EPIC

ARMAGEDDON

CODEX

SALAMANDERS

EA-FR

SALAMANDERS

« J'ai gravé sur mes gantelets le nom de chaque bataille au cours desquelles ils ont combattu avec moi, afin d'honorer leur fidélité. Sur chaque monde, lors de chaque croisade, leur esprit s'est avéré aussi endurant que celui de mes frères. »

Aggressor Ba'rrant.

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 Salamanders avec toutes les spécificités de ce codex.

Les armées des Salamanders 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 ⅓ des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Concernant le ***transport***, les unités suivantes seront jugées comme équivalentes :

Tactiques Salamanders ↔ Tactiques
Devastators Salamanders ↔ Devastators
Terminators Salamanders ↔ Terminators

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.

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**

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 Jaime Martinez

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.

Les fils de Vulkan, lors de la Troisième Guerre d'Armageddon

LISTE D'ARMÉE SALAMANDERS

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

DÉTACHEMENTS PRINCIPAUX SALAMANDERS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Tactique	6 unités de Tactiques Salamanders + Transports	Commandant, Dreadnought, Razorback, Hunter, Support Lourd	300 pts
Devastator	4 unités de Devastators Salamanders + Transports	Commandant, Dreadnought, Razorback, Hunter, Support Lourd	250 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN

(Jusqu'à 3 Détachements de Soutien par Détachement principal)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Assaut	4 unités de Marines d'Assaut	Commandant	175 pts
Terminator	4 unités de Terminators Salamanders	Commandant, Dreadnought, Land Raider, Téléportation	300 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 **et/ou** Land Raiders Redeemer	Commandant, Vindicator	350 pts
Predators	4 Predators Destructor **ou** 4 Predators Annihilator	Commandant, Vindicator	225 pts / 275 pts
Vindicators	4 Vindicators	Commandant	250 pts
0-1 Whirlwinds	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts

AMÉLIORATIONS SALAMANDERS

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

Améliorations	Unités	Coût
Commandant	Ajouter un Capitaine **ou** un Archiviste **ou** un Chapelain *(Remplacer un Capitaine par 0-1 Maître de Chapitre)*	50 pts *(Gratuit)*
Téléportation	Ajouter la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation	50 pts
Sniper	Les Bolters Lourds des unités de Scouts reçoivent la Note Sniper	50 pts
Hunter	Ajouter 1 Hunter à la formation	50 pts
Razorback	Ajouter autant de Razorback Bolters Lourds **ou** de Razorback Canons Laser que d'unités à transporter	25 pts chacun
Dreadnought	Ajouter 1 ou 2 Dreadnoughts à la formation parmi Dreadnought, Dreadnought Feu d'Enfer	50 pts chacun
Support Lourd	**Ajouter jusqu'à 2 véhicules blindés à la formation selon n'importe quelle combinaison :** Predators Annihilator, Predators Destructor, Vindicator Land Raiders, Land Raider Redeemer	 65 pts chacun 75 pts chacun
Land Raider	Ajouter jusqu'à 4 Land Raiders **et/ou** Land Raider Redeemer 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 Land 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 SPACE MARINES

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

FLOTTE SALAMANDERS

Formations	Unités	Coût
Thunderhawks Transporteurs	2 Thunderhawk Transporteurs *(Ajouter 1 Thunderhawk Transporteur)*	300 pts *(+150 pts)*
Thunderhawk	1 Thunderhawk	225
Barge de Débarquement	1 Barge de Débarquement	400 pts
Intercepteurs Stormtalons	2 Stormtalons Destructor **ou** 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 **ou** 1 Barge de Bataille	200 pts 350 pts

SOUTIENS DES LEGIONS 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 SALAMANDERS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	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*
Chapelain	Perso	-	-	-	-	Crozius Arcanum	(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 Salamanders	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance-Flammes MkI et	15cm (15cm)	AP4+, IC Arme Légère, IC	-
Devastators Salamanders	Inf	15cm	4+	5+	4+	**2x** Multi-Fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA	-
Marines d'Assaut	Inf	30cm	4+	3+	5+	Épée tronçonneuse Pistolet Bolter	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	*Réacteurs Dorsaux*
Terminators Salamanders	Inf	15cm	4+	3+	3+	**2x** Lance-Flammes MkI et Gantelet Énergétique	15cm (15cm) (contact)	AP4+, IC Arme Légère, IC Arme d'Assaut, +1A, MA	*Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé*
Scouts	Inf	15cm	5+	4+	5+	Bolter Lourd Bolters	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	*Eclaireurs, Infiltrateurs*
Motos	Inf	35cm	4+	3+	4+	Épée Tronçonneuse Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	*Montés*
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	*Antigrav, Eclaireurs*
Land Speeder Tornado	VL	35cm	4+	6+	4+	Canon d'Assaut Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC5+ AP5+	*Antigrav, Eclaireurs*
Land Speeder Typhoon	VL	35cm	4+	6+	4+	Lance-missiles Typhoon Bolter Lourd	45cm 30cm	AP3+/AC5+ AP5+	*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-missiles	45cm 45cm	AC4+ AP5+/AC6+	*Marcheur, Sans peur*
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(15cm)	Arme Légère	*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 Redeemer	VB	25cm	4+	6+	3+	Canons Inferno (Redeemer) et Canons d'assaut Jumelés	30cm (15cm) 30cm	2xAP3+, IC Arme Légère, +1A, IC AP4+/AC4+	*Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé* *Transport (2) : Tactiques, Devastators, Terminators (prennent 2 places)*

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
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*
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 LÉGIONS TITANIQUES

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	4xAP3+/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 : Détruit*
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 RÉFÉRENCES FLOTTE SALAMANDERS

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+, FrtF AP4+/AA5+, FrtF	-
Stormtalon Annihilator	A	C	5+	-	-	Canons d'Assaut Jumelés (AA) Canons Laser Jumelés	30cm 45cm	AP4+/AC4+/AA5+, FrtF 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 parmis 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 parmis 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 RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

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

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

CD : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.
BI : Boucliers Impériaux

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+*

Vitesse :

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