées (Inf)	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	-
Mortier Lourd DKOK	Inf	10cm	-	6+	6+	Mortiers Lourds	30cm	1PB, Ind	-
Quad Launcher	Inf	10cm	-	6+	6+	Quad Launcher	45cm	AP4+/AC6+, Ind	-
Canon Séisme	VB	0cm	6+	6+	6+	Canon Séisme ou	120cm 120cm	1PB, Ind AP4+/AC4+	-
Canon Médusa	VB	0cm	6+	6+	6+	Canon Médusa	60cm	MA4+, IC	-
Canon Antiaérien Lourd	VB	0cm	6+	6+	6+	Canon Lourd AA	60cm	AP6+/AC5+/AA5+	-
Bombarde	VB	20cm	6+	6+	5+	Mortier de Siège Bolter Lourd	60cm 30cm	2PB, Ind, Rchg, IC AP5+	-
Centaure	VL	35cm	5+	6+	6+	Mitrailleuses Lourdes	30cm	AP6+	*Transport (1) : Commandant, Fantassins, Grenadiers, Quad Launcher* ou Mortier lourd* (*vitesse réduite à 20cm)*
Trojan	VB	20cm	6+	6+	6+	Bolter Lourd	30cm	AP5+	*Transport (1) : Canon Séisme ou Canon Médusa ou Canon AA Lourd*
Chimère Storm	VB	25cm	4+	6+	5+	Autocanon Lance-Flammes Lourd (DKOK) et	45cm 15cm (15cm)	AP5+/AC6+ AP4+, IC Arme Légère, IC	*Transport (2) : Infanterie*
Hellhound	VB	30cm	4+	6+	3+	Canon Inferno et Bolter Lourd	30cm (15cm) 30cm	AP3+, IC Arme Légère, IC AP5+	-
Silo à missiles Deathstrike	EG	0cm	4+	6+	4+	Missile Deathstrike	∞	MA2+, TT (D6), Ind, Rchg, FrtF	*Sans Peur* *CD3 – Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche MA4+.*

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Leman Russ	VB	20cm	4+	6+	4+	Obusier Canon Laser **2x** Bolter Lourd	75cm 45cm 30cm	AP4+/AC4+ AC5+ AP5+	*Blindage Renforcé*
Leman Russ Vanquisher	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Vanquisher Canon Laser **2x** Bolter Lourd	75cm 45cm 30cm	AP4+/AC2+ AC5+ AP5+	*Blindage Renforcé*
Leman Russ Thunderer	VB	20cm	4+	6+	5+	Canon Démolisseur (Thunderer)	30cm et (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	*Blindage Renforcé*
Gorgone	EG	20cm	4+	6+	5+	**2x** Lance-Flammes Lourd et **2x** Mitrailleuses lourdes jumelées	15cm (15cm) 30cm	AP4+, IC Arme Légère, +1A, IC AP5+, Frt	*Blindage Renforcé, Marcheur* *Transport (10) : Commandant Suprême, Commandant, Fantassins, Appui-feu* *CD3 - Critique: Immobilisé, puis détruit au prochain dommage.*
Gorgone (Mortiers)	EG	20cm	4+	6+	6+	**2x** Mortiers Gorgone **2x** Mitrailleuses lourdes jumelées	30cm 30cm	1PB, Ind, Uniq, FrtF AP5+, Frt	*Blindage Renforcé, Marcheur* *Transport (10) : Commandant Suprême, Commandant, Fantassins, Appui-feu* *CD3 - Critique: Immobilisé, puis détruit au prochain dommage.*
Char de Commandement Macharius	EG	15cm	4+	6+	4+	**2x** Canon Vanquisher **2x** Bolter Lourd Mitrailleuses Lourdes Jumelées	75cm 30cm 30cm	AP4+/AC2+ AP5+ AP5+, Frt	*Blindage Renforcé* *CD2 - Critique : Détruit.*
Macharius	EG	15cm	4+	6+	4+	**2x** Obusier **2x** Bolter Lourd Mitrailleuses Lourdes Jumelées	75cm 30cm 30cm	AP4+/AC4+ AP5+ AP5+, Frt	*Blindage Renforcé* *CD2 - Critique : Détruit.*
Macharius Vulcain	EG	15cm	4+	6+	4+	Méga Bolter Vulcain (Macharius) **2x** Bolter Lourd Mitrailleuses Lourdes Jumelées	45cm 30cm 30cm	4xAP3+/AC5+ AP5+ AP5+, Frt	*Blindage Renforcé* *CD2 - Critique : Détruit.*
Baneblade	EG	15cm	4+	6+	4+	Super Obusier Autocanon **2x** Canon Laser Canon Démolisseur (FF) et Bolters Lourds Jumelés (FF) **2x** Bolters Lourds Jumelés	75cm 45cm 45cm 30cm (15cm) 30cm 30cm	AP3+/AC3+ AP5+/AC6+ AC5+ MA4+, FrtF Arme Légère, +1A, MA AP4+, FrtF AP4+	*Blindage Renforcé* *CD3 – Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.*
Shadowsword	EG	15cm	4+	6+	5+	Canon Volcano (FF) **2x** Bolters Lourds Jumelés	90cm 30cm	MA2+, TT (D3), FrtF AP4+	*Blindage Renforcé* *CD3 – Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.*
Stormsword	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon de siège Bolter Lourd (FF) **2x** Bolters Lourds Jumelés **2x** Lance-Flammes Lourd et	30cm 30cm 30cm 15cm (15cm)	3PB, IC, FrtF AP5+, FrtF AP4+ AP4+, IC Arme Légère, +1A, IC	*Blindage Renforcé* *CD3 – Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.*

FEUILLE DE RÉFÉRENCE DE L'AERONAUTICA IMPERIALIS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Bombardier Marauder	A/EG	B	5+	-	-	Bolters Lourds Jumelés (AA) Bolters Lourds Jumelés (AA Arr) Canons Laser Jumelés (AA Avant) Bombes (Bomber)	30cm 30cm 45cm 15cm	AA5+ AA5+, Arr AC4+/AA5+, FrtF 3PB, FrtF	*CD2 – Critique: le Marauder s'écrase au sol*
Thunderbolt	A	CB	6+	-	-	Fulgurants Multi-Lasers (FF) Roquettes	15cm 30cm 30cm	AP4+/AA5+, FrtF AP5+/AC6+/AA5+, FrtF AC4+, FrtF	
Croiseur Classe Lunar	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (3) Frappe chirurgicale	∞ ∞	3PB, MA MA2+, TT (D3)	
Cuirassé Emperor	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (8)	∞	8PB, MA	*Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire*

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DE L'ADEPTUS TITANICUS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga Bolter Vulcain (F) Canon Plasma Léger (F)	45cm 45cm	4x AP3+/AC5+, Frt 2xMA2+, Rchg, Frt	*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+*
Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance-missiles Apocalypse **2x** Destructeurs Turbo laser	60cm 60cm	4PB, FrtF 4xAP5+/AC3+, Frt	*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*
Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	**2x** Destructeurs Turbo laser (FF) Canon Gatling Canon Volcano	60cm 60cm 90cm	4xAP5+/AC3+, FrtF 4xAP4+/AC4+, Frt MA2+, TT (D3), Frt	*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*

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
Frt : Arc de Tir frontal
FrtF : 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 : Bouclier

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Baneblade	EG	15cm	4+	6+	4+	Super Obusier	75cm	AP3+/AC3+	*Blindage Renforcé*
						Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	*CD3 - Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.*
						2x Canon Laser	45cm	AC5+	
						Canon Démolisseur (FF)	30cm	MA4+, FrtF	
						et	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	
						Bolters Lourds Jumelé	30cm	AP4+, FrtF	
						2x Bolters Lourds Jum	30cm	AP4+	

Vitesse :

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

Canon Démolisseur
Cette arme possède deux profils. L'un utilisable en Tir, l'autre utilisable en assaut en fusillade