



Garde Imperiale

Codex Epic Armageddon

Garde Impériale

Codex Epic Armageddon

Sommaire

Présentation FERC.....	3
Garde Impériale.....	4
Règles Spéciales de la Garde Impériale.....	5
Liste d'Armée de la Garde Impériale.....	5
Unités Garde Impériale.....	7
Appareils de la Flotte.....	12
Soutien Orbital.....	12
Soutien Titanique.....	13
Feuille de référence Garde Impériale.....	14

Crédits

Liste d'armée

French-ERC

Textes et traductions

F-ERC

Games Workshop

Mise en page

Jay

Lionel

Photos et Illustrations

Games Workshop

Forge World

Epic Collector

Jay



Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, éditées par Games Workshop. Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu.

LIVING RULES BOOK Garde Impériale F-ERC du 14 décembre 2009

Le French Epic Rules Committee est un groupe de joueurs réuni sur internet par une même motivation :

Rendre le jeu plus agréable pour chacun. Depuis l'abandon quasi-total de Games Workshop pour sa gamme Specialist Games, le développement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW. Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- premièrement, le travail progresse lentement, et en tant que joueur frénétique, nombre d'entre nous sont impatients de pouvoir aboutir à des listes jouables ;
- deuxièmement, les discussions s'y passent en anglais, langue dans laquelle nombre de joueurs ne se sentent pas à l'aise pour discuter ;
- troisièmement, le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre. Et devant l'abandon pas totalement avoué de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ces constats est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglais, et pouvoir faire savoir son opinion ;
- aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé au débat comme étant plus jouables, équilibrées et fluffs, bref « meilleures » ;
- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, afin de participer à l'évolution « officielle » du jeu.
- pouvoir disposer lors des rencontres entre joueurs de différentes régions de codex retravaillés sans tomber dans les simples règles maisons.

Les discussions se font sur le forum d'epic_fr dans une section " F-ERC ", en suivant une procédure avec un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats, et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, et en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;
- « Équité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;
- « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser sur le placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable. Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative, mais il ne faut pas non plus réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC.

Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBook, qui seront donc remis à jour de temps en temps (mettons une fois par an). Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC anglais officiel.

La F-ERC

Adresse du forum : <http://epic-fr.niceboard.com/forum.htm>

Adresse du Site F-ERC : <http://f-erc-codex-epic-armageddon.e-monsite.com/>

Mentions légales :

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette mèmesociété. Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemondette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Fire Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 1989-2009. Tous droits réservés.

Garde Impériale



La Garde Impériale est l'épine dorsale de la machine de guerre impériale. Son origine remonte au temps des Grandes Croisades à l'aube de l'Impérium.

Sur le million de mondes que compte l'Impérium, la première défense contre les xénos et les hérétiques est la Garde Impériale. Chaque monde recrute sa Garde au sein même de sa population afin d'en assurer sa défense. Il est impossible de centraliser le contrôle de l'ensemble des mondes et donc de s'assurer que les mondes éloignés demeurent loyaux à la cause de l'Empereur. C'est pour cette raison que la Garde Impériale repose en grande partie sur les forces militaires de chaque monde.

En temps normal, chaque régiment de la Garde est commandé par ses propres officiers, le plus souvent issus de la noblesse de leur monde natal. Mais lorsque des dizaines de régiments sont rassemblés pour combattre de concert, un plus haut degré de commandement est requis. C'est le Departamento Munitorum en personne qui fournit l'équipe nécessaire constituée des meilleurs officiers des régiments présents, s'étant illustrés au cours de leur service ou recommandés par leur réseau de connaissances personnel.

L'équipement de la Garde pour des raisons de l'énorme quantité et de coût de production est standard comme pour les fusils laser par exemple. Cependant, les régiments ne sont pas tous identiques du fait de leur monde d'origine et donc de leur histoire, culture et doctrine de combat.

Bien qu'ils aient donc un équipement commun et une capacité à aligner des régiments entiers de blindés ou des compagnies de blindés supers lourds, l'apparence de ces régiments est bien hétéroclite.



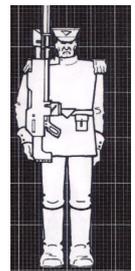
Par exemple les régiments originaires de Cadia ont un uniforme proche de nos armées contemporaines avec casque et gilet pare-balle. Ils comptent un bon nombre de troupes de choc appelés Karskins et leurs armes favorites sont les lances grenades et l'autocanon.

Les Gardes de glace de Valhalla ont un uniforme plus adapté à l'environnement glacial de leur monde natal. Il est composé d'un grand manteau couvrant tout leur corps et n'ont pas spécialement de protection pare-balle. Leur armes de soutien favorites sont le Lance-flammes et le mortier.



Les Gardes du désert de Tallarn ont plus l'apparence de bédouins. Leur uniforme est parfaitement adapté pour le combat en milieu désertique. Leurs armes de soutien favorites sont le Lance-plasma et le Lance-missiles et déploient massivement des régiments de cavaliers.

La Garde de fer de Mordian combat dans des uniformes rutilants qui seraient pour d'autres régiments leur uniforme de parade. Ce sont des tireurs émérites du fait de leur dur et intensif entraînement. Ils utilisent massivement des Lances-grenades et des Canons laser.



La Légion d'acier d'Armageddon emploie massivement la mécanisation de ses régiments d'infanterie. Elle compte également un grand nombre de troupes de choc, ce qui n'est pas très étonnant étant donné les longues guerres qui se déroulèrent dans ce système contre les Waaaghgs Ork. Ils ont une préférence pour les Lances-grenades et les lances-missiles.

La Death Korps de Krieg est l'une des Gardes les plus fanatiques de l'Impérium car tentant de se racheter d'une purge sur le monde qui dura cinq siècles. Ils ne reculent jamais, préférant mourir que de battre en retraite afin de trouver l'absolution aux yeux de l'Empereur. Ils déploient de nombreuses compagnies de cavaliers et ont une discipline de fer. Ils utilisent massivement les fusils, mitrailleuses lourdes et bolters lourds.



Règles Spéciales Garde Impériale

Commissaires

Pour chaque grande compagnie de la Garde qu'inclut votre armée (QG Régimentaire, compagnie mécanisée, compagnie d'infanterie, compagnie d'artillerie, compagnie blindée, compagnie de blindés supers lourds) un commissaire est automatiquement intégré dans leur effectif. De plus vous pouvez ajouter un commissaire dans les pelotons de Troupes de Choc et les pelotons de cavaliers impériaux / motos impériales pour 50pts chaque.

Liste d'armée Garde Impériales

La Garde Impériale a une valeur stratégique de 2. Toutes les formations de la Garde Impériale, les formations des appareils de la flotte et les vaisseaux spatiaux ont une initiative de 2+. Les formations de soutien titanique ont une initiative de 1+

Compagnies de la Garde Impériale

Formations	Composition	Coût
QG Régimentaire (un par armée)	Une unité de Commandant Suprême, douze unités d'infanterie de La Garde Impériale et sept Chimères (dont une pour le Commandant)	500pts
Compagnie d'Infanterie Mécanisée	Une unité de Commandement, douze unités d'infanterie de La Garde Impériale et sept Chimères (dont une pour le Commandant)	400pts
Compagnie d'Infanterie	Une unité de Commandement, douze unités d'infanterie de La Garde Impériale	250pts
Compagnie Blindée	Dix chars Leman Russ, un Leman Russ peut devenir un char de commandement Vanquisher sans coût supplémentaire. Vous pouvez remplacer trois Leman Russ par trois LR Demolisseurs	650pts +50pts
Compagnie de Blindés Super Lourds	Trois Baneblade, Shadowsword ou n'importe quelle combinaison des deux	500pts
Compagnie d'Artillerie	Neuf unités d'Artillerie prises dans la liste suivante : Basilisk, Manticore	650pts

Formations d'appui de la Garde Impériale (jusqu'à deux formations d'appui par compagnie)

Formations	Composition	Coût
Peloton de Chars Super Lourds	Un Baneblade ou un Shadowsword	200pts
Batterie d'Artillerie	Trois unités du même type de la liste suivante : Basilisk, Manticore, Bombarde	225pts 250pts
0-1 Batterie de Missiles Deathstrike	Deux lance missiles Deathstrike	250pts
Batterie Antiaérienne	Trois Hyde	150pts
Escadron de Sentinelle	Quatre Sentinelle	100pts
Peloton de Cavaliers / Motos	Six unités de Cavaliers ou Motos Impériales	150pts
Peloton de Troupes de Choc	Huit unités de Troupes de Choc (peuvent avoir pour transport quatre Valkyrie)	200pts (+150pts)
Escadron de Vulture	Quatre Vulture	300pts
Soutient Orbital	Un Croiseur de Classe Lunar ou un Cuirassé de Classe Emperor	150pts 300pts



Améliorations de la Garde Impériale
(jusqu'à trois par compagnies de la Garde Impériale, une amélioration ne peut être prise plus d'une fois)

Formations	Composition	Coût
Peloton d'Appui feu	Quatre unités d'Appui feu*	100pts
Peloton d'Infanterie	Six unités d'Infanterie*	100pts
Escadron de Chars	Trois Lemman Russ ou trois Lemman Russ Demolisseur	200pts 250pts
Escadron de Hellhound	Trois Hellhound	150pts
Batterie de Griffon	Trois Griffon	100pts
Flak	Une Hyde	50pts
Snipers	Deux unités de Snipers*	50pts
Ogryn	Deux unités d'Ogryns*	50pts

*Les formations de ces unités peuvent être embarquées dans des Chimères pour 25 points chacune. Vous ne pouvez prendre plus de Chimères que vous en avez besoin pour embarquer ces troupes.

Appareils de la Flotte & Soutien Titanique

(jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée peuvent être dépensés en appareils de la flotte et soutien titanique)

Formations	Composition	Notes	Coût
Escadrille d'intercepteurs	Deux chasseurs Thunderbolt	Ajoutez 2 chasseurs supplémentaires pour +150 pts	150pts
Escadrille de bombardiers	Deux Bombardiers Marauder	-	300pts
Titan Warlord	Un Titan Warlord		850pts
Titan Reaver	Un Titan Reaver		650pts
Titan Warhound	Un Titan Warhound		275pts
Meute de Warhounds	Deux Titans Warhounds		500pts



Unités Garde Impériale

Garde Impériale

COMMANDANT SUPREME				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Autocanon	45cm	AP5+ / AC6+	-	
Fusil laser	(15cm)	Armes légères	-	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	

Notes : Commandant Suprême.



COMMANDANT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Autocanon	45cm	AP5+ / AC6+	-	
Fusil laser	(15cm)	Armes légères	-	
Épée tronçonneuse	(contact)	Armes d'assaut	-	

Notes : Commandant.



COMMISSAIRE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	

Notes : Charismatique, Meneur, Sans peur.



GARDES IMPERIAUX				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Autocanon	45cm	AP5+ / AC6+	-	
Fusil laser	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : Une unité sur deux possède un autocanon. Comptez le nombre d'unités d'infanterie dans la formation qui peuvent faire feu sur l'ennemi puis divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'unité supérieure) pour savoir combien d'autocanons peuvent tirer.



ESCOUADE APPUI FEU				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Autocanons et	45cm (15cm)	AP5+ / AC6+ Armes légères	-	

Notes : Aucune.




TROUPES DE CHOC				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance plasma	15cm	AP5+ / AC5+	-	
Fusil radiant	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : Éclaireurs.



SNIPERS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusil de sniper	30cm	AP5+	-	

Notes : Sniper, Éclaireurs.



OGRYNS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Ripper gun	(15cm)	Armes légères	-	
Arme de corps à corps	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	

Notes : Aucune.



CAVALIERS IMPERIAUX / MOTOS IMPERIALES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Pistolet laser	(15cm)	Armes légères	-	
Lance énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Frappe en premier	

Notes : Montés, Éclaireurs, Infiltrateurs.



SENTINELLE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	20cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multilaser	30cm	AP5+ / AC6+	-	

Notes : Marcheur, Éclaireur.



HYDRE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Canons hydre	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Aucune.				



CHIMERE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multilaser	30cm	AP5+ / AC6+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Transport (peut embarquer 1 unité d'ogryns ou 2 unités de gardes impériaux, commandants, commandant suprême, snipers, escouades d'appui feu).				



HELLHOUND				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	4+	6+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon inferno et	30cm (15cm)	AP3+ Armes légères	Ignore les couverts	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Aucune.				



VALKYRIE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multilaser	30cm	AP5+ / AC6+	-	
2 x Bolters lourds	30cm	AP5+	-	
2 x Lances roquettes	30cm	1PB	Tir unique, Rupture	
Notes : Antigrav, Éclaireur, Transport (peut embarquer 2 unités de Troupes de Choc).				



VULTURE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Hellstrikes	90cm	AC3+	Tir unique	
Autocanons jumelés	45cm	AP4+ / AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Antigrav, Éclaireur.				



LEMAN RUSS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Obusier	75cm	AP4+ / AC4+	-	
Canon laser	45cm	AC5+	-	
2 x Bolters lourds	30cm	AP5+	-	

Notes : Blindage renforcé.



LEMAN RUSS VANQUISHER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon Vanquisher	75cm	AP4+ / AC2+	-	
Canon laser	45cm	AC5+	-	
2 x Bolters lourds	30cm	AP5+	-	

Notes : Blindage renforcé.



LEMAN RUSS DEMOLISSEUR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon démolisseur et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	- Attaque supp. (+1), Macro arme	
Canon laser	45cm	AC5+	-	
2 x Plasma lourd	30cm	AP5+ / AC5+	-	

Notes : Blindage renforcé.



DEATHSTRIKE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Missile Deathstrike	Illimité	MA2+	Tir unique, Tueur de titan (1D6), Tir indirect	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Bien qu'ayant une valeur de portée illimitée et n'étant pas une unité de tir de barrage, le deathstrike a tout de même besoin d'un ordre de tir soutenu pour pouvoir atteindre une cible ne se trouvant pas directement dans sa ligne de vue. C'est pourquoi le missile deathstrike possède la capacité tir indirect.



BASILISK				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon tremble terre	120cm	AP4+ / AC4+ ou 1PB	Tir indirect	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Le basilisk doit choisir entre le mode de tir normal ou de barrage. Seul le tir de Barrage peut être Indirect.



MANTICORE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance roquettes	150cm	2PB	Tir indirect, Rupture, Rechargement	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Aucune.				



BOMBARDE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Mortier de siège	60cm	2PB	Tir indirect, Rechargement, Ignore les couverts	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Aucune.				



GRIFFON				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Mortier griffon	30cm	1PB	Tir indirect	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : Aucune.				



BANEBLADE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Super obusier	75cm	AP3+ / AC3+	-	
Autocanon	45cm	AP5+ / AC6+	-	
2 x Canons laser	45cm	AC5+	-	
Canon démolisseur et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	Arc de tir frontal fixe	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	Attaque supp. (+1), Macro arme	
2 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	Arc de tir frontal fixe	
Capacité de dommage 3 : Touche critique : Le baneblade est détruit, toute les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+				
Notes : Blindage renforcé.				



SHADOWSWORD				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon volcano	90cm	MA2+	Arc de tir frontal fixe	
2 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	Tueur de titan (1D3)	
Capacité de dommage 3 : Touche critique : Le shadowsword est détruit, toute les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+				
Notes : Blindage renforcé.				



Appareils de la Flotte

THUNDERBOLT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur Bombardier	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fulgurants	15cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Multilasers	30cm	AP5+ / AC6+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Roquettes	30cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	

Notes : Le Thunderbolt peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.



MARAUDER BOMBARDIER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Tourelle dorsale 360°	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Arc de tir arrière fixe	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes	15cm	3PB	Arc de tir frontal fixe	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le Marauder Bomber s'écrase au sol.

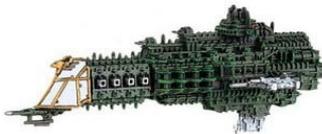
Notes : Aucune.



Soutien Orbital

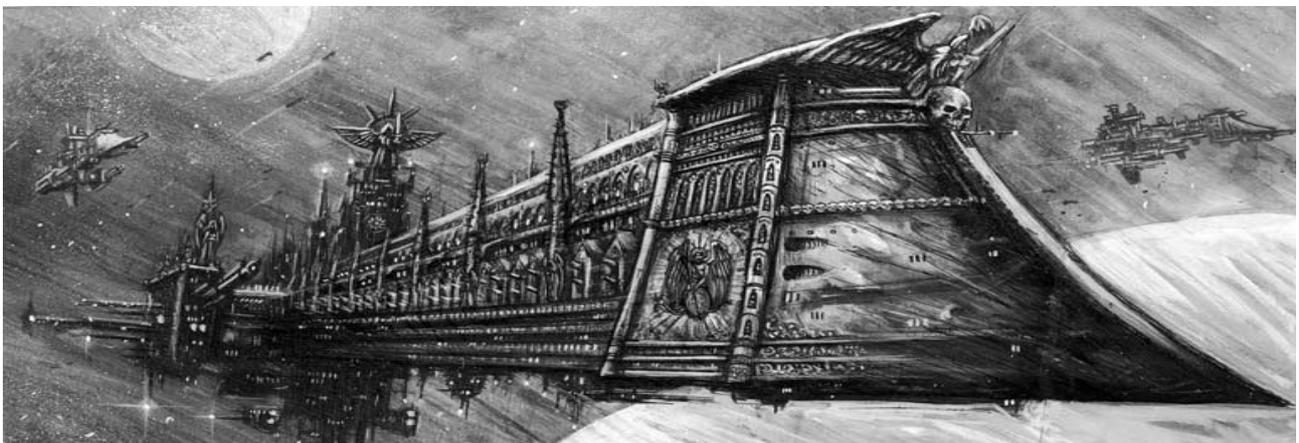
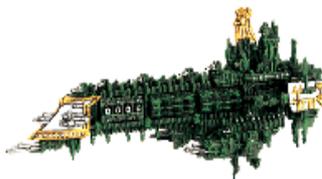
CROISEUR DE CLASSE LUNAR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement orbital	-	3PB	Macro arme	
Frappe chirurgicale	-	MA2+	Tueur de titan (ID3)	

Notes : Aucune.



CUIRASSE DE CLASSE EMPEROR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement orbital	-	8PB	Macro arme	

Notes : Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux à moins que le scénario ne précise le contraire.



Soutien Titanique

WARLORD				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	2+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Destructeurs turbo laser	60cm	4 x AP5+ / AC3+	Arc de tir frontal fixe	
Canon Gatling	60cm	4 x AP4+ / AC4+	Arc de tir frontal	
Canon volcano	90cm	MA2+	Arc de tir frontal Tueur de titan (1D3)	

Capacité de Dommage : 8, 6 boucliers. Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warlord et infligeant une touche sur un 4+ à toutes unités dans un rayon de 5cm. Sur 2-3, le Warlord subit un point de dommage supplémentaire. Et sur un 4-6, la fissure est réparée.

Notes : Blindage Renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.



REAYER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	20cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance roquettes multiple	60cm	3PB	Arc de tir frontal fixe	
2 x Destructeurs turbo laser	60cm	4 x AP5+ / AC3+	Arc de tir frontal	

Capacité de Dommage : 6, 4 boucliers. Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Reaver et infligeant une touche sur un 5+ à toutes unités dans un rayon de 5cm. Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommage supplémentaire. Et sur un 4-6, la fissure est réparée.

Notes : Blindage Renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.



WARHOUND				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	5+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon plasma léger	45cm	2 x MA2+	Arc de tir frontal, Rechargement, peut tirer à mi-puissance	
Méga bolter Vulcain L.	45cm	4 x AP3+ / AC5+	Arc de tir frontal	

Capacité de Dommage : 3, 2 boucliers. Touche critique : Le Warhound 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+.

Notes : Blindage Renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.



Feuilles de référence: Garde Impériale

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
Commandant Suprême	Infanterie	15cm	5+	4+	5+	Autocanon Fusil laser Arme énergétique	45cm (15cm) (contact)	AP5+ / AC6+ Armes légères Armes d'assaut	Commandant Suprême Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
Commandant	Infanterie	15cm	6+	5+	5+	Autocanon Fusil laser Épée tronçonneuse	45cm (15cm) (contact)	AP5+ / AC6+ Armes légères Armes d'assaut	Commandant - -	
Commissaire	Personnage	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme. Charismatique, Meneur, Sans peur.	
Gardes Impériaux	Infanterie	15cm	-	6+	5+	Autocanon Fusil laser	45cm (15cm)	AP5+ / AC6+ Armes légères	Une unité sur deux possède un autocanon. Compter le nombre d'unité d'infanterie dans la formation qui peut faire feu sur l'ennemi puis diviser le résultat par deux (en arrondissant à l'unité supérieure) pour savoir combien d'autocanons peuvent tirer.	
Garde Impériale	Escouade appui feu	Infanterie	15cm	-	6+	4+	2 x Autocanons et	45cm (15cm)	AP5+ / AC6+ Armes légères	- -
	Troupes de Choc	Infanterie	15cm	5+	5+	5+	Lance plasma Fusil radiant	15cm (15cm)	AP5+ / AC5+ Armes légères	Éclaireurs -
	Snipers	Infanterie	15cm	-	6+	5+	Fusil de sniper	30cm	AP5+	Sniper, Éclaireurs
	Ogryns	Infanterie	15cm	3+	4+	5+	Ripper gun Arme de corps à corps	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	- Attaque supplémentaire (+1)
	Cavaliers et Motos	Infanterie	20cm	6+	4+	6+	Pistolet laser Lance énergétique	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	Montés, Éclaireurs, Infiltrateurs Frappe en premier
	Sentinelle	VL	20cm	6+	6+	5+	Multilaser	30cm	AP5+ / AC6+	Marcheur, Éclaireurs
	Hydre	VB	30cm	6+	6+	5+	2 x Canons hydre Bolter lourd	45cm 30cm	AP4+ / AC5+ / AA5+ AP5+	- -
	Chimère	VB	30cm	5+	6+	5+	Multilaser Bolter lourd	30cm 30cm	AP5+ / AC6+ AP5+	Transport (peut embarquer 1 ogryn ou 2 gardes impériaux, commandants, commandant suprême, snipers, escouades d'appui feu).
	Hellhound	VB	30cm	4+	6+	3+	Canon inferno et Bolter lourd	30cm (15cm) 30cm	AP3+ Armes légères AP5+	Ignore les couverts Ignore les couverts -

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
Garde Impériale	Valkyrie	VB	35cm	5+	6+	5+	Multilaser 2 x Bolters lourds 2 x Lances roquettes	30cm 30cm 30cm	AP5+ / AC6+ AP5+ 1PB	Antigrav, Éclaireur, Transport (peut embarquer 2 Karskins). - Tir unique, Rupture
	Vulture	VB	35cm	5+	6+	5+	2 x Hellstrikes Autocanons jumelés Bolter lourd	90cm 45cm 30cm	AC3+ AP4+ / AC5+ AP5+	Tir unique - Antigrav, Éclaireur.
	Leman Russ	VB	20cm	4+	6+	4+	Obusier Canon laser 2 x Bolters lourds	75cm 45cm 30cm	AP4+ / AC4+ AC5+ AP5+	Blindage renforcé - -
	Vanquisher	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Vanquisher Canon laser 2 x Bolters lourds	75cm 45cm 30cm	AP4+ / AC2+ AC5+ AP5+	Blindage renforcé - -
	Démolisseur	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Démolisseur et Canon laser 2 x Plasma lourds	30cm (15cm) 45cm 30cm	MA4+ Armes légères AC5+ AP5+ / AC5+	- Attaque supplémentaire (+1), Macro arme - Blindage renforcé
	Deatstrike	VB	20cm	6+	6+	5+	Missile deathstrike Bolter lourd	Illimité 30cm	MA2+ AP5+	Tir unique, TT (1D6), Tir indirect Bien qu'ayant une valeur de portée illimité et n'étant pas une unité de tir de barrage, le deathstrike a tout de même besoin d'un ordre de tir soutenu pour pouvoir atteindre une cible ne se trouvant pas directement dans sa ligne de vue. C'est pourquoi le missile deathstrike possède la capacité tir indirect.
	Basilisk	VB	20cm	5+	6+	5+	Canon tremble terre Bolter lourd	120cm 30cm	AP4+ / AC4+ ou 1 PB AP5+	Tir indirect uniquement pour le tir de barrage Le basilisk doit choisir entre le mode de tir normal ou de barrage.
	Manticore	VB	20cm	6+	6+	5+	Lance roquettes Bolter lourd	150cm 30cm	2PB AP5+	Tir indirect, Rupture, Rechargement -
	Bombarde	VB	20cm	6+	6+	5+	Mortier de siège Bolter lourd	60cm 30cm	2PB AP5+	Tir indirect, Ignore les couverts, Rechargement -
	Griffon	VB	30cm	6+	6+	5+	Mortier griffon Bolter lourd	30cm 30cm	1PB AP5+	Tir indirect -

	Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Garde Impériale	Baneblade	EG	15cm	4+	6+	4+	Super obusier Autocanon 2 x Canons laser Canon démolisseur et Bolters lourds jumelés 2 x Bolters lourds jumelés	75cm 45cm 45cm 30cm (15cm) 30cm 30cm	AP2+ / AC3+ AP5+ / AC6+ AC5+ MA4+ Armes légères AP4+ AP4+	- - - Arc de tir frontal fixe Attaque supplémentaire (+1), Macro arme Arc de tir frontal fixe - Blindage renforcé Capacité de dommage 3 : Touche critique : Le baneblade est détruit, toute les unités dans un rayon de 5cm, subissent une touche sur 6+
	Shadowsword	EG	15cm	4+	6+	5+	Canon volacano 2 x Bolters lourds jumelés	90cm 30cm	MA2+ AP4+	Arc de tir frontal fixe, Tueur de titan (1D3) Blindage renforcé Capacité de dommage 3 : Touche critique : Le shadowsword est détruit, toute les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+



	Unités	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Vaisseaux	Lunar	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	3PB, MA Frappe chirurgicale MA2+	Tueur de titan (1D3)
	Emperor	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	8PB, MA	Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.
Aéronefs	Thunderbolt	A	CB	6+	-	-	Fulgurants	15cm	AP4+/AA5+, FrtF	Désengagement.
							Multi-laser	30cm	AP5+/AC6+/AA5+, FrtF	
							Bolter lourd	30cm	AP5+, FrtF	
	Bombardier Marauder	EG	B	6+	-	-	Bolters lourds jumlés	30cm	AA5+, FrtF	CD2 Critique: le Marauder s'écrase au sol.
						Bolters lourds jumlés	30cm	AA5+, ArrF		
						Canons laser jumelés	45cm	AC4+/AA5+, FrtF		
						Bombes	15cm	3PB, FrtF		
Soutien Titanique	Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2 x Turbo laser Dest. Canon gatling Canon volcano	60cm 60cm 90cm	4 x AP5+ / AC3+, FrtF 4 x AP4+ / AC4+, Frt MA2+, TT (1D3), Frt	CD8, 6 Boucliers, 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. 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.
	Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance missiles mult. 2 x Turbo laser Dest.	60cm 60cm	3PB, FrtF 4 x AP5+ / AC3+, Frt	CD6, 4 boucliers, 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. 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 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.
	Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga bolter Vulcain L. Plasma léger	45cm 45cm	4 x AP3+ / AC5+, Frt 2 x MA2+, Rechargement, tir mi-puissance, Frt	CD3, 2 Boucliers, 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. 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+.

