

# CODEX STORM LORDS

« Guerriers de Chogoris ! Frères de la Grande Tribu ! La chasse stellaire vous appelle, l'entendez-vous ? La crête rouge de la bataille est votre foyer, le respect de vos pairs est votre feu. Plongez dans le cœur de l'ennemi comme une lame et vous serez apaisés. L'Empereur nous a donné la force. Remboursons-le en lui donnant la victoire ! »

**Jaghatai Khan, la Dernière Charge de Galathamar**



## Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de Storm Lords ou tout autre chapitre successeur des White Scars.



### Règle spéciale : **Garnison**

*Les Storm Lords sont une armée mobile qui déploie rarement des garnisons. Par contre, leurs formations de motos progressent en avant-garde de l'armée.*

Le joueur Storm Lords peut choisir de placer jusqu'à deux formations de **Fils de Jaghatai** en garnison même si ces formations ne respectent pas les règles normales permettant de placer une formation en garnison. Si il choisit cette option, aucune autre formation ne peut être placée en garnison.

### Règle spéciale : **Charge féroce**

Les unités d'une formation de **Fils de Jaghatai** peuvent relancer leurs jets de terrain difficile lors :

- d'un mouvement de charge ;
- d'un mouvement de contre-charge ;
- d'un mouvement de consolidation.

### Règle spéciale : **Maître tacticien**

Si le Commandant Suprême est présent sur la table, qu'il n'a pas encore utilisé sa relance lors de ce tour et qu'une formation Storm Lords peut réaliser une contre charge, alors le joueur Storm Lords peut choisir de consommer sa relance de commandant suprême pour ce tour afin de bénéficier du bonus suivant :

*Toutes les unités de la formation Storm Lords peuvent effectuer ce mouvement de contre charge dans n'importe quelle direction.*

De plus, si une fois ce mouvement terminé, la formation attaquante n'a plus aucune de ses unités dans un rayon de 15 cm autour d'une unité ennemie de la formation visée : l'assaut prend fin.

### Règle spéciale : **Débordement**

En début de partie, notez secrètement un bord de table latéral (cad autre que les bords de table des joueurs : gauche ou droit).

A partir du tour 2, lors de la phase de téléportation, vous pouvez placez la formation entièrement à moins de 15 cm du bord choisi. Puis, lancez 1 dé, sur un résultat de 1, la formation reçoit 1 PI.

## 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 STORM LORDS

Les armées Storm Lords ont une **valeur stratégique de 5**. Les détachements Storm Lords, la flotte Storm Lords et soutiens des Légions Titaniques ont une **initiative de 1+**.

## DÉTACHEMENTS PRINCIPAUX STORM LORDS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
<b>Fils de Jaghatai</b>	5 Motos plus 3 unités parmi : Motos, Motos d'assaut, Landspeeders	Commandant, Tornado/Typhoon, Attaque de Flanc	300 pts

## DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN STORM LORDS

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

Formations	Unités	Améliorations	Coût
<b>Tactique</b>	6 unités de Tactiques + transports	Commandant, Razorbacks, Hunter	275 pts
<b>Assaut</b>	4 unités de Marines d'Assaut	Commandant	175 pts
<b>Terminator</b>	4 unités de Terminators	Commandant, Transport Terminator	300 pts
<b>Scouts</b>	4 unités de Scouts + transports	Commandant, Razorbacks, Sniper	150 pts
<b>Land Speeders</b>	5 Land Speeders	Commandant, Tornado/Typhoon, Attaque de Flanc	200 pts
<b>Predators</b>	4 Predators Destructor <b>ou</b> 4 Predators Annihilator	Commandant, Hunter	225 pts / 275 pts
<b>0-1 Land Raiders</b>	4 Land Raiders	Commandant, Hunter	350 pts

## AMÉLIORATIONS STORM LORDS

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

Améliorations	Unités	Coût
<b>Commandant</b>	Ajouter un Capitaine <b>ou</b> un Archiviste <b>ou</b> un Chapelain <i>Un Capitaine peut être échangé gratuitement par un Maître de chapitre</i>	50 pts (Gratuit)
<b>Attaque de Flanc</b>	Ajouter la note <i>Débordement</i> à toutes les unités de la formation.	50 pts
<b>Transport Terminator</b>	Ajouter 4 Land Raiders à la formation <b>ou</b> Ajouter la Note <i>Téléportation</i> aux unités d'infanteries de la formation	300 pts 50 pts
<b>Sniper</b>	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note <i>Sniper</i>	50 pts
<b>Hunter</b>	Ajouter 1 Hunter à la formation	50 pts
<b>Razorbacks</b>	Ajouter jusqu'à autant de Razorbacks que d'unités à transporter	25 pts chacun
<b>Tornado / Typhoon</b>	<b>La formation peut contenir des land speeders selon n'importe quelle combinaison :</b> 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 STORM LORDS

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

### FLOTTE STORM LORDS

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

### SOUTIEN DES LEGIONS TITANIQUES

Formations	Unités	Coût
<b>Titan Warhound</b>	1 Titan Warhound (Ajouter 1 Titan Warhound)	275 pts (+225 pts)

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES STORM LORDS

Nom	Type	Vitesse	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Maître de Chapitre</b>	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Capitaine</b>	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Chapelain</b>	Perso	-	-	-	-	Crozius Arcanum	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Archiviste</b>	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>
<b>Tactiques</b>	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance-Missiles	45cm	AP5+/AC6+	
<b>Marines d'Assaut</b>	Inf	30cm	4+	3+	5+	Épée tronçonneuse	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Réacteurs Dorsaux</i>
<b>Terminators</b>	Inf	15cm	4+	3+	3+	2x Canon d'assaut Gantelet Énergétique	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé</i>
<b>Scouts</b>	Inf	15cm	5+	4+	5+	Bolter Lourd	30cm	AP5+	<i>Eclaireurs, Infiltrateurs</i>
<b>Motos</b>	Inf	35cm	4+	3+	4+	Épée tronçonneuse	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Montés</i>
<b>Motos d'Assaut</b>	VL	35cm	4+	5+	4+	Bolter Lourd	30cm	AP5+	
<b>Land Speeder</b>	VL	35cm	4+	6+	5+	Multi-Fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA	<i>Antigrav, Eclaireurs</i>
<b>Land Speeder Tornado</b>	VL	35cm	4+	6+	4+	Canon d'Assaut Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC5+ AP5+	<i>Antigrav, Eclaireurs</i>
<b>Land Speeder Typhoon</b>	VL	35cm	4+	6+	4+	Lance-missiles Typhoon Bolter Lourd	45cm 30cm	AP3+/AC5+ AP5+	<i>Antigrav, Eclaireurs</i>
<b>Dreadnought</b>	VB	15cm	4+	4+	4+	Canon d'Assaut Poing Énergétique	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Marcheur, Sans peur</i>
<b>Dreadnought Feu d'Enfer</b>	VB	15cm	4+	4+	4+	Canons Laser Jumelés Lance-missiles	45cm 45cm	AC4+ AP5+/AC6+	<i>Marcheur, Sans peur</i>
<b>Rhino</b>	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(15cm)	Arme Légère	<i>Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts</i>
<b>Land Raider</b>	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>
<b>Razorback Bolters Lourds</b>	VB	30cm	5+	6+	4+	Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	<i>Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts</i>
<b>Razorback Canons Laser</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	<i>Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts</i>
<b>Predator Annihilator</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés 2x Canon Laser	45cm 45cm	AC4+ AC5+	<i>Blindage renforcé</i>
<b>Predator Destructor</b>	VB	30cm	5+	6+	4+	Autocanon 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	<i>Blindage renforcé</i>
<b>Hunter</b>	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-missiles Skyspear	60cm	AC4+/AA4+	

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES DE LA FLOTTE STORM LORDS

Nom	Type	Vitesse	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Stormtalon Destructor</b>	A	C	5+	-	-	Canons d'Assaut Jumelés (AA)	30cm	AP4+/AC4+/AA5+	
						Bolters Lourds Jumelés (AA Avant)	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	
<b>Stormtalon Annihilator</b>	A	C	5+	-	-	Canons d'Assaut Jumelés (AA)	30cm	AP4+/AC4+/AA5+	
						Canons Laser Jumelés (FF+AA)	45cm	AC4+/AA5+, FrtF	
<b>Stormeagle</b>	A/EG	B	5+	6+	5+	Bolters Lourds Jumelés (AA Avant)	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	<i>CD1 – Assaut planétaire, Blindage renforcé. Transport (4) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assauts, Terminators (Marines d'Assaut et Terminators prennent 2 places)</i>
						2x Canons Laser Jumelés (FF+AA)	45cm	AC4+/AA5+, FrtF	
						Lance-missiles Vengeance	45cm	2PB, FrtF	
<b>Bélier d'Assaut Caestus</b>	A/EG	B	4+	5+	5+	Bélier Caestus	(contact)	Arme d'Assaut, MA, FrtF	<i>CD1 – Assaut planétaire, Blindage renforcé, Sauvegarde Invulnérable Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assaut, Terminators</i>
						Magna Fuseur	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA, FrtF	
						Lance-missiles Firefury	30cm	2PB, Uniq, FrtF	
<b>Thunderhawk Transporteur</b>	A/EG	B	4+	6+	5+	2x Bolters Lourds Jumelés (AA Droite)	30cm	AP4+/AA5+, Drt	<i>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</i>
						2x Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche)	30cm	AP4+/AA5+, Gch	
<b>Thunderhawk</b>	A/EG	B	4+	6+	4+	Obusier (Avant)	75cm	AP4+/AC4+, FrtF	<i>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.</i>
						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	
<b>Barge de Débarquement</b>	A/EG	B	4+	5+	3+	2x Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	
						3x Bolters Lourds Jumelés (Barge)	30cm	AP4+/AA5+	
<i>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.</i>									
<b>Croiseur d'Attaque</b>	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (5)	∞	5PB, MA	
<i>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.</i>									
<b>Barge de Bataille</b>	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (14)	∞	14PB, MA	
<i>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</i>									
<b>Module d'Atterrissage</b>	VB	-	-	-	-	Deathwind	15cm	AP5+/AC5+	<i>Transport (Formation + Option) : Tactiques, Devastators, Dreadnought,</i>

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES DES LÉGIONS TITANIQUES

Nom	Type	Vitesse	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga Bolter Vulcain (F)	45cm	4x AP3+/AC5+, Frt	
						Canon Plasma Léger (F)	45cm	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+*