

EPIC ARMAGEDDON



CODEx

IRON HANDS

EA-FR

IRON HANDS



« Certains nous qualifient de cruels. Pour évaluer la valeur militaire de ceux qui appellent à l'aide, pour mépriser ceux qui sont trop faibles pour assurer leur propre survie, nous sommes accablés par d'innombrables cœurs qui saignent. Mais qui est le plus cruel ? Celui qui ne sauve que ceux qui le rendent plus fort, ou celui qui gâche ses forces dans des missions de salut le glorifiant, avant de se trouver impuissant lorsque l'ennemi porte le coup fatal ? Il n'y a qu'une seule solution logique à cette réflexion. »

- Révérend de Fer Karrsak.

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de l'Adeptus Astartes basée sur un chapitre des Irons Hands avec toutes les spécificités de ce codex.

Les armées des Iron Hands 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 : Iron Hands

La stratégie des Iron Hands repose sur la complémentarité entre l'infanterie et les véhicules blindés.

Les formations Iron Hands incluant **au moins une unité d'infanterie et au moins un véhicule blindé (ou un engin de guerre)** peuvent retirer un pion d'impact supplémentaire quand elles se regroupent ou réussissent à se rallier



Règles spéciales communes aux chapitres Space Marines

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.

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 **Modules d'Atterrissage**, excepté pour les détachement de Scouts

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, 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.

LISTE D'ARMÉE IRON HANDS

Les armées Iron Hands ont une **valeur stratégique de 5**. Toutes les formations ont une **initiative de 1+**.

DÉTACHEMENTS PRINCIPAUX IRON HANDS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Tactique	4 unités de Tactiques + transports + 2 véhicules parmi : <i>Dreadnought, Dreadnought Feu d'enfer, Predator Destructor, <u>ou</u> Predator Annihilator, Vindicator, Land Raider, Whirlwind.</i>	Dreadnought, Commandant, Razorback, Hunter, Support Blindé Polyvalent	275 pts 300 pts
Devastator	4 unités de Devastators Iron Hands + transports	Dreadnought, Commandant, Razorback, Hunter, Support Blindé Polyvalent	250 pts
Land Raiders	4 Land Raiders	Commandant, Support Blindé Polyvalent	350 pts
Predators	4 Predators Destructor 4 Predators Annihilator	Commandant, Support Blindé Polyvalent	225 pts 275 pts
Vindicators	4 Vindicators	Commandant, Support Blindé Polyvalent	250 pts
Terminator	4 unités de Terminator + 4 land Raiders	Commandant	550 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN IRON HANDS

(1 seul détachement de soutien par détachement Tactique)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-2 Scouts	4 unités de Scouts + transports	Commandant, Destructor, Razorback	150 pts
0-1 Motos	5 unités parmi : <i>Motos, Motos d'assaut</i>	Commandant, Destructor	200 pts
0-1 Land Speeders	5 Land Speeders	Commandant	200 pts
0-1 Morlocks	4 unités de Terminator	Commandant, Téléportation	300 pts
Whirlwinds	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts

AMÉLIORATIONS IRON HANDS

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

Améliorations	Unités	Coût
Commandant	Ajouter un Capitaine <u>ou</u> un Archiviste <u>ou</u> un Révérend de Fer à une unité de la formation <i>Un Capitaine peut être échangé gratuitement par un Maître de Chapitre</i>	50 pts (Gratuit)
Téléportation	Ajouter la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation	50 pts
Hunter	Ajouter 1 Hunter à la formation	50 pts
Razorback	Ajouter jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter	25 pts chacun
Dreadnought	Ajouter jusqu'à 2 Dreadnoughts ou Dreadnoughts Feu d'enfer à la formation <u>ou</u> Ajouter 1 Dreadnoughts Vénérable à la formation	50 pts chacun 75 pts
Destructor	Ajouter jusqu'à 2 Predators Destructors à la formation	50 pts chacun
Support Blindé Polyvalent	Ajouter jusqu'à 2 véhicules blindés à la formation. Ces véhicules doivent être différents de ceux initialement présent dans la formation : <i>Predator Destructor Predator Annihilator, Vindicator Land Raider Land Raiders Achilles</i>	50 pts chacun 65 pts chacun / 125 pts les deux 75 pts chacun 175 pts les deux

SUPPORTS IRON HANDS

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

FLOTTE IRON HANDS		
Formations	Unités	Coût
Thunderhawks transporteurs	2 Thunderhawks transporteurs (+1 Thunderhawk transporteur)	300 pts (+150 pts)
Thunderhawk bombardier	1 Thunderhawk bombardier	250 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
0-1 Soutien Orbital	1 Croiseur d'attaque <u>ou</u> 1 Barge de bataille	200 pts 350 pts

RELIQUE DU CHAPITRE

Formations	Unités	Coût
0-1 Relique du 31^{ème} millénaire	1 <u>ou</u> 2 Fellblade Relique	300 pts chacun

SOUTIENS DES LÉGIONS TITANIQUES

Formations	Unités	Coût
Titan Reaver	1 Titan Reaver	650 pts
Titan Warlord	1 Titan Warlord	850 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES IRON HANDS

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Maître de Chapitre	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
Capitaine	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Révérant de Fer	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Archiviste	Perso	-	-	-	-	Frappe Psychique et Arme de Force	30cm (15cm) (contact)	MA4+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Tactiques	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance-Missiles	45cm	AP5+/AC6+	
Devastators Iron Hands	Inf	15cm	4+	5+	3+	2x Armes à Graviton	15cm	AP5+/AC5+, Rpt	
Terminators	Inf	15cm	4+	3+	3+	2x Canon d'assaut Gantelet Énergétique	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé
Scouts	Inf	15cm	5+	4+	5+	Bolter Lourd	30cm	AP5+	Eclaireurs, Infiltrateurs
Motos	Inf	35cm	4+	3+	4+				Montés
Motos d'Assaut	VL	35cm	4+	5+	4+	Bolter Lourd	30cm	AP5+	
Land Speeder	VL	35cm	4+	6+	5+	Multi-Fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA	Antigrav, Eclaireurs
Dreadnought	VB	15cm	4+	4+	4+	Canon d'Assaut Poing Énergétique	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Marcheur, Sans peur
Dreadnought Feu d'Enfer	VB	15cm	4+	4+	4+	Canons Laser Jumelés Lance-Missile	45cm 45cm	AC4+ AP5+/AC6+	Marcheurs, Sans peur
Dreadnought Vénérable	VB	15cm	5+	3+	3+	Canon d'Assaut jumelé Poing Énergétique	30cm (contact)	AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage Renforcé, Meneur, Marcheur, Sans peur
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+				Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts
Razorback Bolters Lourds	VB	30cm	5+	6+	4+	Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts
Razorback Canons Laser	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts
Land Raider	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Tactiques, Devastators, Terminators (prennent 2 places)
Land Raider Achilles	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Multi-Fuseurs Jumelés et Canon Thunderfire	15cm (15cm) 60cm	MA4+ Arme Légère, MA AP4+/AC6+, IC	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (1) : Tactiques, Devastators, Terminators (prennent 2 places)
Predator Annihilator	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés 2x Canon Laser	45cm 45cm	AC4+ AC5+	Blindage renforcé
Predator Destructor	VB	30cm	5+	6+	4+	Autocanon 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Blindage renforcé
Vindicator	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (V) et	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	Blindage renforcé

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Whirlwind	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-missiles Whirlwind	45cm	1PB, Ind	
Hunter	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-missiles Skyspear	60cm	AC4+/AA4+	
Fellblade Relique	EG	20cm	4+	6+	4+	Canon accélérateur Fellblade	75cm	2xMA2+	Blindage Renforcé
						2x Affût de Canons Laser	45cm	2xAC4+	
						Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+, FrtF	CD3 – Critique : perd un CD supplémentaire. S'il est détruit, les unités dans les 5 cm
						Canon Démolisseur	30cm	MA4+, FrtF	subissent une touche sur 6+
							(15cm)	Arme légère, +1A, MA	

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DES LÉGIONS TITANIQUES

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance-missiles Apocalypse	60cm	4PB, FrtF	
						2x Destructeurs Turbo laser	60cm	4xAP5+/AC3+, Frt	
									CD6 – 4 Boucliers – 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
									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
Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2x Destructeurs Turbo laser (FF)	60cm	4xAP5+/AC3+, FrtF	
						Canon Gatling	60cm	4xAP4+/AC4+, Frt	
						Canon Volcano	90cm	MA2+, TT (D3), Frt	
									CD8 – 6 Boucliers – 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
									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

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE IRON HANDS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Stormtalon Destructor	A	C	5+	-	-	Canons d'Assaut Jumelés (AA)	30cm	AP4+/AC4+/AA5+	
						Bolters Lourds Jumelés (AA Avant)	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	
Stormtalon Annihilator	A	C	5+	-	-	Canons d'Assaut Jumelés (AA)	30cm	AP4+/AC4+/AA5+	
						Canons Laser Jumelés (FF+AA)	45cm	AC4+/AA5+, FrtF	
Stormeagle	A/EG	B	5+	6+	5+	Bolters Lourds Jumelés (AA Avant)	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	CD1 – Assaut planétaire, Blindage renforcé. Transport (4) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assauts, Terminators (Marines d'Assaut et Terminators prennent 2 places)
						2x Canons Laser Jumelés (FF+AA)	45cm	AC4+/AA5+, FrtF	
						Lance-missiles Vengeance	45cm	2PB, FrtF	
Thunderhawk Transporteur	A/EG	B	4+	6+	5+	2x Bolters Lourds Jumelés (AA Droite)	30cm	AP4+/AA5+, Drt	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
						2x Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche)	30cm	AP4+/AA5+, Gch	
Thunderhawk Bombardier	A/EG	B	4+	-	-	Obusier (Avant)	75cm	AP4+/AC4+, FrtF	Blindage renforcé CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol. Il est détruit.
						2x Bolters Lourds Jumelés (AA Avant)	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	
						Bolters Lourds Jumelés (AA Droite)	30cm	AP4+/AA5+, Drt	
						Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche)	30cm	AP4+/AA5+, Gch	
						Soute à bombes	15cm	3PB, IC, FrtF	
Barge de Débarquement	A/EG	B	4+	5+	3+	2x Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	
						3x Bolters Lourds Jumelés (Barge)	30cm	AP4+/AA5+	
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. 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.									
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