

EPIC ARMAGEDDON



CODEX

PARAS ELYSIENS

EA-FR

PARAS ÉLYSIENS



"Les commandants ennemis se croient à l'abri de la colère de l'Empereur derrière des kilomètres de fortifications et de légions de guerriers. Ils n'ont pas tenu compte de nous. Faites la paix avec l'Empereur, messieurs, on arrive dans deux minutes."

Colonelle Johanna van Meer, 13^{ème} Élysien

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous autorise à mettre sur pied un régiment aéroporté de l'Astra Militarum basée sur le 23^{ème} Para Élysien lors de la campagne de Taros. Cette liste peut également être utilisée pour représenter d'autres compagnies des Paras Élysiens ou des régiments aéroportés de la Garde Impériale d'autres origines comme ceux de Vanaheim.

Les armées de l'Astra Militarum sont organisées autour de grandes formations appelées **compagnies**, elles-mêmes complétées par des **formations d'appui** et des **formations de support** qui leurs sont autonomes.

Chaque **compagnie** peut choisir des **améliorations**. Chaque **amélioration** ne peut être **prise qu'une fois** par **compagnie**. Les **améliorations** font partie intégrante des formations et doivent respecter les règles de cohésion. Chaque **compagnie** peut prendre **jusqu'à trois améliorations**.

Les **formations d'appui** ne peuvent en principe pas recevoir d'améliorations, sauf celles indiquées en italique pour chacune de leurs formations.

Les **formations de support** sont des formations autonomes des **compagnies**. Elles ne peuvent pas recevoir d'améliorations. Un maximum de 1/3 des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : Commissaires

Pour chaque *Compagnie* qu'inclut votre armée, un commissaire y est automatiquement intégré.

De plus, vous pouvez ajouter gratuitement un commissaire dans une *Formation d'Appui* pour chaque tranche (même incomplète) de 1.000 points dans votre armée.

Une compagnie ou une formation ne peut avoir qu'un seul commissaire.

Règle spéciale : Insertion par Grav-Chute

Les Paras Élysiens ont pour spécialité une utilisation intensive et exclusive de Valkyries pour transporter leurs fantassins. Le combat débarqué depuis les airs par grav-chute est une seconde nature pour ce régiment.

Toutes les unités des Paras Élysiens peuvent être placées jusqu'à **15cm** de leur transport lorsqu'elles **débarquent**.

Les Paras Élysiens sont des troupes d'élite généralement conservées en réserve jusqu'au moment opportun. Aucun commandant impérial ne se risquerait à gaspiller leur potentiel en les assignant à des missions statiques ou d'importance secondaire.

Seules les formations de Tarentules, Tauros, Vétéranes et Vultures peuvent être déployées en **garnison**.



Sentinelle aéroportée du 23^{ème} Régiment Élysien, armée d'un multi-fuseur. Son matricule est le 8. Ce véhicule est en gris codex, d'autres se sont vus peindre un camouflage par leurs pilotes.

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. Illustrations : Fantasy Flight Games, Marcin Jakubowski <https://www.mjakubowski.art> (couverture) et GW LTD (corps).

Règle spéciale : Assaut Planétaire

Si l'armée comprend une Frégate Claymore, toutes les Valkyries (tous types) et tous les Vultures (tous types) d'une formation peuvent gagner la note "Assaut Planétaire" **pour 25 pts**. Ceci permet à la formation d'être transporté par la Frégate Claymore (dans la limite des places disponibles) et de réaliser un assaut planétaire selon la règle spéciale suivante :

Placez une première Valkyrie/Vulture en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (4.3 et 4.4 du Livre de Règles).

Ensuite, placez les autres Valkyries et Vultures (ceci peut déclencher un tir d'État d'Alerte normalement) complètement à moins de 15 cm de la première, en cohésion et en dehors de toute zone de contrôle ennemie.

Si les unités ne peuvent pas se déployer en totalité en respectant les règles ci-dessus, les unités restantes seront détruites sans attribution de pion impact.

Si plusieurs formations font un Assaut Planétaire, placez une Valkyrie/Vulture pour chaque formation concernée aux coordonnées prédéterminées en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (y compris la résolution de dispersion). Puis déployez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.



Tauros et Valkyries Sky Talons déployés lors de l'assaut sur Betalis III

LISTE D'ARMÉE DES PARAS ÉLYSIENS

Les armées des Paras Élysiens ont une **valeur stratégique de 3**. Toutes les formations ont **une initiative de 2+**.

COMPAGNIES DES PARAS ÉLYSIENS					
Formations		Unités			Coût
0-1 QG Régimentaire		1 QG Régimentaire Élysien, 7 unités de Paras Élysiens, 4 Valkyries			350 pts
Compagnie d'Infanterie		1 unité de Commandement Élysien, 7 unités de Paras Élysiens, 4 Valkyries			300 pts
FORMATIONS D'APPUI DES PARAS ÉLYSIENS (Jusqu'à 2 formations d'appui par Compagnie)					
Formations		Unités			Coût
Tarentules		6 Tarentules aéroportées (Ajouter la note "Téléportation" à toutes les unités)			150 pts (+ 50 pts)
Escadron de Sentinelles		4 Sentinelles Aéroportées <u>ou</u> 4 Sentinelles de Soutien (+ 2 Sentinelles Aéroportées <u>ou</u> Soutien) (Ajouter la note "Téléportation" à toutes les unités) <u>ou</u> (Ajouter autant de Valkyrie Sky Talons que nécessaire pour transporter toutes les unités de la formation)			125/150 pts (+ 50/75 pts) (+ 50 pts) (+ 50/75 pts)
Peloton de Vétérans		6 Vétérans (Saboteurs) <u>ou</u> 6 Vétérans (Snipers) (Ajouter la note "Téléportation")			200 pts (+ 50 pts)
Militarum Tempestus		8 unités de Tempestus Scions (Ajouter la note "Téléportation" à toutes les unités) <u>ou</u> (Ajouter autant de Valkyries que nécessaire pour transporter toutes les unités de la formation) (Remplacer 2 Valkyries par 2 Valkyries Vendetta)			200 pts (+ 50 pts) (+ 150 pts) (+ 50 pts)
Peloton d'Appui-Feu		6 unités d'Appui-Feu <u>ou</u> de Mortiers (Ajouter autant de Valkyries que nécessaire pour transporter toutes les unités de la formation) (Remplacer 2 Valkyries par 2 Valkyries Vendetta)			175 pts (+100 pts) (+ 50 pts)
Escadron de Tauros		6 unités parmi : Tauros, Tauros Venator			250 pts
Escadrille de Vultures		4 Vultures <u>ou</u> (0-1) 4 Vultures Punisher (+2 Vultures <u>ou</u> Vultures Punisher)			300/225 pts (+ 100/75 pts)
AMÉLIORATIONS DES PARAS ÉLYSIENS (Jusqu'à 3 améliorations différentes par Compagnie)					
Améliorations		Unités			Coût
Infanterie		Ajouter 6 unités de Paras Élysiens et 3 Valkyries à la formation			200 pts
Appui-feu		Ajouter 2 unités d'Appui-Feu et 1 Valkyrie à la formation			75 pts
Vendetta		Remplacer 2 Valkyries par autant de Valkyries Vendetta			50 pts
Vultures		Ajouter 2 Vultures Punisher à la formation <u>ou</u> Ajouter 2 Vultures à la formation			75 pts 100 pts
SUPPORTS DES PARAS ÉLYSIENS (Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)					
Formation	Unités	Coût	Formation	Unités	Coût
Escadrille Lightning	2 Lightning Strike Fighters	175 pts	0-1 Soutien Orbital	1 Frégate Claymore	200 pts
	<u>ou</u> 3 Lightning Strike Fighters	250 pts		<u>ou</u> 1 Cuirassé Emperor	300 pts
Escadrille Bomber	2 Bombardiers Marauder	250 pts			
Escadrille Destroyer	2 Marauders Destroyer	300 pts			

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DES PARAS ÉLYSIENS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Quartier Général Élysien	Inf	15cm	5+	4+	5+	Lance-plasma Fusils Laser Eviscerator	15cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+ Arme Légère Arme d'Assaut, MA	Commandant Suprême
Commandement Élysien	Inf	15cm	5+	5+	5+	Lance-Plasma Fusils Laser Épée tronçonneuse	15cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+ Arme Légère Arme d'Assaut	Commandant
Commissaire	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Charismatique, Meneur, Sans Peur
Paras Élysiens	Inf	15cm	6+	5+	5+	½ Lance-Plasma Fusils Laser	15cm (15cm)	AP5+/AC5+ Arme Légère	Une unité sur deux, arrondie au supérieur, peut tirer au lance-plasma
Mortiers	Inf	15cm	6+	6+	5+	2x Mortiers	30cm	AP5+, Ind	
Appui-feu Élysiens	Inf	15cm	6+	6+	4+	2x Lance-missiles	45cm	AP5+/AC6+	
Vétérans (snipers)	Inf	15cm	6+	5+	5+	Fusils de sniper	30cm	AP5+, Snp	Éclaireurs, Infiltrateurs
Vétérans (saboteurs)	Inf	15cm	6+	5+	5+	Charges de démolition	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Éclaireurs, Infiltrateurs
Tempestus Scions	Inf	15cm	5+	5+	4+	Lance-plasma Fusils Radiants Laser	15cm (15cm)	AP5+/AC5+ Arme Légère	Éclaireur
Sentinelle aéroportée	VL	20cm	6+	6+	5+	Multi-Fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA	Marcheur, Éclaireur
Sentinelle de soutien	VL	20cm	6+	6+	5+	Lance-roquettes multiple	45cm	2xAP5+/AC6+, Ind	Marcheur, Éclaireur. La portée des armes ne change pas lors d'un tir indirect.
Tarentule aéroportée	VL	0cm	5+	-	5+	Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	Éclaireur, ne peut que contester un objectif
Tauros	VL	35cm	5+	6+	4+	Lance-Flammes Mkl et	15cm (15cm)	AP4+, IC Arme Légère, IC	Marcheur, Éclaireur
Tauros Venator	VL	35cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	Marcheur, Éclaireur
Valkyrie	VB	35cm	5+	6+	5+	Multi-Laser 2x Bolter Lourd 2x Nacelles de roquettes	30cm 30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+ 1PB, Uniq, Rpt	Antigrav, Éclaireur, Transport (2) : Infanterie
Valkyrie Vendetta	VB	35cm	5+	6+	5+	3x Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	Antigrav, Éclaireur, Transport (2) : Infanterie
Valkyrie Sky Talon	VB	35cm	5+	6+	5+	Bolter lourd	30cm	AP5+	Antigrav, Éclaireur, Transport (2 Sentinelles de tous types)
Vulture	VB	35cm	5+	6+	5+	2x Hellstrikes Autocanons Jumelés Bolter Lourd	90cm 45cm 30cm	AC3+, Uniq AP4+/AC5+ AP5+	Antigrav, Éclaireur
Vulture Punisher	VB	35cm	5+	6+	4+	Canons Punisher jumelés et Bolter lourd	15cm (15cm) 30cm	2xAP3+ Arme Légère, +1A AP5+	Antigrav

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DE L'AERONAUTICA IMPERIALIS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Lightning Strike Fighter	A	C	6+	-	-	Canons Laser Jumelés (FF+AA)	30cm	AC4+/AA5+, FrtF	
						Skystrikes	30cm	AA4+, FrtF	
Bombardier Marauder	A/EG	B	5+	-	-	Bolters Lourds Jumelés (AA)	30cm	AA5+	<i>CD2 – Critique: le Bombardier Marauder s'écrase au sol et est détruit</i>
						Bolters Lourds Jumelés (AA Arr)	30cm	AA5+, Arr	
						Canons Laser Jumelés (AA Avant)	45cm	AC4+/AA5+, FrtF	
						Bombes (Bomber)	15cm	3PB, FrtF	
Marauder Destroyer	A/EG	B	5+	-	-	3x Autocanons Jumelés (AA Avant)	45cm	AP4+/AC5+/AA5+, FrtF	<i>CD2 – Critique : le Marauder Destroyer s'écrase au sol et est détruit</i>
						2x Racks de Hellstrikes	30cm	AC4+, FrtF	
						Bolters Lourds Jumelés (AA)	30cm	AA5+	
						Canons d'Assaut Jumelés (AA Arrière)	30cm	AA5+, ArrF	
Frégate Claymore	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (3)	∞	3PB, MA	<i>Transport (24) : Valkyries et/ou Vultures de tous types et ce qu'elles transportent.</i>
						Frappe chirurgicale	∞	MA2+, TT (D3)	
Cuirassé Emperor	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (8)	∞	8PB, MA	<i>Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.</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 Couverts
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.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Note
Marauder Destroyer	A/EG	B	5+	-	-	3x Autocanons Jumelés (AA Avant)	45cm	AP4+/AC5+/AA5+, FrtF	CD2 – Critique : le Marauder Destroyer s'écrase au sol et est détruit
						2x Racks de Hellstrikes	30cm	AC4+, FrtF	
						Bolters Lourds Jumelés (AA)	30cm	AA5+	
						Canons d'Assaut Jumelés (AA Arrière)	30cm	AA4+, ArrF	
						Bombes (Destroyer)	15cm	1PB, FrtF	

Vitesse :

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