

EPIC ARMAGEDDON



CODIX

IMPERIAL FISTS

EA-FR

IMPERIAL FISTS



"Frères! Il nous incombe de rebâtir ce qui a été détruit. De reconstruire le glorieux Bastion Imperialis dont rêvait le Primarque, et pour lequel il œuvrait. La chair et les os de l'Humanité seront son rempart; le sang des traîtres et des hérétiques le mortier qui en consolide l'édifice. Nous apporterons la lumière aux ténèbres de l'Imperium Nihilus, et la gloire de l'Empereur!"

Darnath Lysander, Capitaine de la 1^{ère} compagnie

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de l'Adeptus Astartes basée sur le chapitre des Imperial Fists ou d'un de ses chapitres successeurs.

Les armées de l'Adeptus Astartes du chapitre des Imperial Fists sont organisées autour de petites formations appelées **détachements principaux** ainsi que des **détachements de soutien** qui leurs sont autonomes.

Chaque **détachement** 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** et chaque détachement peut recevoir **au maximum 3 améliorations**. 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 support** sont des formations autonomes des **détachements**. Un maximum de 1/3 des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : "Et ils ne connaîtront pas la peur"

La bravoure et la ténacité des Space Marines sont légendaires. Ces traits de caractère sont représentés par les règles suivantes :

- Il faut **deux pions d'impact pour neutraliser** une unité Space Marines ou détruire une unité démoralisée (ignorez les pions d'impacts en plus).
- Les formations Space Marines ne sont **démoralisées qu'à partir du moment où elles ont deux pions d'impact** ou plus par unité.
- Les formations Space Marines comptent comme ayant la **moitié de leur nombre de pions impact lors de la résolution de l'assaut** (arrondi à l'inférieur, à un minimum de 1 pion impact).
- **Réduisez de moitié le nombre de touches supplémentaires** subies par une formation de Space Marines perdant un assaut, en arrondissant à l'entier inférieur en faveur des Space Marines.
- Lorsqu'une formation Space Marines démoralisée se rallie, elle reçoit un **nombre de pions impact égal au nombre d'unités plutôt qu'à la moitié du nombre d'unités**.
- Les Meneurs Space Marines **retirent deux pions d'impact** au lieu d'habituellement un seul.

Attention : les formations prises en Soutien de Légions Titaniques ne bénéficient pas de cette règle.

Règles spéciales : Maîtres de sièges

Les formations *Tactiques* et *Devastators* peuvent échanger chaque *Rhino* par 4cm de *Position Fortifiée* de type *Ligne de défense(2)* et 4cm de *Barbelés*. Ces formations devront se déployer en garnison **ou** dans la zone de déploiement lors de la phase de déploiement et ne pourront être conservées en réserve d'aucune sorte.

De plus, pour 50 pts, vous pouvez remplacer les *Lignes de défense* d'une formation par autant de *Bunkers(2)*.

| Positions Fortifiées Imperial Fists | | | |
|-------------------------------------|------------|-----------------|-----------------|
| Terrain | Infanterie | Véhicule | Engin de Guerre |
| Ligne de défense(2)* | Couvert 4+ | Dangereux | 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.

Règle spéciale : *Positions Fortifiées*

Une **Position Fortifiée** est un élément de terrain du type suivant: Lignes de défense
ou Fortification/Bunker.

Leur forme peut varier selon la conception des maîtres architectes, mais leur surface ne doit jamais permettre d'accueillir plus d'unités tel que décrit par le nombre entre parenthèses dans leur codex (*par exemple "Bunker(3)" décrit un bunker pouvant accueillir 3 unités d'infanterie au maximum*). Si la combinaison de la topologie de la Position Fortifiée et des socles des unités ne permet de contenir toutes les unités autorisées, alors ces dernières seront tout de même considérées comme à l'intérieur et les mesures se feront toutes depuis les bords de la Position Fortifiée. La longueur totale des Positions Fortifiées déployées par une formation ne devra jamais excéder son nombre de fois 4cm.

Les Positions Fortifiées suivent les règles de couvert tel que décrit page 12 du livre de règle et bloquent les lignes de vue normalement. Les *Barbelés* pouvant accompagner les Positions Fortifiées suivent les mêmes règles mais ne bloquent pas les lignes de vue et leur longueur totale ne doit pas excéder celle des Positions Fortifiées et seront déployées au même moment.

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 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.

Règle spéciale : *Modules d'atterrissage*

Une formation se déployant par Assaut Planétaire et pouvant être transportée par Modules d'atterrissage 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, faites débarquer 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.

Règle spéciale : *Transports*

Les formations Space Marines disposant d'unités avec le suffixe "*+ Transports*" **peuvent prendre assez de Rhinos pour transporter l'intégralité de la formation.** Si cette option est prise, le nombre de Rhinos doit être suffisant, mais la capacité totale de transport ne doit pas être excédentaire par rapport au nombre d'unités à transporter.

Si des véhicules avec une capacité de transport ont été achetés pour la formation (comme des Razorbacks ou des Land Raiders), on considère qu'ils transportent au maximum de leurs capacités et qu'il est possible de prendre assez de Rhinos pour transporter ce qu'il reste de la formation (même si un Rhino se retrouve à moitié vide).

En outre, il est possible de **remplacer tous les Rhinos** de la formation par un **Dreadnought** ou par des **Module**.

LISTE D'ARMÉE IMPERIAL FISTS – ADEPTUS ASTARTES

Les armées des Imperial Fists ont une **valeur stratégique de 5**. Les Détachements Impérial Fists, la Flotte Imperial Fists et les Soutiens des Légions Titaniques ont une **initiative de 1+**.

DÉTACHEMENTS PRINCIPAUX IMPERIAL FISTS

| Formations | Unités | Améliorations | Coût |
|--------------------|--------------------------------------|--|---------|
| Tactique | 6 unités de Tactiques + transports | Dreadnought, Commandant, Razorback, Hunter, Support Lourd, Canon Thunderfire | 275 pts |
| Devastator | 4 unités de Devastators + transports | Dreadnought, Commandant, Razorback, Hunter, Support Lourd, Canon Thunderfire | 250 pts |
| Vindicators | 4 Vindicators | Commandant, Vindicator | 250 pts |

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN IMPERIAL FISTS

(Jusqu'à 3 détachements de soutien par détachement principal)

| Formations | Unités | Améliorations | Coût |
|----------------------------|---|---|--------------------|
| Assaut | 4 unités de Marines d'Assaut | Commandant | 175 pts |
| Terminator d'assaut | 4 unités de Terminators d'assauts | Commandant, Dreadnought, Land raider, Téléportation | 275 pts |
| Scouts | 4 unités de Scouts + transports | Commandant, Razorback, Sniper | 150 pts |
| 0-1 Motos | 5 unités parmi : Motos, Motos d'assaut | Commandant, | 200 pts |
| 0-1 Land speeders | 5 Land speeders | Commandant, Tornado / Typhoon | 200 pts |
| Land raiders | 4 Land raiders | Commandant, Vindicator | 350 pts |
| Predators | 4 Predators Destructor <u>ou</u> 4 Predators Annihilator | Commandant, Vindicator | 225 pts 275 pts |
| Whirlwinds | 4 Whirlwinds | Commandant, Hunter | 300 pts |

AMÉLIORATIONS IMPERIAL FISTS

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement et chaque détachement peut recevoir au plus 3 améliorations)

| Améliorations | Unités | Coût |
|---------------------------|---|--------------------------------|
| Commandant | Ajouter un Capitaine <u>ou</u> un Archiviste <u>ou</u> un Chapelain (Remplacer un Capitaine par 0-1 Maître de Chapitre) | 50 pts (<i>gratuit</i>) |
| Téléportation | Ajouter la Note <i>Téléportation</i> aux unités d'infanterie de la formation | 50 pts |
| Sniper | Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note <i>Sniper</i> | 50 pts |
| Canons Thunderfire | Ajouter jusqu'à 2 Canons Thunderfire à la formation | 25 pts chacun |
| Hunter | Ajouter 1 Hunter à la formation | 50 pts |
| Razorback | Ajouter jusqu'à autant de Razorbacks (tous types) que d'unités à transporter | 25 pts chacun |
| Dreadnought | Ajouter 1 <u>ou</u> 2 Dreadnoughts à la formation selon n'importe quelle combinaison : Dreadnought, Dreadnought Feu d'enfer | 50 pts chacun |
| Support Lourd | Ajouter jusqu'à 2 véhicules blindés à la formation selon n'importe quelle combinaison : Predator(s) Annihilator, Predator(s) Destructor, Vindicator(s) Land raider(s) | 65 pts chacun 75 pts chacun |
| Land raider | Ajouter jusqu'à 4 Land raiders à la formation | 75 pts chacun |
| Vindicator | Ajouter jusqu'à 2 Vindicators à la formation | 65 pts chacun |
| Tornado / Typhoon | La formation peut contenir des Lands speeders selon n'importe quelle combinaison : Remplacer des unités par autant de Land speeders Tornado Remplacer des unités par autant de Land speeders Typhoon | 5 pts chacun 15 pts chacun |

SUPPORTS IMPERIAL FISTS

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

FLOTTE IMPERIAL FIST

| Formations | Unités | Coût |
|-----------------------------------|--|-----------------------|
| Thunderhawks transporteurs | 2 Thunderhawks transporteurs (Ajouter 1 Thunderhawk transporteur) | 300 pts (+150 pts) |
| Thunderhawk | 1 Thunderhawk | 225 pts |
| Barge de débarquement | 1 Barge de débarquement | 400 pts |
| Intercepteurs Stormtalons | 2 Stormtalons Destructor <u>ou</u> 2 Stormtalons Annihilator | 200 pts 250 pts |
| Stormeagles | 2 Stormeagles | 275 pts |
| Béliers d'assaut Caestus | 2 Caestus (Ajouter 1 Caestus) | 250 pts (+100 pts) |
| 0-1 Soutien Orbital | 1 Croiseur d'attaque <u>ou</u> 1 Barge de bataille | 200 pts 350 pts |

SOUTIENS DES LÉGIONS TITANIQUES

| Formations | Unités | Coût |
|-----------------------|--|-----------------------|
| Titan Warhound | 1 Titan Warhound (Ajouter 1 Titan Warhound) | 275 pts (+225 pts) |
| Titan Reaver | 1 Titan Reaver | 650 pts |
| Titan Warlord | 1 Titan Warlord | 850 pts |

FEUILLES DE RÉFÉRENCES IMPERIAL FISTS

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|---------------------------------|-------|---------|----------|----|----|--|-----------------------|--|---|
| Maître de chapitre | Perso | - | - | - | - | Arme Énergétique | (contact) | Arme d'Assaut, +1A, MA | <i>Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Capitaine | Perso | - | - | - | - | Arme Énergétique | (contact) | Arme d'Assaut, +1A, MA | <i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Chapelain | Perso | - | - | - | - | Crozius Arcanum | (contact) | Arme d'Assaut, +1A, MA | <i>Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Archiviste | Perso | - | - | - | - | Frappe Psychique et Arme de Force | 30cm (15cm) (contact) | MA4+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA | <i>Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Tactiques | Inf | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ | Lance-Missiles Bolters | 45cm (15cm) | AP5+/AC6+ Arme Légère | |
| Devastators | Inf | 15cm | 4+ | 5+ | 4+ | 2x Armes Lourdes Bolters | 45cm (15cm) | AP5+/AC5+ Arme Légère | |
| Marines d'assaut | Inf | 30cm | 4+ | 3+ | 5+ | Épée tronçonneuse Pistolet Bolter | (contact) (15cm) | Arme d'Assaut Arme Légère | <i>Réacteurs Dorsaux</i> |
| Terminators d'assaut | Inf | 15cm | 4+ | 3+ | - | Griffes Éclair Marteau Tonnerre | (contact) (contact) | Arme d'Assaut, MA Arme d'Assaut, +1A, MA | <i>Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Canon Thunderfire | Inf | 15cm | 5+ | 6+ | 4+ | Canon Thunderfire | 60cm | AP4+/AC6+, IC | <i>Marcheur, Montés</i> |
| Scouts | Inf | 15cm | 5+ | 4+ | 5+ | Bolter Lourd Bolters | 30cm (15cm) | AP5+ Arme Légère | <i>Eclaireurs, Infiltrateurs</i> |
| Motos | Inf | 35cm | 4+ | 3+ | 4+ | Épée Tronçonneuse Bolters | (contact) (15cm) | Arme d'Assaut Arme Légère | <i>Montés</i> |
| Motos d'assaut | VL | 35cm | 4+ | 5+ | 4+ | Bolter Lourd Bolters | 30cm (15cm) | AP5+ Arme Légère | |
| Land speeder | VL | 35cm | 4+ | 6+ | 5+ | Multi-Fuseur et | 15cm (15cm) | MA5+ Arme Légère, MA | <i>Antigrav, Eclaireurs</i> |
| Land speeder Tornado | VL | 35cm | 4+ | 6+ | 4+ | Canon d'Assaut Bolter Lourd | 30cm 30cm | AP5+/AC5+ AP5+ | <i>Antigrav, Eclaireurs</i> |
| Land speeder Typhoon | VL | 35cm | 4+ | 6+ | 4+ | Lance-missiles Typhoon Bolter Lourd | 45cm 30cm | AP3+/AC5+ AP5+ | <i>Antigrav, Eclaireurs</i> |
| Dreadnought | VB | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ | Canon d'Assaut Poing Énergétique | 30cm (contact) | AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA | <i>Marcheur, Sans peur</i> |
| Dreadnought Feu d'Enfer | VB | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ | Canons Laser Jumelés Lance-missiles | 45cm 45cm | AC4+ AP5+/AC6+ | <i>Marcheur, Sans peur</i> |
| Rhino | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 6+ | Fulgurant | (15cm) | Arme Légère | <i>Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts</i> |
| Land raider | VB | 25cm | 4+ | 6+ | 4+ | 2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés | 45cm 30cm | AC4+ AP4+ | <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Tactiques, Devastators, Terminators (prennent 2 places)</i> |
| Razorback bolters lourds | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 4+ | Bolters Lourds Jumelés | 30cm | AP4+ | <i>Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts</i> |
| Razorback canons laser | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ | Canons Laser Jumelés | 45cm | AC4+ | <i>Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts</i> |
| Predator Annihilator | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ | Canons Laser Jumelés 2x Canon Laser | 45cm 45cm | AC4+ AC5+ | <i>Blindage renforcé</i> |

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|----------------------------|------|---------|----------|----|----|------------------------------|----------------|-------------------------|--------------------------|
| Predator Destructor | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 4+ | Autocanon 2x Bolter Lourd | 45cm 30cm | AP5+/AC6+ AP5+ | <i>Blindage renforcé</i> |
| Vindicator | VB | 25cm | 5+ | 6+ | 4+ | Canon Démolisseur (V) et | 30cm (15cm) | MA4+ Arme Légère, MA | <i>Blindage renforcé</i> |
| Whirlwind | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 6+ | Lance-missiles Whirlwind | 45cm | 1PB, Ind | |
| Hunter | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 6+ | Lance-missiles Skyspear | 60cm | AC4+/AA4+ | |

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE IMPERIAL FISTS

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|---------------------------------|------|---------|----------|----|----|--|--------------------------------|--|---|
| Stormtalon Destructor | A | C | 5+ | - | - | Canons d'Assaut Jumelés (AA) Bolters Lourds Jumelés (AA Avant) | 30cm 30cm | AP4+/AC4+/AA5+ AP4+/AA5+, FrtF | |
| Stormtalon Annihilator | A | C | 5+ | - | - | Canons d'Assaut Jumelés (AA) Canons Laser Jumelés (FF+AA) | 30cm 45cm | AP4+/AC4+/AA5+ AC4+/AA5+, FrtF | |
| Stormeagle | A/EG | B | 5+ | 6+ | 5+ | Bolters Lourds Jumelés (AA Avant) 2x Canons Laser Jumelés (FF+AA) Lance-missiles Vengeance | 30cm 45cm 45cm | AP4+/AA5+, FrtF AC4+/AA5+, FrtF 2PB, FrtF | CD1 – Assaut planétaire, Blindage renforcé. Transport (4) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assauts, Terminators (Marines d'Assaut et Terminators prennent 2 places) |
| Bélier d'assaut Caestus | A/EG | B | 4+ | 5+ | 5+ | Bélier Caestus Magna Fuseur Lance-missiles Firefury | (contact) (contact) 30cm | Arme d'Assaut, MA, FrtF Arme d'Assaut, +1A, MA, FrtF 2PB, Uniq, FrtF | CD1 – Assaut planétaire, Blindage renforcé, Sauvegarde Invulnérable Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assaut, Terminators |
| Thunderhawk Transporteur | A/EG | B | 4+ | 6+ | 5+ | 2x Bolters Lourds Jumelés (AA Droite) 2x Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche) | 30cm 30cm | AP4+/AA5+, Drt AP4+/AA5+, Gch | Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport (2) : Land Raider (prennent deux places), Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators et les unités qu'ils transportent. CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord |
| Thunderhawk | A/EG | B | 4+ | 6+ | 4+ | Obusier (Avant) 2x Bolters Lourds Jumelés (AA Avant) Bolters Lourds Jumelés (AA Droite) Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche) | 75cm 30cm 30cm 30cm | AP4+/AC4+, FrtF AP4+/AA5+, FrtF AP4+/AA5+, Drt AP4+/AA5+, Gch | Assaut planétaire, Blindage renforcé Transport (8) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assaut, Motos, Motos d'Assaut, Terminators, Dreadnoughts (Terminators et Dreadnoughts prennent deux places) CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord. |
| Barge de débarquement | A/EG | B | 4+ | 5+ | 3+ | 2x Canons Laser Jumelés 3x Bolters Lourds Jumelés (Barge) | 45cm 30cm | AC4+ AP4+/AA5+ | Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Assaut planétaire, Transport (12+6/4) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assaut, Motos, Motos d'Assaut, Terminator, Dreadnought (Terminators et Dreadnought prennent 2 places), plus 6 véhicules parmi Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators ou 4 Land Raiders. CD4 – Critique : La Barge de débarquement s'écrase au sol et est détruite, ainsi que toutes les unités à son bord. Toute unité dans un rayon de 5cm de l'appareil subit une touche si la Barge de débarquement se trouvait au sol. |
| Croiseur d'attaque | VS | - | - | - | - | Bombardement Orbital (5) | ∞ | 5PB, MA | Transport (20+20+6) : Tactiques, Devastators, Marines d'Assaut, Scouts, Terminators, Dreadnoughts, Motos et Motos d'assaut, plus 20 véhicules parmi Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators et Land Raiders ainsi que 6 Thunderhawks et Thunderhawks Transporteurs. De plus, le Croiseur d'Attaque peut transporter le nombre nécessaire de Modules d'Atterrissage, Stormeagles, Stormravens, Béliers d'Assaut Caestus et Barges de Débarquement pour transporter le reste des unités à son bord. |
| Barge de bataille | VS | - | - | - | - | Bombardement Orbital (14) | ∞ | 14PB, MA | Lent, ne peut être utilisé aux tours 1 et 2. Transport (60+60+6) : Tactiques, Devastators, Marines d'Assaut, Scouts, Terminators, Dreadnoughts, Motos et Motos d'Assaut, plus 60 véhicules parmi Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators et Land Raiders ainsi que 9 Thunderhawks et Thunderhawks Transporteurs. De plus, la Barge de Bataille peut transporter le nombre nécessaire de Modules d'Atterrissage, Stormeagles, Stormravens, Béliers d'Assaut Caestus et Barges de Débarquement pour transporter le reste des unités à son bord. |
| Module d'atterrissage | VB | - | - | - | - | Deathwind | 15cm | AP5+/AC5+ | Transport (Formation + Option) : Tactiques, Devastators, Dreadnought |

FEUILLE DE RÉFÉRENCES SOUTIEN TITANIQUE

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|-----------------|------|---------|----------|----|----|----------------------------------|--------|--------------------|--|
| Warhound | EG | 30cm | 5+ | 4+ | 4+ | Méga Bolter Vulcain (F) | 45cm | 4x AP3+/AC5+, Frt | <i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large</i> <i>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> |
| | | | | | | Canon Plasma Léger (F) | 45cm | 2xMA2+, Rchg, Frt | |
| Reaver | EG | 20cm | 4+ | 3+ | 3+ | Lance-missiles Apocalypse | 60cm | 4PB, FrtF | <i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large</i> <i>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> |
| | | | | | | 2x Destructeurs Turbo laser | 60cm | 4xAP5+/AC3+, Frt | |
| Warlord | EG | 15cm | 4+ | 2+ | 3+ | 2x Destructeurs Turbo laser (FF) | 60cm | 4xAP5+/AC3+, FrtF | <i>Blindage Renforcé, Blindage arrière Renforcé, Marcheur, Sans peur</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large</i> <i>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> |
| | | | | | | Canon Gatling | 60cm | 4xAP4+/AC4+, Frt | |
| | | | | | | Canon Volcano | 90cm | MA2+, TT (D3), Frt | |

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 |
|--------|------|---------|----------|----|----|-----------------------------|--------|------------------|--|
| Reaver | EG | 20cm | 4+ | 3+ | 3+ | Lance-missiles Apocalypse | 60cm | 4PB, FrntF | Blindage Révisé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum d'un 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 |
| | | | | | | 2x Destructeurs Turbo laser | 60cm | 4xAP5+/AC3+, Frt | |

Vitesse :

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