

EPIC ARMAGEDDON



FAN CODEX

SOLAR AUXILIA

EA-FR

COHORTE DU SOLAR AUXILIA

FAN CODEX version 1.3



Les batailles se gagnent par le courage, en restant ferme face à une adversité écrasante, en avançant vers une mort certaine alors que votre instinct vous hurle de faire demi-tour. Lorsque vous débarquez sur un monde où toutes les formes de vie sont déterminées à vous tuer, à vous manger ou à vous réduire en esclavage, et qu'il n'y a nulle part où fuir parce que les vaisseaux de débarquement ont déjà décollé, vous n'avez pas d'autre choix que de vous battre, d'avancer et de tenir bon. Tout le monde est un héros quand il n'y a plus d'endroit où fuir.

- Auxiliaire Skarn, 2333^e cohorte

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une Cohorte du Solar Auxilia. Elles sont organisées autour de petites formations appelées **Tercios**.

Les Cohortes du Solar Auxilia sont organisées autour de grandes formations appelées **Tercios**, elles-mêmes complétées par des **sections de combat indépendante** qui leurs sont autonomes.

Les formations de la **flotte de l'aeronautica imperialis** et celles de **l'alliance des légions titanique** ou **des chevaliers impériaux** sont des formations autonomes. Un maximum de $\frac{1}{3}$ des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : **Vétéran de la Grande Croisade**

Les formations du Solar Auxilia bénéficient toutes de la règle **Obstiné** :

- Une formation est démoralisée dès qu'elle a accumulé un nombre de pions Impact égal au nombre d'unités + 1.
- Lorsqu'une formation perd un assaut, elle subit une perte de moins lors de la résolution des touches supplémentaires. Ceci peut réduire à zéro les pertes encourues en résolution.

Règle spéciale : **Adaptation de l'explorateur**

Lors d'un mouvement prudent (permet de relancer les tests de terrain dangereux), les formations du Solar Auxilia peuvent se déplacer jusqu'à 15cm au lieu des 5cm habituels.

Règle spéciale : **Veletaris**

Les formations incluant au moins une unité ayant la note "Veletaris" bénéficie d'un bonus de **+1** lors des tests d'actions pour effectuer un Assaut

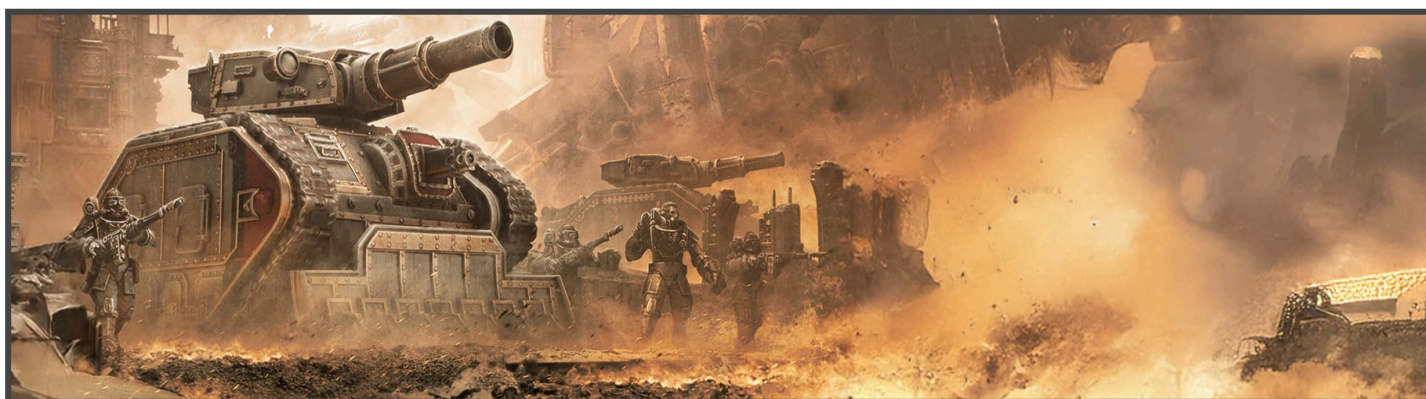
Règle spéciale : **Autodestruction**

Les unités de Cyclopes sont automatiquement détruites à la fin de la phase après avoir réalisé leur attaque.

Si l'unité de Cyclope a pu réaliser son attaque alors, durant cette phase, sa formation ne reçoit pas de pions d'impact pour sa destruction, et celle-ci ne compte pas pour déterminer le vainqueur d'un assaut.

Règle spéciale : **Alliance & Flotte**

Un tiers des points d'une liste de **cohorte du Solar Auxilia** peut être sélectionné dans les formations de la **flotte de l'aeronautica imperialis et/ou** dans l'un des deux codex **Légions Titaniques** ou **Chevalier Impériaux**. Cette sélection doit respecter la structure de ces listes (ex : un choix de base pour avoir deux choix de soutien, etc.) et elle ne peut pas inclure d'unités possédant la note **Commandant Suprême**.



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 Games Workshop LTD.

LISTE D'ARMÉE COHORTE DU SOLAR AUXILIA

Les cohortes du Solar Auxilia ont une **valeur stratégique de 2**. Toutes les formations ont une **initiative de 2+**.

TERCIOS DU SOLAR AUXILIA

Formations	Unités	Coût
Tercio Militar	1 Commander + 3 Auxiliaries + 2-5 sections parmi : <div style="margin-left: 40px;">2 Auxiliaries flamers ou 2 Veletarii (tous type) ou 2 Rapier-Laser 2 Aethon Heavy Sentinel ou 2 Rapier-Mortier Taupe ou 2 Rapier-Thudd Gun 2 Charonites Ogryns ou 4 Auxiliaries</div> <div style="margin-left: 40px;">Options : <ul style="list-style-type: none"> • Le Commander devient Legate Commander (1 par armée max) (gratuit) • Remplacer jusqu'à 2 Auxiliaries par 2 Cyclope (gratuit) • Vétéran : Remplacer 3 Auxiliaries par 3 Veletarii (tous type) 25 pts • Ajouter jusqu'à 2 Engins de Guerre parmi : Malcador, Malcador Infernus, Valdor 100 pts chaque Options de Transport : (1 seul choix possible) <ul style="list-style-type: none"> • Ajouter 1 Tarentule-Hyperios à la formation 50 pts • Ajouter assez de Arvus Lighter ou d'Aurox pour transporter toute la formation. 25 pts les 3 • Ajouter assez de Dracosan à la formation (tous types) pour toute la formation. 50 pts chaque / 100 pts les 3 </div>	75 pts + 50 pts + 75 pts + 75 pts
Tercio Blindé	8 leman Russ 30k au choix parmi : <ul style="list-style-type: none"> • Obusier ou Exterminator ou Annihilator • Executioner ou Vanquisher ou Demolisher (1 seule formation par armée max) <div style="margin-left: 40px;">Options : <ul style="list-style-type: none"> • Ajouter jusqu'à 2 Engins de Guerre parmi : Malcador, Malcador Infernus, Valdor 100 pts chaque • Ajouter la note meneur a un véhicule de la formation 25 pts </div>	400 pts 475 pts
Tercio de char Super Lourd	2 ou 3 Engins de Guerre parmi : Baneblade, Stormsword, Stormblade, Shadowsword, Stormhammer <div style="margin-left: 40px;">Options : <ul style="list-style-type: none"> • Ajouter jusqu'à 2 Engins de Guerre parmi : Malcador, Malcador Infernus, Valdor 100 pts chaque • Ajouter la note meneur a un Engin de Guerre de la formation 25pts </div>	350 pts / 500 pts
Tercio de Malcador	4 Engin de Guerre parmi : Malcador, Malcador Infernus, Valdor <div style="margin-left: 40px;">Options : <ul style="list-style-type: none"> • Ajouter la note meneur a un Engin de Guerre de la formation 25pts </div>	375 pts

SECTIONS DE COMBAT INDÉPENDANTES

(Jusqu'à 2 sections de combat indépendantes par Tercio)

Formations	Unités	Coût
Section de Sentinelle	6 Aethon Heavy Sentinel	225 pts
Section d'Ogryn	4 Charonite Ogryn + 4 Dracosan Demolisher	325 pts
Section de char Super Lourd	1 Engins de Guerre parmi : Baneblade, Stormsword, Stormblade, Shadowsword, Stormhammer	200 pts
Section de Lemman Russ	4 Lemman Russ 30k au choix parmi : <ul style="list-style-type: none"> • Obusier ou Exterminator ou Annihilator • Executioner ou Vanquisher ou Demolisher (1 seule formation par armée max) 	225 pts 275 pts
Section de Malcador	2 Engin de Guerre parmi : Malcador, Malcador Infernus, Valdor	200 pts
Batterie d'Artillerie (au choix)	4 Basilisks ou 4 Medusa	300 pts 250 pts
Batterie de Rapière (au choix)	6 Rapier-laser ou 6 Rapier-Mortier Taupe ou 6 Rapier-Thudd Gun	175 pts 225 pts 225 pts
Batterie de Tarentule	6 Tarentule-Laser jusqu'à 3 Tarentule-Laser peuvent être remplacées gratuitement par autant de Tarentule-Hyperios	150 pts (gratuit)

FLOTTE DE L'AERONAUTICA IMPERIALIS

(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations. Les points dépensés dans l'alliance avec un autre codex compte également dans ce tiers)

Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
Escadrille de Thunderbolts	2 Chasseurs Thunderbolts ou 4 Chasseurs Thunderbolts	150 pts 300 pts	Escadrille de Bombardiers	2 Bombardiers Marauders	250 pts
Escadrille Lightning	2 Lightning Strike Fighters ou 3 Lightning Strike Fighters	175 pts 250 pts	Soutien Orbital	1 Croiseur Lunar	100 pts

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DU SOLAR AUXILIA

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Legate Commander	Inf	15cm	5+	5+	4+	Volkite Charger	30cm	AP5+, Rpt	<i>Commandant Suprême</i>
Commander	Inf	15cm	5+	5+	4+	Volkite Charger	30cm	AP5+, Rpt	<i>Commandant, meneur</i>
Auxiliaries	Inf	15cm	6+	6+	4+	Lasrifles	(15cm)	Arme Légère	
Auxiliaries Flamers	Inf	15cm	6+	6+	4+	Flamers	15cm (15cm)	AP4+, IC Arme Légère, IC	
Veletarii	Inf	15cm	5+	6+	4+	Volkite Charger	30cm	AP5+, Rpt	<i>Veletaris</i>
Veletarii d'assaut	Inf	15cm	5+	4+	6+	Power axes	(contact)	Arme d'Assaut, MA	<i>Veletaris</i>
Charonite Ogryns	Inf	15cm	3+	4+	6+	Charonite claws	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Massif (prennent 2 places dans les transports)</i>
Cyclope	VL	15cm	6+	4+	-	Demolition Charge	(contact)	Arme d'Assaut, MA	<i>infiltrateur, Autodestruction</i>
Aurox	VB	30cm	5+	6+	6+	Mitrailleuse	(15cm)	Arme Légère	<i>Transport (2) : Infanterie, Cyclope.</i>
Arvus Lighter	VB	35cm	6+	-	-				<i>Antigrav, Transport (2) : Infanterie, Cyclope.</i>
Dracosan	VB	25cm	4+	6+	5+	Twin lascannon	45cm	AC4+	<i>Blindage Renforcé, Transport (4) : Infanterie, Cyclope.</i>
Dracosan Demolisher	VB	25cm	4+	6+	5+	Demolisher cannon	30cm	MA4+ Arme Légère, MA	<i>Blindage Renforcé, Transport (2) : Infanterie, Cyclope.</i>
Aethon Heavy Sentinel	VB	20cm	5+	6+	5+	Multi-Laser Aethon Missile Battery	30cm 30cm	AP5+/AC6+ 2x AP5+, Rpt	<i>Eclaireur</i>
Rapier - Mortier Taupe	Inf	10cm	6+	6+	5+	Torpille souterraine	30cm	AP5+/AC5+, IC, Ind	<i>Massif (prennent 2 places dans les transports)</i>
Rapier - Thudd Gun	Inf	10cm	6+	6+	5+	Obus	45cm	AP4+/AC6+, Ind	<i>Massif (prennent 2 places dans les transports)</i>
Rapier - Laser	Inf	10cm	6+	6+	5+	Destructeur laser	45cm	AC4+	<i>Massif (prennent 2 places dans les transports)</i>
Tarentule - Hyperios	VL	0cm	5+	-	6+	Lance missile Hyperios	45cm	AC5+/AA5+	<i>Eclaireur, ne peut pas contrôler les objectifs, juste les contester</i>
Tarentule - Laser	VL	0cm	5+	-	5+	Batterie laser	45cm	2xAP6+/AC5+	<i>Eclaireur, ne peut pas contrôler les objectifs, juste les contester</i>
Leman Russ 30k Obusier	VB	20cm	4+	6+	5+	Obusier Bolter Lourd	75cm 30cm	AP4+/AC4+ AP5+	<i>Blindage Renforcé</i>
Leman Russ 30k Exterminator	VB	25cm	4+	6+	4+	Autocanon jumelé Bolter Lourd	45cm 30cm	AP4+/AC5+ AP5+	<i>Blindage Renforcé</i>
Leman Russ 30k Annihilator	VB	25cm	4+	6+	4+	Canon Laser Annihilator Canon Laser	45cm 45cm	AC4+ AC5+	<i>Blindage Renforcé</i>
Leman Russ 30k Executioner	VB	20cm	4+	6+	5+	Canon à Plasma Executioner Canon Laser	60cm 45cm	AP2+/AC4+ AC5+	<i>Blindage Renforcé</i>
Leman Russ 30k Vanquisher	VB	20cm	4+	6+	5+	Canon Vanquisher Canon Laser	75cm 45cm	AP4+/AC2+ AC5+	<i>Blindage Renforcé</i>
Leman Russ 30k Demolisher	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Démolisseur et Canon Laser	30cm (15cm) 45cm	MA4+ Arme Légère, MA AC5+	<i>Blindage Renforcé</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DU SOLAR AUXILIA

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Basilisk	VB	20cm	5+	6+	5+	Canon Tremble-Terre ou	120cm 120cm	1PB, Ind AP4+/AC4+	
Medusa	VB	20cm	5+	6+	5+	Mortier de siège	30cm	MA4+, IC, Ind	
Malcador	EG	25cm	4+	6+	4+	Obusier Bolter Lourd 2x Autocanon	75cm 30cm 45cm	AP4+/AC4+ AP5+, FrtF AP5+/AC6+	<i>Blindage Renforcé</i> <i>CD2 – Critique : Détruit.</i>
Malcador Infernus	EG	25cm	4+	6+	5+	Canon Inferno Lourd et 2x Lance-Flamme Lourd et	30cm (15cm) 15 cm (15cm)	2xAP3+, IC, FrtF Arme Légère, IC AP4+, IC Arme Légère, +1A, IC	<i>Blindage Renforcé</i> <i>CD2 – Critique : Détruit.</i>
Malcador Valdor	EG	25cm	4+	6+	6+	Projecteur Laser à Neutron Canon Laser	75cm 45cm	MA3+, Rpt AC5+	<i>Blindage Renforcé</i> <i>CD2 – Critique : Détruit.</i>
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+	<i>Blindage Renforcé</i> <i>CD3 – Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.</i>
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	<i>Blindage Renforcé</i> <i>CD3 – Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.</i>
Stormblade	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon Plasma Léger (FF) 2x Canon Laser Bolter Lourd (FF) 2x Bolters Lourds Jumelés	45cm 45cm 30cm 30cm	2xMA2+, Rchg, FrtF AC5+ AP5+, FrtF AP4+	<i>Blindage Renforcé</i> <i>CD3 – Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.</i>
Shadowsword	EG	15cm	4+	6+	5+	Canon Volcano (FF) 2x Bolters Lourds Jumelés	90cm 30cm	MA2+, TT (D3), FrtF AP4+	<i>Blindage Renforcé</i> <i>CD3 – Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.</i>
Stormhammer	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon Stormhammer Obusier jumelé Canon Laser de coque Batterie Laser de flanc Batterie Laser de flanc	75cm 75cm 45cm 45cm 45cm	2xAP2+/AC4+ AP3+/AC3+, FrtF AC5+, FrtF AC4+, Gch AC4+, Drt	<i>Blindage Renforcé</i> <i>CD3 – Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTES DE L'AERONAUTICA IMPERIALIS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Avenger	A	C	6+	-	-	Canon Avenger	30cm	AP3+/AC5+, FrtF	
						Canon Laser (AA)	30cm	AC5+/AA6+, FrtF	
						Mitrailleuse Lourde(AA)	30cm	AA6+, Arr	
Lightning Strike Fighter	A	C	6+	-	-	Canons Laser Jumelés (FF+AA)	30cm	AC4+/AA5+, FrtF	
						Skystrikes	30cm	AA4+, FrtF	
Thunderbolt	A	CB	6+	-	-	Fulgurants	15cm	AP4+/AA5+, FrtF	
						Multi-Lasers (FF)	30cm	AP5+/AC6+/AA5+, FrtF	
						Roquettes	30cm	AC4+, 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	
Croiseur Classe Lunar	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (3)	∞	3PB, MA	
						Frappe chirurgicale	∞	MA2+, TT (D3)	

FEUILLE DE RÉFÉRENCES 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 Dommages de L'Engin de Guerre.
BI : Nombre de Boucliers (cf 3.2.5 livre des règles p36)

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Stormsword	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon de siège	30cm	3PB, IC, FrtF	<i>Blindage Renforcé</i> <i>CD3 - Critique : Détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.</i>
						Bolter Lourd (FF)	30cm	AP5+, FrtF	
						2x Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	
						2x Lance-Flammes Lourd	15cm	AP4+, IC	
						et	(15cm)	Arme Légère, +1A, IC	

Vitesse :

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

Lance-Flamme Lourd :

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