

COMPENDIUM

LEGIONS 30 000



UN CODEX EPIC ARMAGEDDON
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE

Sommaire

SOMMAIRE	2
LISTE D'ARMÉE LEGION	4
LÉGION I : DARK ANGELS	8
LÉGION III : EMPEROR'S CHILDREN	10
LÉGION IV : IRON WARRIORS	12
LÉGION V : WHITE SCARS	14
LÉGION VI : SPACE WOLVES	16
LÉGION VII : IMPERIAL FISTS	18
LÉGION VIII : NIGHT LORDS	20
LÉGION IX : BLOOD ANGELS	22
LÉGION X : IRON HANDS	24
LÉGION XII : WORLD EATERS	26
LÉGION XIII : ULTRAMARINES	28
LÉGION XIV : DEATH GUARD	30
LÉGION XV : THOUSAND SONS	32
LÉGION XVI : SONS OF HORUS	34
LÉGION XVII : WORD BEARERS	36
LÉGION XVIII : SALAMANDERS	38
LÉGION XIX : RAVEN GUARD	40
LÉGION XX : ALPHA LÉGION	42
LÉGION : FEUILLES DE REFERENCES	44
LÉGION : UNITES SPECIFIQUES	49
ALPHA LEGION	49
BLOOD ANGELS	49
DEATH GUARD	49
EMPEROR'S CHILDREN	49
WHITE SCARS	50
IMPERIAL FISTS	50
IRON HANDS	50
IRON WARRIORS	51
NIGHT LORDS	51
RAVEN GUARD	51
SALAMANDERS	51
SONS OF HORUS	52
SPACE WOLVES	52
THOUSAND SONS	52
ULTRAMARINES	52
WORLD EATERS	53
WORD BEARERS	53
LÉGION : DEMONS	54

Crédits

Développement

Patatovitch, Xeti, Fabulous Fab, Egel, Wargh, El Luce, Le Merco,
Zecid, Le Moustachu Masqué, Hasdrubal, Kerk

Textes et traductions

Games Workshop
Lexicanum

Mise en page, Fluff

El Luce, Le Merco, Zecid,
Patatovitch, Fabulous Fab, Xeti, Kerk, FouSW

Photos et Illustrations

Games Workshop
Forge World



Notes aux playtesteurs

Ceci est la version test de la liste Légion Space Marine F-ERC (French Epic Rules Committee).
Elle est largement basée sur le travail de J.Barr, en particulier la version 0.8.3 de sa liste disponible ici :
<http://www.tacticalwargames.net/taccmd/viewtopic.php?f=4&t=24216>

Elle s'appuie en outre sur le travail effectué par les australiens, dont les codex sur l'Hérésie d'Horus sont disponibles ici :
http://epicau.com/mw/index.php/Main_Page



Disclaimer : 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.

LISTE d'ARMÉE LEGION

Les Légions Space Marines ont une Valeur Stratégique de 5. Toutes les formations d'une Légion Space Marine (y compris la Flotte) ont une Initiative de 1+

Les Légions Astartes de L'Empereur et ses Primarques représentent le summum des guerriers de l'Humanité : Lancés dans la Grande Croisade pour reconquérir des pans entiers de la galaxie face aux ennemis les plus terribles, les Astartes ne font aucun quartier et annihilent les armées adverses dans des assauts brutaux et sanglants, ou sous une puissance de feu disciplinée et impitoyable. Cette puissance est représentée par les règles suivantes :

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 : Demi-Dieu

Un **Demi-Dieu** bénéficie des capacités et règles suivantes :

Commandant Suprême, Sans Peur, Charismatique, Sauvegarde Invulnérable, Blindage Renforcé et Blindage Arrière Renforcé.

Un Demi-Dieu a 3 points de vie, pour tout le reste, il est considéré comme de l'infanterie normale : allocation des touches en tir/en assaut (1 seule), nombre d'attaques (1 seule initiale), lignes de vue (normales), cohérence d'unité (5cm), etc....

Ne placez pas de pions d'impact si un Demi-dieu est blessé. S'il est retiré comme perte sa formation est immédiatement démoralisée et toutes les formations amies dans les 30cm gagnent deux pions d'impact supplémentaires.

Les Légions Blood Angels, Raven Guard et Night Lords utilisent la version **Primarque avec réacteurs dorsaux** à la place de la version **Primarque**.

Règle spéciale : Transports

Les Space Marines sont une armée très mobile. De ce fait, le coût en points d'une formation comprend assez de **Rhinos** pour la transporter.

Le nombre de **Rhinos** sera toujours égal au minimum nécessaire pour transporter la formation, vous ne pouvez pas en prendre davantage.

Toutefois, prendre des **Rhinos** pour la formation n'est pas obligatoire si vous ne le voulez pas. Si vous avez acheté des véhicules avec une capacité de transport pour la formation (comme des Land Raiders), on considère qu'ils transportent au maximum de leurs capacités et que vous avez ensuite droit à assez de **Rhinos** pour transporter ce qu'il reste de la formation (même si un **Rhino** ne se retrouve qu'à la moitié de sa capacité de transport).

En outre, vous pouvez choisir de remplacer tous les **Rhinos** de la formation par **un Dreadnought OU par des Modules d'atterrissage**.

Si vous choisissez les Modules d'atterrissage, la formation entrera en jeu en utilisant les règles **d'Assaut Planétaire** (4.4 du Livre de Règles). Un Croiseur d'Attaque ou d'une Barge de Bataille sera nécessaire pour déployer les **Modules d'atterrissage**.

Règle spéciale : Modules d'atterrissage

L'Adeptus Astartes est craint pour ses assauts orbitaux dévastateurs, ses guerriers portant directement le combat chez l'ennemi en se déployant par ses Modules d'atterrissage. Alors que les Modules transportant les Space Marines fondent depuis le ciel sur le lieu d'attaque, ceux-ci sont appuyés par les Modules Deathwind garnis d'armes automatiques déclenchant un déluge de feu pour appuyer leur insertion.

Pour représenter ceci, une formation se déployant par **Assaut Planétaire** et pouvant être transportée par **Modules d'atterrissage** le fait selon les règles spéciales suivantes :

Pour déployer la formation utilisant des **Modules d'atterrissage**, placez un marqueur de **Module d'atterrissage** en utilisant les règles **d'Assaut Planétaire** (4.4 du Livre de Règles). Le **Module d'atterrissage** est un marqueur comptant comme une unité pour déterminer l'emplacement d'arrivée de **l'Assaut Planétaire**. Une fois le marqueur de **Module d'atterrissage** placé, résolvez son attaque de tir de Deathwind 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, débarquez 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 cohérence et en dehors de toute zone de contrôle ennemie.

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 tous les marqueurs placés, résolvez toutes les attaques de Deathwind simultanément contre les formations ennemies à portée des marqueurs **Module d'atterrissage**, puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.

La section suivante regroupe les choix d'Engins de Guerre et Flotte communs ainsi que la liste des améliorations disponibles à l'ensemble des légions.

Engins de Guerre et Flotte	Jusqu'à un tiers des points de l'armée	Coût
Chasseurs Légion	2 Chasseurs Xiphon Interceptor	275pts
Assault Ram Caestus	2 Caestus OU 3 Caestus OU 4 Caestus	250pts / 350pts / 450pts
Storm Eagles	2 OU 3 Storm Eagles	275pts / 425pts
Fire Raptors	2 Fire Raptors	325pts
Thunderhawk	1-3 Thunderhawk	225pts chacun
Thunderhawk Transporters	2-6 Thunderhawks Transporters	150pts chacun
StormBird	1 StormBird	400pts
0-1 Vaisseau Spatial	1 Croiseur d'Attaque OU 1 Barge de Bataille	200pts / 350pts
Mastodon	1-2 Mastodon(s)	225pts chacun
Tank Super Lourde	1 Glaive OU 1 Fellblade OU 1 Falchion	275pts / 300pts / 325pts

Améliorations	Jusqu'à 3 qui ne peuvent être prises plus d'une fois dans chaque formation	Coût
Bastion Castellum	Imperial Fist : Ajoutez un Bastion Castellum	200pts
Domitar Ferrum	Iron Warriors : Ajoutez 1-3 Domitars Ferrum	100pts chacun
Gardes Phenix	Emperor's Children : Ajoutez 1-3 Gardes Phenix	50pts chacun
Gardes Sanguiniens	Blood Angels : Ajoutez 1-3 Gardes Sanguiniens	75pts chacun
Keshig White Scars	White Scars : Ajoutez 1-3 Keshig White Scars	50pts chacun
Centurion	Ajoutez 1 personnage : Archiviste, Chapelain, Champion de la Légion	50pts
0-1 Champion de la Légion	Commandant	25pts
	Emperor's Children : Champion de la Légion	Gratuit
	Word Bearers : Le Chapelain est remplacé par l'Apôtre Noir	Gratuit
0-1 Praetor	Remplacez une des unités par le Primarque	225pts
Primarque OU Lord Commander	Ajoutez un Lord Commander à une unité de la formation (<i>si pas de Primarque dans la liste</i>)	50pts
Appui Blindé 1 ou 2 des choix suivants	Vindicator OU Predator Destructor OU Predator Annihilator Sicaran	75pts chacun 100pts chacun
Appui Tactique 1 à 2 des choix suivants	Salamanders : Ajoutez 2 Appuis Tactique Spécial +transports Ajoutez 2 Appuis Tactique Spécial +transports Ajoutez 2 Appuis Tactique Lourde +transports	50pts 100pts 125pts
Assault Claw	Ajoutez assez de Kharybdis pour transporter toute la formation	100pts chacun
Batterie d'Appui	Ajoutez 1-4 Destructeurs Laser Rapière OU 1-4 Thudd Guns	50pts chacun
Dereдео	Remplacez 1 Dreadnought par 1 Dereдео Remplacez 1 Contemptor par 1 Dereдео Remplacez 1 Leviathan par 1 Dereдео	50pts 25pts Gratuit
Dreadnought 1 ou 2 des choix suivants	Dreadnought Leviathan, Contemptor Dereдео	50pts chacun 75pts chacun 100pts chacun
Drop Pod	Toute la formation est transportée en Modules d'Atterrissage Night Lords : Toute la formation est transportée en Modules d'Atterrissage	25pts Gratuit
Hyperios	Ajoutez 1 Whirlwind Hyperios	50pts
Predators	Remplacez jusqu'à la moitié des Predators par autant de Predators Infernus ET/OU Remplacez 1 Predator par 1 Predator Executioner	Gratuit 25pts
Téléportation	Ajoutez la capacité Téléportation à une formation	50pts
Terminator xxx	Ajoutez 1-3 Terminators du type indiqué	75pts chacun
Transport Lourde (Un seul type de transport par formation)	Ajoutez 1 ou plusieurs Mastodon(s) Ajoutez 1 ou plusieurs Spartan(s) Ajoutez 1 ou plusieurs Land Raiders Sons of Horus : Ajoutez 1 ou plusieurs Spartan(s) Sons of Horus : Ajoutez 1 ou plusieurs Land Raiders	225pts chacun 150pts le 1er, 125pts le 2ème et 100pts les suivants 75pts chacun 100pts chacun 50pts chacun
Venator	Remplacez 1 Sicaran par 1 Sicaran Venator	50pts
Vindicator Laser Destroyer	Remplacez 1 Vindicator par 1 Vindicator Laser Destroyer	25pts

Légion – Index 1ère fondation



LÉGION I : DARK ANGELS

Les Dark Angels ont eu l'honneur d'être la 1ère légion de Space Marines créée par l'Empereur. Suite à la découverte de son Primarque Lion El Johnson sur Caliban, elle est renommée Dark Angels, en référence à une légende de son monde natal parlant d'un héros majestueux, chasseur de démons. La légion est imprégnée des traditions martiales de Terra et des ordres de chevaliers de Caliban. Durant l'Hérésie d'Horus, les Dark Angels furent éloignés de Terra, menant campagne dans les Bordures extérieures Ouest face aux Night Lords, dépêchés par Horus pour les empêcher de rallier l'Empereur durant le siège de Terra. Après l'Hérésie d'Horus, les Dark Angels ont aidé à restaurer l'ordre dans les territoires de l'Imperium. Mais dans le même temps, la légion doit réprimer la rébellion des Dark Angels laissés en arrière sur Caliban qui revendiquent leur indépendance et se tournent vers les dieux sombres du Chaos, sous l'égide de Luther.



	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Lion El Johnson	1 Primarque, 3 unités de Terminators	500pts	Terminator, Transport Lourd OU Assaut Claw OU Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw, Appui Tactique, Appui Blindé, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor Transport Lourd OU Assaut Claw OU Téléportation
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion

	Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts		250pts / 325pts	Centurion, Assault Claw
Assaut Tactique	8 unités d'Assaut Tactique +transports	+ Centurion	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières		275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns		300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège		225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Dreadnought Transport Lourd OU Assault Claw
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers		225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Eclaireurs +transports		275pts	Centurion, Assault Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes		275pts	Centurion
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts		350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor		450pts	Drop Pod, Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan		325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin		300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders		525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors		325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender		350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators		400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors		350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators		450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans		475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas		275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks		350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds		300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius		300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators		400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus		475pts	Centurion

LÉGION III : EMPEROR'S CHILDREN

Les Emperor's Children sont la IIIème légion Space Marine créée par l'Empereur et dirigée par Fulgrim. Ils sont basés sur la planète Chemos jusqu'à l'Hérésie d'Horus. Ils sont caractérisés par une recherche maladroite de la perfection et une dévotion extrême à leur hiérarchie. La recherche de la perfection sème les graines de la corruption chez les Emperor's Children. Le premier pas vers l'Hérésie est la découverte d'un temple consacré à Slaanesh lors de la purge de Laeran. Tous les Space Marines présents sont fortement impressionnés et dérivent vers l'hédonisme. Fulgrim récupère une épée démoniaque qui l'influence de plus en plus. La corruption se propage rapidement de l'élite au reste de la légion qui se voue corps et âmes au dieu Slaanesh. Les Emperor's Children sont naturellement l'une des premières légions à se rallier à Horus avant Isstvan III. La légion envahira Terra au côté des autres hérétiques mais participera peu aux combats préférant capturer des millions d'habitants pour fabriquer des drogues et des parfums.



Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Fulgrim 1 Primarque 3 unités de Gardes Phenix	375pts	Gardes Phenix, Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Tactique 8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor , Transport Lourd OU Assault Claw , Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator 6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor , Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Assaut Tactique 8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor , Transport Lourd OU Assault Claw , Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé

Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion , Assault Claw
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor , Transport Lourd OU Assault Claw Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Éclaireurs +transports	275pts	Centurion , Assault Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Kakophoni	6 unités de Kakophoni +transports	325pts	Centurion , Transport Lourd
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Palatine Blades	6 unités de Palatine Blades +transports	325pts	Centurion OU Praetor , Transport Lourd OU Assault Claw
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod , Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion , Hyperios
Malcadors	4 Malcadors	325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender	350pts	Centurion , Hyperios
	4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion , Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion , Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion , Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion , Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION IV : IRON WARRIORS

Les Iron Warriors sont la IVème légion Space Marine créée par l'Empereur et dirigée par Perturabo. Ils sont basés sur la planète Olympia jusqu'à l'Hérésie d'Horus. Les Iron Warriors ont toujours eu une affinité pour la technologie et la logique froide, les rendant particulièrement efficaces dans la construction et l'attaque de bases fortifiées. C'est avant tout le manque de reconnaissance de ses pairs qui pousse Perturabo à rejoindre l'Hérésie d'Horus. La frustration de la légion atteint son comble avec la révolte d'Olympia. Seule légion dont le monde natal ose se révolter, les Iron Warriors combattent la rébellion avec une puissance exagérée, transformant la répression en quasi-génocide. Ils construisent ainsi leur propre empire centré sur Olympia. La ligne de défense construite par les Iron Warriors est par la suite utilisée par les armées d'Horus pour se réapprovisionner sur le chemin menant à Terra. Par la suite, ils participent grandement à la destruction des défenses de Terra puis fuient dans l'Oeil de la Terreur à la mort d'Horus.



Règles spéciales :

Maîtres de siège : Les formations **Tactiques (bolters)** peuvent délaissier l'option **Transports** pour prendre 5cm de tranchées OU de barbelés par unité. Ce réseau de défense n'est immédiatement utilisable que pour la formation concernée. De plus, pour 50pts, vous pouvez remplacer les tranchées d'une formation par autant de bunker pour chacune des unités la composant.

Cercle de Fer : Lorsque **Perturabo** subit une blessure, il peut alors choisir de supprimer un **Domitar** au lieu de perdre un point de vie. La formation prend alors un PI pour chaque perte subie.

	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Perturabo	1 Primarque et 3 Domitar Ferrum	525pts	Domitar Ferrum, Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques +transports OU Tranchées	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor
Briseurs de Siège	6 unités de Briseurs de Siège	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought

	Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut		6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion, Assault Claw
Assaut Tactique		8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui <i>1 des choix suivants</i>		6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
Destroyers		6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
		4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs		6 unités d'Éclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assault Claw
Havoc Support Squad		6 unités de Havocs +transports	350pts	Centurion, Transport Lourd
Jet Bikes		6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Motos		6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Terminator de siège Tyrant		6 unités de Terminators Tyrant	550pts	Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Dreadnoughts <i>1 des choix suivants</i>		6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
		6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod, Deredeo
		4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders		6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders		6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors <i>1 des choix suivants</i>		4 Malcadors	325pts	
		4 Malcadors Defender	350pts	Centurion, Hyperios
		4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators <i>1 des choix suivants</i>		6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
		6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Sicarans		6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie <i>1 des choix suivants</i>		4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
		4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
		4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
		4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators		6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds 0-1 Tormentor <i>Disponible seulement si Primarque sélectionné</i>		3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion
		1 Tormentor	300pts	

LÉGION V : WHITE SCARS

Jaghatai Khan, leur Primarque, réapparaît sur Chogoris, un monde qui ressemble par ses traditions, ses paysages et le mode de vie de ses habitants aux steppes d'Asie centrale de l'antiquité terrienne. Les White Scars sont les spécialistes de la guerre éclair, leurs assauts alliant parfaitement tir et mouvement. Ils partagent ainsi de nombreux traits communs avec leurs frères Space Wolves. La légion est encore engagée dans la Purge du système de Chondax lorsque les nouvelles de la trahison d'Horus et du Massacre d'Isstvan V lui arrivent. Répondant à l'appel de Rogal Dorn, les White Scars parviennent à rallier Terra au terme d'un long périple à travers la galaxie et se distinguent lors de la défense du Palais de l'Empereur contre les légions renégates, aux côtés de leurs frères Blood Angels et Imperial Fists.



	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Jagathai Khan	1 Primarque et 3 unités de Keshig Terminators	375pts	Keshig, Transport Lourd OU Assaut Claw OU Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw, Appui Tactique, Appui Blindé, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui
Motos White Scars	8 unités parmi : Motos, Motos d'assaut	375pts	Centurion
Jetbikes	8 unités de Jetbikes	375pts	Centurion
Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion, Assaut Claw
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
<i>1 des choix suivants</i>	6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Buveurs d'Âmes	6 Buveurs d'Âmes	450pts	Centurion OU Praetor
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw, Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assaut Claw
Eclaireurs	6 unités d'Éclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assaut Claw
Motos White Scars	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	275pts	
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor Transport Lourd OU Assaut Claw OU Téléportation
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
<i>1 des choix suivants</i>	6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod, Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors	325pts	
<i>1 des choix suivants</i>	4 Malcadors Defender	350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
<i>1 des choix suivants</i>	6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
<i>1 des choix suivants</i>	4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION VI : SPACE WOLVES

Les Space Wolves ou Vika Fenryka sont originaires de Fenris, un monde glacial et barbare dans le Nord-Ouest galactique. Aux côtés de leur Primarque, Leman Russ, ils se distinguent par l'audace de leur raids. Considérés comme le bras vengeur de l'Empereur, ils restent loyaux envers l'Imperium. Durant l'Hérésie, l'acte le plus significatif des Space Wolves est l'assaut planétaire mené sur Prospero. Après la destruction du monde de Magnus le Rouge, la flotte des Space Wolves affaiblie doit faire face à un blocus de la flotte de l'Alpha Légion dans la nébuleuse d'Alaxxes. Tout comme les Dark Angels, les Space Wolves ne parviendront pas à rallier Terra avant la fin du siège.



Règles spéciales :

Héros des Sagas : Pour chaque Formation Principale sélectionnée, un Commandant peut être gratuitement intégré dans l'armée. Celui-ci peut être inclus dans n'importe quelle formation ayant accès à l'amélioration Centurion. Une formation bénéficiant de ce Commandant gratuit ne peut inclure qu'un seul personnage à la fois.

	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Leman Russ	1 Primarque 3 unités de Terminators Varagyr	475pts	Terminator Varagyr, Transport Lourd OU Assaut Claw OU Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques + Centurion +transports	350pts	Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators + Centurion	500pts	Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw OU Téléportation
Assaut Tactique	8 unités assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé

	Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts		250pts / 325pts	Centurion, Assaut Claw
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières		275pts / 375pts	Centurion
<i>1 des choix suivants</i>	6 ou 8 Thudd Guns		300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège		225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw, Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers		225pts / 325pts	Assaut Claw
Deathsworn	6 unités de Deathsworn		400pts	Centurion (uniquement Prêtre Loup OU Prêtre des Runes), Assaut Claw
Eclaireurs	6 unités d'Eclaireurs +transports		275pts	Centurion, Assaut Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes		275pts	Centurion
Loups Fenrissiens	10 unités de Loups Fenrissiens		250pts	
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut		250pts	Centurion
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts		350pts / 500pts	
<i>1 des choix suivants</i>	6 Dreadnoughts Contemptor		450pts	Drop Pod, Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan		325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin		300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders		525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors		325pts	
<i>1 des choix suivants</i>	4 Malcadors Defender		350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators		400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors		350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
<i>1 des choix suivants</i>	6 ou 8 Predators Annihilators		450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans		475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas		275pts / 425pts	
<i>1 des choix suivants</i>	4 ou 6 Basiliks		350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds		300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius		300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators		400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus		475pts	Centurion

LÉGION VII : IMPERIAL FISTS

Tout comme leur Primarque, Rogal Dorn, les Imperial Fists se distinguent par une rigueur disciplinaire et un dévouement total aux ordres de leurs supérieurs. La planification méthodique de leurs actions et leur endurance légendaire font d'eux d'excellentes troupes de siège et de très bons combattants en milieu urbain. Les Imperial Fists servent de garde prétorienne à l'Empereur jusqu'à la fin de la Grande Croisade et lorsqu'il rentre sur Terra. Quand les massacres d'Isstvan révèlent l'étendue de la trahison d'Horus, les Imperial Fists intensifient leurs travaux de fortification du palais impérial en vue de l'inévitable conflit à venir. Aux côtés des White Scars et des Blood Angels, ils mènent une défense héroïque lors du siège de Terra.



Règle spéciale :

Maîtres de siège : Les formations **Tactiques (bolters)** peuvent délaissier l'option **Transports** pour prendre 5cm de tranchées OU de barbelés par unité. Ce réseau de défense n'est immédiatement utilisable que pour la formation concernée. De plus, pour 50pts, vous pouvez remplacer les tranchées d'une formation par autant de bunker pour chacune des unités la composant.

Formations Principales		Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Royal Dorn	1 Primarque 3 unités de Terminators Huscarl	400pts	Terminator Huscarls Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques +transports OU Tranchées	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé, Bastion Castellum
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Briseurs de Siège	6 unités de Briseurs de Siège	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought

Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion, Assaut Claw
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui <i>1 des choix suivants</i>	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières 6 ou 8 Thudd Guns	275pts / 375pts 300pts / 425pts	Centurion
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Eclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assaut Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Phalanx Warder	6 unités de Phalanx Warder	400pts	Centurion OU Praetor, Dreadnought Transport Lourd OU Assault Claw
Templiers	6 unités de Templiers + Champion de la Légion +transports	425pts	Dreadnought, Transport Lourd OU Assault Claw
Dreadnoughts <i>1 des choix suivants</i>	6 ou 8 Dreadnoughts 6 Dreadnoughts Contemptor 4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	350pts / 500pts 450pts 325pts / 500pts	Drop Pod, Deredeo
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors <i>1 des choix suivants</i>	4 Malcadors 4 Malcadors Defender 4 Malcadors Annihilators	325pts 350pts 400pts	Centurion, Hyperios
Predators <i>1 des choix suivants</i>	6 ou 8 Predators Destructors 6 ou 8 Predators Annihilators	350pts / 475pts 450pts / 600pts	Centurion, Hyperios, Predators
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie <i>1 des choix suivants</i>	4 ou 6 Médusas 4 ou 6 Basiliks 4 ou 6 Whirlwinds 4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	275pts / 425pts 350pts / 550pts 300pts / 475pts 300pts / 450pts	Centurion, Hyperios
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
0-1 Ætos Dios <i>Disponible seulement si Primarque sélectionné</i>	1 Ætos Dios	325pts	
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION VIII : NIGHT LORDS

Les premières recrues de la VIIIème légion proviennent du réseau souterrain des prisons qui existait sur Terra. L'arme principale des Night Lords est la peur, infligée par la force. Sous le commandement de son Primarque, Konrad Curze (aussi connu sous le nom de Night Haunter), la légion ne fait usage d'aucune négociation ou tractation. Seule la force brutale lui permet d'atteindre ses objectifs. Généralement, elle est même utilisée de manière excessive. A cause du caractère taciturne et des crises d'angoisse permanentes de son Primarque, la légion ne tisse pas d'amitié avec les autres légions Space Marine. En proie à l'une de ses crises, il détruit sa planète d'origine Nostramo devenue un enfer depuis son départ. Dès lors, les Night Lords ne suivent l'agenda de la Grande Croisade que très vaguement et se rangent sous la bannière d'Horus lors du Massacre d'Istvan V.



	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Konrad Kurze	1 Primarque 7 unités de marines d'Assaut	525pts	Assaut Claw
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Assaut	8 unités d'Assauts	325pts	Centurion, Assault Claw
	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Éclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assault Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Night Raptors	6 unités de Night Raptors	350pts	Centurion, Assault Claw
Terror Squad	6 unités de Terror Marines +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod, Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors	325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender	350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION IX : BLOOD ANGELS

Au cours de la Grande Croisade, les Blood Angels gagnent une réputation de troupes de choc. Leur spécialité tactique leur vaut une rivalité avec la légion des World Eaters, également orientée vers l'assaut. Cette rivalité est cependant tempérée par Sanguinius lui-même. Le Primarque aux traits angéliques se montre en effet soucieux de préserver sa légion de la Rage Noire, une anomalie génétique, capable de transformer les Blood Angels en meurtriers frénétiques et incontrôlables. L'amitié sincère liant Sanguinius et Horus sera balayée lorsque les Blood Angels survivront au piège tendu par ce dernier dans le système Signus afin de pervertir la légion. Les Blood Angels se replieront ensuite sur Terra sur convocation de Rogal Dorn où ils se couvriront de gloire lors de la défense du palais impérial sur Terra.



	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Sanguinius	1 Primarque 3 unités de Gardes Sanguiniens	450pts	Gardes Sanguiniens, Assault Claw
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor , Transport Lourd OU Assault Claw , Dreadnought , Hyperios , Batterie d'Appui , Appui Tactique , Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Assaut	8 unités d'Assauts	325pts	Centurion , Assault Claw

	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor , Transport Lourd OU Assault Claw , Batterie d'Appui , Dreadnought , Hyperios , Appui Tactique , Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor , Transport Lourd OU Assault Claw , Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Éclaireurs +transports	275pts	Centurion , Assault Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod , Dereдео
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion , Hyperios
Malcadors	4 Malcadors	325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender	350pts	Centurion , Hyperios
	4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion , Hyperios , Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion , Hyperios , Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion , Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion , Hyperios , Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION X : IRON HANDS

Lorsque L'Empereur retrouve Ferrus Manus sur Medusa et le place à la tête de la Xème Légion, le Primarque aux mains de "métal vivant" devient un fervent croyant et un conquérant impitoyable au service de la Grande Croisade. Les Iron Hands sont pratiquement la seule légion à faire un usage aussi intensif d'implants bioniques afin détruire toute forme de faiblesse. Cet usage les conduit toujours plus proches des credo du Culte de la Machine et à une mécanisation méthodique et progressive de leur corps. Lors de l'Hérésie, les Iron Hands et leur Primarque sont à la tête de l'expédition punitive lancée contre Horus après la destruction d'Isstvan III. La mort de Ferrus Manus ainsi que de la quasi-totalité de la légion sur le champ de bataille d'Istvaan V laisse la légion exsangue.



	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum)
Ferrus Manus	1 Primarque et 3 unités de Terminators Gorgon	525pts	Terminator Gorgon, Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Appui Tactique, Appui Blindé, Hyperios, Dreadnought, Batterie d'Appui
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Predators	6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	

	Formations de Soutien Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion, Assault Claw
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Éclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assault Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Medusan Immorals	6 unités de Medusan Immortals	400pts	Centurion OU Praetor, Dreadnought, Transport Lourd OU Assault Claw
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod, Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors	325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender	350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators	400pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION XII : WORLD EATERS

De toutes les légions incorporées par L'Empereur dans la Grande Croisade, aucune n'est plus crainte que la XIIème légion. Toujours présente à la tête des assauts les plus sanglants, son nom devient synonyme de massacre à grande échelle. Les World Eaters sont encouragés par leur Primarque Angron à porter les mêmes implants cybernétiques que ceux posés sur lui sur le monde de Nuceria. Ceux-ci boostent leur puissance ainsi que leur agressivité, les transformant en tueurs frénétiques. Lors de l'Hérésie, Angron est l'un des premiers à se rallier Horus. Après la purge d'Isstvan III, ils participent au massacre d'Isstvan V et à la campagne de Calth aux côtés des Word Bearers. C'est lors de cette campagne contre les Ultramarines qu'Angron se laisse submerger par sa soif de sang et se voit transformer en Prince Démon de Khorne. Les World Eaters seront les premiers renégats à entrer dans les brèches du palais impérial sur Terra.



	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Angron	1 Primarque 3 unités Red Butcher Terminators	425pts	Terminator Red Butchers Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Appui Tactique, Appui Blindé, Hyperios, Dreadnought, Batterie d'Appui
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé

	Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut		6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion, Assault Claw
Batterie d'Appui		6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants		6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Briseurs de Siège		4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought
Destroyers		4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs		6 unités d'Éclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assault Claw
Jet Bikes		6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Motos		6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Rampagers Squad		6 unités de Rampagers marines +transports	350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw
Dreadnoughts		6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
1 des choix suivants		6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod, Deredeo
		4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders		6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders		6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors		4 Malcadors	325pts	
1 des choix suivants		4 Malcadors Defender	350pts	Centurion, Hyperios
		4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators		6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants		6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Sicarans		6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie		4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
1 des choix suivants		4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
		4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
		4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators		6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds		3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION XIII : ULTRAMARINES

Roboute Guilliman est retrouvé par l'Empereur sur Macragge durant la Grande Croisade. L'Empereur lui confie la XIIIème légion qui devient de loin la plus importante des légions grâce à l'efficacité de l'organisation des recrutements et aux talents de stratège de son Primarque. Combatants dans le sud de la Galaxie au moment d'Isstvan V, les Ultramarines ne découvrent la trahison d'Horus que lors de l'attaque surprise des Word Bearers sur Calth. Isolés du reste de l'Imperium par un orage Warp généré lors de cet assaut initial, les Ultramarines participent peu à la guerre face à Horus. Cantonnés à la défense de Macragge et retardés pour rejoindre Terra, la XIIIème légion ne sort pas affaiblie du conflit et jouera un rôle clé dans la refonte des légions Space Marines en chapitres lors de la 2ème fondation. Les Ultramarines sont souvent considérés comme le parangon du Space Marine.



Formations Principales		Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Roboute Guilliman	1 Primarque et 5 unités d'Invictarus	500pts	Centurion OU Praetor, Dreadnought, Transport Lourd OU Assault Claw
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Invictarus	6 unités Invictarus	375pts	Centurion OU Praetor, Dreadnought, Transport Lourd OU Assault Claw

Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion, Assault Claw
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Éclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assault Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Locutarus	6 unités Locutarus	400pts	Centurion OU Praetor, Assault Claw
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Terminator Fulmentarus	6 unités de Terminators Fulmentarus	550pts	Centurion OU Praetor Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod, Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors	325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender	350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION XIV : DEATH GUARD

À cause du caractère taciturne de son Primarque, Mortarion, la XIVème légion reste en retrait des autres légions et tisse peu de liens affectifs avec celles-ci. Mortarion a toujours éprouvé du ressentiment pour l'Empereur qui lui a volé sa victoire contre les seigneurs de guerre de son monde d'origine, Barbarus. Lorsque l'Hérésie éclate, il n'hésite pas un instant et se joint à Horus. A l'époque, la Death Guard ne compte pas plus de sept compagnies dont les rangs sont plus nombreux. Elle comporte en majorité des troupes d'infanterie et un faible nombre d'unités spécialisées. Ses membres sont caractérisés par une capacité de résistance supérieure à la moyenne leur permettant d'opérer en environnement toxique. Durant le voyage pour Terra, les vaisseaux de la XIVème légion sont pris dans une tempête Warp et la légion est victime d'une terrible épidémie. Les douleurs qu'endurent les membres de la Death Guard sont décuplées par leur extraordinaire résistance. Quoique méfiant envers les puissances occultes, Mortarion se voit contraint de se tourner vers Nurgle. La légion s'offre au dieu pestiféré pour devenir les Marines de la Peste.



Formations Principales		Coût	Améliorations (3 maximum)
Mortarion	1 Primarque 3 unités Deathshroud Terminators	475pts	Deathshroud Terminators, Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Dreadnought, Transport Lourd OU Assault Claw, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
1 des choix suivants	6 unités Grave Warden Terminators	500pts	
Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion, Assault Claw
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Éclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assault Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod, Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors	325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender	350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpis	300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION XV : THOUSAND SONS

Les Thousand Sons sont dotés de capacités psychiques bien supérieures à la moyenne et font grand usage de la magie pour combattre leurs adversaires. De nombreuses voix dans l'Imperium s'élèvent contre ces pratiques, notamment Mortarion et Leman Russ. Le Concile de Nikea confronte Magnus le Rouge, le Primarque de la XVème légion, à ses détracteurs. L'Empereur y conclut à l'interdiction de l'étude de la sorcellerie ainsi qu'à la suppression des Librarians des rangs des légions. Violant l'édit de Nikea, pour le prévenir de la trahison d'Horus, Magnus s'attire le courroux de l'Empereur qui dépêche Leman Russ et la légion Custodes sur Prospero, son monde d'origine. Les Thousand Sons sont surclassés et Magnus décide d'appeler Tzeentch à l'aide qui téléporte la légion loin des fils de Fenris. Les Thousand Sons, menés par leur Primarque devenu Prince Démon, rejoindront les renégats pour le Siège de Terra.



Règle spéciale :

Cultes arcaniques :

Les formations de **Terminators**, **Tactiques (bolters)** et **Tactiques (assaut)** peuvent bénéficier d'une des améliorations suivantes :

- Pavoni**: Infiltrateur (ils augmentent leurs prouesses physiques) 100 pts
- Raptora**: Sauvegarde invulnérable de 6+ (bouclier télékinétique) 75 pts
- Corvidae**: Les armes de tir de la formation gagnent Sniper (précision) 100pts
- Athanean**: Comptent comme ayant un Meneur supplémentaire lors du jet de ralliement 50pts
- Pyrae**: Gain de la compétence "ignore les couverts" en fusillade. 75 pts

	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Magnus le Rouge	1 Primarque 3 unités Sekhmet Terminators	550pts	Sekhmet Terminator Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé

	Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts		250pts / 325pts	Centurion, Assault Claw
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières		275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns		300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège		225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought
Cabale Ammitara Occult Intercession	6 unités d'Ammitara		275pts	Centurion, Assault Claw
Cabale Khenetai Occult Blade	6 unités de Khenetai +transports		375pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers		225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Eclaireurs +transports		275pts	Centurion, Assault Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes		275pts	Centurion
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut		250pts	Centurion
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts		350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor		450pts	Drop Pod, Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan		325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin		300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders		525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors		325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender		350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators		400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors		350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators		450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans		475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas		275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks		350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds		300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius		300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators		400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus		475pts	Centurion

LÉGION XVI : SONS OF HORUS

Cthonia, planète d'origine des Luna Wolves, est très proche de Terra et Horus est le premier Primarque retrouvé par l'Empereur. Initialement constituée de 30.000 guerriers, la XVIème légion entame la conquête de la galaxie aux côtés de ce dernier. Étant la légion du plus puissant fils de l'Empereur, les Luna Wolves sont particulièrement efficaces et sont généralement le fer de lance de l'attaque. Pour récompenser son Primarque favori, l'Empereur décide de renommer la légion en Sons of Horus et nomme Horus Maître de Guerre lors du triomphe d'Ullanor. Lorsqu'Horus décide de trahir l'Empereur, sa légion se range presque totalement à ses côtés et purge de ses rangs les loyalistes sur Istvan III. Après ce premier épisode, Horus tend un piège sur Istvaan V aux Salamanders, à la Raven Guard et aux Iron Hands envoyés pour l'arrêter et les anéantit presque complètement. Le piège met en évidence les trahisons de quatre autres légions... Au bout de 7 ans de guerre civile, Horus lance ses légions contre Terra. À l'issue du siège, Horus est tué par l'Empereur, et Abaddon, capitaine de la 1ere compagnie ordonne la retraite. Les survivants fuient dans l'Œil de la Terreur.



Formations Principales		Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Horus Lupercal	1 Primarque 3 unités Justaerin Terminators	550pts	Terminator Justaerin Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor,
1 des choix suivants	6 unités Justaerin Terminators	525pts	Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion, Assault Claw
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Eclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assault Claw
Escouade Attaque	6 unités de Reaver marines +transports	275pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw
Reaver			
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod, Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors	325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender	350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION XVII : WORD BEARERS

Les Word Bearers se caractérisent par une loyauté sans faille envers leur Primarque, Lorgar Aurelian. Ces derniers sont aussi les seuls dans l'Imperium à vénérer l'Empereur comme un Dieu et cherchent à répandre cette vision parmi l'Humanité. Leurs modestes conquêtes et leur fanatisme religieux les font tomber en disgrâce. Suite à l'humiliation subit dans les ruines de Monarchia des mains de Roboute Guilliam, Lorgar rentre sur Colchis son monde d'origine, renie sa foi en l'Empereur Dieu et se tourne peu à peu vers les dieux sombres du Chaos sous l'influence du premier Chapelain Erebus et de Kor Phaeron, son père d'adoption. Les Word Bearers repartent alors à l'offensive, conquérant nombre de mondes par le fer et le feu, et poursuivant leur quête de l'Ancienne Foi. Les Chapelains des Word Bearers rejoignent différentes légions pour les corrompre de l'intérieur, avec à la main le Livre de Lorgar. C'est ainsi qu'Erebus sera en mesure de tourner petit à petit Horus vers le Chaos. Dès qu'éclate l'Hérésie, la légion lance une attaque contre ses ennemis de toujours, les Ultramarines, lors de la Campagne de Calth. Ils participent aussi au Siège de Terra.



Règle spéciale :

Invocation de démons : L'amélioration Porte-icône permet, lors de la phase de Téléportation, d'invoquer une formation de démons préalablement sélectionnée lors de la composition de l'armée. La formation accueillant le porte-icône et la formation invoquée doivent appartenir à la même faction. La formation invoquée apparaît à moins de 15cm du porte-icône. Si le porte-icône est éliminé, les démons ne peuvent plus être invoqués par cette formation. On ne peut invoquer qu'une seule formation de démons par porte-icône et par partie. Une formation venant de se téléporter ne peut pas invoquer de démons. La formation invoquée ne subit pas de PI suite à sa « téléportation ». Elle devient immédiatement une formation à part entière et suit les règles d'activation, de cohésion, etc. Elle reste ensuite en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à sa destruction.

Formations Principales		Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Lorgar Aurelian	1 Primarque et 3 unités de Terminators	500pts	Terminators, Transport Lourd OU Assaut Claw OU Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw OU Téléportation
Contemptor	6 Dreadnoughts Contemptor et/ou Malghara Contemptor (n'importe quel armement)	450pts	Drop Pod, Deredeo

Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Ashen Circle Marines	6 unités de Ash Circle Marines	275pts	Centurion OU Praetor, Assaut Claw
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion, Assaut Claw
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assaut Claw, Dreadnought
0-1 Démon Majeur	1 Démon Majeur	200pts	
0-2 Démons Mineurs	8-12 unités de Démons Mineurs	175pts / 275pts	Démon Majeur
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assaut Claw
Eclaireurs	6 unités d'Eclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assaut Claw
Gal Vorbak	6 unités de Gal Vorbak	300pts	Transport Lourd OU Assaut Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	Drop Pod, Deredeo
1 des choix suivants	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors	325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender	350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	Centurion, Hyperios
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	
	4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

Règles des démons de tous types :

- **Sacrifiables** : certaines unités sont perçues par leurs alliés comme « sacrificiables ». Soit car elles ont été spécialement créées pour se sacrifier, soit car ces unités n'ont simplement pas de valeur aux yeux de leurs alliés. Les unités Sacrifiables ne génèrent pas de pion d'impact lorsqu'elles sont détruites. Ceci inclut les effets spéciaux créant des pions d'impact lorsqu'une unité Sacrifiable est ciblée, c'est-à-dire lorsque les touches sont allouées à l'unité. Cependant, les unités Sacrifiables comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut (voir 1.12.8).
- **Instable** : si les démons sont démoralisés, ils sont détruits.
- **Ne peuvent que contester les objectifs, pas les contrôler.**

Faction	Démon Majeur	Démons Mineurs
Khorne	Buveur de Sang	Sanguinaires
Tzneetch	Duc du Changement	Incendiaires
Nurgle	Grand Immonde	Portepestes
Slaanesh	Gardien des Secrets	Démonettes
Chaos Universel	-	Bêtes Démoniaques

LÉGION XVIII : SALAMANDERS

Les Salamanders sont tous issus d'un monde situé dans l'Ultima Segmentum appelé Nocturne, ravagé par une activité sismique et volcanique constante. Cet enfer naturel a créé des habitants à la constitution robuste, de caractère obstiné et droit, à l'image de la XVIIIème légion et de leur Primarque Vulkan. Ce dernier forge la légion à son image et lui transmet les croyances du Culte Prométhéen centré autour des arts de la Forge et du feu. Les Salamanders se distinguent par leur goût pour le combat rapproché et leur usage intensif de lance-flammes. Lors de l'Hérésie, ils se joignent à l'expédition punitive lancée contre Horus après la découverte de sa trahison. Proprement décimée par le piège d'Horus sur Isstvan V et privée de son Primarque, la XVIIIème légion sera techniquement incapable de prendre part aux événements ultérieurs de l'Hérésie d'Horus.



	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Vulkan	1 Primarque et 1 des choix suivants : 3 unités de Terminators OU 3 unités de Terminators Firedrakes	500pts 400pts	Terminator OU Terminator Firedrakes Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor
1 des choix suivants	6 unités de Terminators Firedrakes	375pts	Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion, Assault Claw
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + Centurion +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Eclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assault Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Pyroclasts	6 unités de Pyroclasts +transports	400pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod, Dereдео
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors	325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender	350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Predators Infernus	6 Predators Infernus	425pts	Centurion, Hyperios
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION XIX : RAVEN GUARD

On raconte que l'Empereur apparut sur Délivrance et qu'il nomma Corax Primarque de la légion Raven Guard, le jour de la libération du joug des dirigeants de Kiavahr. Durant la Grande Croisade, les talents de Corax pour la planification et le sabotage étaient particulièrement efficaces et la Raven Guard, combattant fréquemment sous les ordres d'Horus, était reconnue pour son talent inégalé pour les opérations secrètes, le sabotage, l'infiltration et les attaques éclair. Après une dispute, les deux Primarques en vinrent presque aux mains. Corax quitte alors le commandement d'Horus. Lors de l'Hérésie, la Raven Guard fait partie de l'expédition punitive lancée contre Horus. Elle est pratiquement annihilée sur Isstvan V, mais Corax et quelques centaines de survivants parviennent à être exfiltrés. Le Primarque essaie alors d'utiliser la technologie de clonage de l'Empereur pour reconstituer les rangs décimés de sa légion, mais échoue, déjoué par des membres infiltrés de l'Alpha Légion. La Raven Guard se lance alors dans une campagne de guérilla visant les lignes d'approvisionnement des renégats, retardant ainsi leur avance sur Terra.



	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Corax	1 Primarque, 7 unités d'Assauts	525pts	Assault Claw
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Dreadnought, Transport Lourd OU Assault Claw, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor
Assaut	8 unités d'Assauts	325pts	Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
			Centurion, Assault Claw

	Formations de Soutien	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + transports	+ Centurion	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières		275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns		300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège		225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers		225pts / 325pts	Assault Claw
Eclaireurs	6 unités d'Éclaireurs +transports		275pts	Centurion, Assault Claw
Escouade Dark Fury	6 unités de Dark Fury		350pts	Centurion OU Praetor, Assault Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes		275pts	Centurion
Mor Deythan	6 unités de Mor Deythan		400pts	Centurion, Assault Claw
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut		250pts	Centurion
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts		350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor		450pts	Drop Pod, Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan		325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin		300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders		525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors		325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender		350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators		400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors		350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators		450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans		475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas		275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks		350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds		300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius		300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators		400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus		475pts	Centurion

LÉGION XX : ALPHA LÉGION

Dès sa création, l'Alpha Légion dispose de plusieurs bases cachées à travers la Galaxie plutôt que d'être attachée au monde d'accueil de leur Primarque comme les autres légions. La légion souffre de sa jeunesse et ne peut afficher des états de service aussi glorieux que les autres légions. Pour se tailler une réputation, Alpharius encourage ses officiers à développer de nouvelles stratégies basées sur l'infiltration, la désinformation et l'improvisation. La perte des officiers supérieurs est souvent peu préjudiciable à l'efficacité de l'unité qu'ils dirigent, à l'image de l'hydre, dont on peut couper une tête sans dommage pour l'intégrité de la créature. Ces méthodes de combat non conventionnelles et son appétence pour le culte du secret (Alpharius a un frère jumeau caché : Omegon) ne sont pas au goût de la plupart des autres Primarques qui tiennent Alpharius et sa légion en méfiance. Lors de l'Hérésie, c'est une vision prodiguée par la Cabal qui décide l'Alpha Légion à se rallier à Horus en l'aidant à tuer l'Empereur pour préserver la galaxie du Chaos. Après Isstvan V, dont il se dit qu'Alpharius aurait aidé à l'élaboration du plan d'attaque, l'Alpha Légion suit son propre agenda et participe à de multiples opérations face notamment aux survivants de la Raven Guard, aux White Scars et aux Space Wolves. Après la défaite d'Horus, la XXème légion rencontre les Ultramarines lors de la bataille d'Eskrador où Roboute Guilliman parvient à tuer Alpharius (sans doute Omegon).



Règle spéciale :

« Je suis Alpharius » : Les Fils d'Alpharius, les membres de l'Alpha Légion ont développé un style de combat propre, laissant une totale autonomie à chaque ramification de leurs forces. En effet chaque Space Marine de l'Alpha Légion est capable de définir ses propres objectifs même après la perte des principaux officiers. Pour cela, la relance d'initiative normalement autorisée par la présence d'un commandant suprême n'est pas soumise à la présence d'une figurine spécifique, mais accessible tant qu'au moins un personnage de votre armée est en vie. Vous devez toutefois prendre l'amélioration **Praetor** dans une formation pour bénéficier de cette règle spéciale.

	Formations Principales	Coût	Améliorations (3 maximum par formation)
Tactique	8 unités de Tactiques +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Dreadnought, Transport Lourd OU Assault Claw, Hyperios, Batterie d'Appui, Appui Tactique, Appui Blindé
Terminator	6 unités de Terminators	475pts	Centurion OU Praetor Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Eclaireurs	6 unités d'Éclaireurs +transports	275pts	Centurion, Assault Claw

	Jusqu'à 3 par Formation Principale	Coût	Améliorations
Assaut	6 ou 8 unités d'Assauts	250pts / 325pts	Centurion, Assault Claw
Assaut Tactique	8 unités d'assaut tactique + +transports	275pts	Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Batterie d'Appui, Dreadnought, Hyperios, Appui Tactique, Appui Blindé
Batterie d'Appui	6 ou 8 Destructeurs Laser Rapières	275pts / 375pts	Centurion
1 des choix suivants	6 ou 8 Thudd Guns	300pts / 425pts	
Briseurs de Siège	4 ou 6 unités de Briseurs de Siège	225pts / 350pts	Centurion OU Praetor, Transport Lourd OU Assault Claw, Dreadnought
Destroyers	4 ou 6 unités de Destroyers	225pts / 325pts	Assault Claw
Head Hunters	6 unités de Head Hunters +transports	325pts	Centurion OU Praetor, Assault Claw
Jet Bikes	6 unités de Jetbikes	275pts	Centurion
Motos	6 unités parmi : Motos, Motos d'Assaut	250pts	Centurion
Terminator Lernaean	6 unités de Terminators Lernaean	500pts	Centurion OU Praetor Transport Lourd OU Assault Claw OU Téléportation
Dreadnoughts	6 ou 8 Dreadnoughts	350pts / 500pts	
1 des choix suivants	6 Dreadnoughts Contemptor	450pts	Drop Pod, Deredeo
	4 ou 6 Dreadnoughts Leviathan	325pts / 500pts	
Land Speeders	6 Land Speeders Proteus OU 6 Javelin	300pts	Centurion
Land Raiders	6 ou 8 Land Raiders	525pts / 700pts	Centurion, Hyperios
Malcadors	4 Malcadors	325pts	
1 des choix suivants	4 Malcadors Defender	350pts	Centurion, Hyperios
	4 Malcadors Annihilators	400pts	
Predators	6 ou 8 Predators Destructors	350pts / 475pts	Centurion, Hyperios, Predators
1 des choix suivants	6 ou 8 Predators Annihilators	450pts / 600pts	
Sicarans	6 ou 8 Sicarans	475pts / 625pts	Centurion, Hyperios, Venator
Tanks d'Artillerie	4 ou 6 Médusas	275pts / 425pts	
1 des choix suivants	4 ou 6 Basiliks	350pts / 550pts	Centurion, Hyperios
	4 ou 6 Whirlwinds	300pts / 475pts	
	4 ou 6 Whirlwinds Scorpius	300pts / 450pts	
Vindicators	6 ou 8 Vindicators	400pts / 550pts	Centurion, Hyperios, Vindicator Laser Destroyer
Batterie de Superlourds	3 Typhons OU 3 Cerberus	475pts	Centurion

LÉGION : Feuilles de références

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Primarque	Inf.	15cm	3+	2+	3+	Arme antique Pistolet Archeotech	(contact) (15cm)	Arme d'assaut Arme légère TT(1), Attaque sup. (+2) TT(1), Attaque sup. (+1)	Demi-dieu (compte comme un Terminator pour les transports)
Primarque avec réacteurs dorsaux	Inf.	30cm	4+	2+	3+	Arme antique Pistolet Archeotech	(contact) (15cm)	Arme d'assaut Arme légère TT(1), Attaque sup. (+2) TT(1), Attaque sup. (+1)	Réacteurs dorsaux, Demi-dieu (compte comme un assaut pour les transports)
Lord Commander	Pers.	-	-	-	-	Lame Paragon	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Sauvegarde invulnérable, Commandant suprême
Commandant	Pers.	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Sauvegarde invulnérable, Meneur, Commandant
Champion de la Légion	Pers.	-	-	-	-	Sabre Charnabal	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1), Sniper	Sauvegarde invulnérable, Charismatique
Chapelain	Pers.	-	-	-	-	Crozius Arcanum	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Sauvegarde invulnérable, Meneur, Charismatique
Archiviste	Pers.	-	-	-	-	Arme de Force Frappe psychique	(contact) (15cm)	Arme d'assaut Arme légère MA, Attaque sup. (+1) MA, Attaque sup. (+1)	Sauvegarde invulnérable, Meneur
Terminators	Inf.	15cm	4+	3+	3+	Arme énergétique Autocanons Faucheurs	(contact) 30cm	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1) 2x AP4+/AC6+	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé
Tactiques	Inf.	15cm	4+	4+	4+	Bolters	(15cm)	Arme légère	
Assauts Tactiques	Inf.	15cm	4+	3+	5+	Pistolets bolters	(15cm)	Arme légère	
Appuis Tactique Spécial	Inf.	15cm	4+	4+	4+	Lance-flammes	15cm et (15cm)	Arme légère 2x AP4+, Ignore les couverts Ignore les couverts, Attaque sup. (+1)	
Appuis Tactique Lourd	Inf.	15cm	4+	5+	4+	Lance-missiles Missiles flak	45cm 45cm	2x AP5+/AC5+ AA6+	
Éclaireurs	Inf.	15cm	4+	4+	5+	Fusils de sniper	30cm	AP5+	Éclaireur, Sniper
Assauts	Inf.	30cm	4+	3+	5+	Pistolets bolters	(15cm)	Arme légère	Réacteurs dorsaux
Briseurs de Siège	Inf.	15cm	3+	4+	4+	Bolters Charges de démolition	(15cm) (contact)	Arme légère Arme d'assaut MA	
Destroyers	Inf.	30cm	4+	3+	4+	Assault Launcher	15cm	AP4+, Ignore les couverts	Réacteurs dorsaux. (comptent comme des Marines d'assaut pour la capacité de transport)
Motos	Inf.	35cm	4+	3+	4+	Bolters Jumelés	(15cm)	Arme légère	Montés
Rapière	Inf.	10cm	4+	6+	5+	Destructeur Laser	45cm	2xAP6+/AC4+	Transport : prennent 2 places
Thudd gun	Inf.	10cm	4+	6+	5+	Thudd gun	45cm	AP4+/AC6+, Tir indirect	Transport : prennent 2 places
Motos d'assaut	Inf.	35cm	4+	5+	4+	Bolter Lourd	30cm	AP5+	Montés
Jetbike	Inf.	35cm	4+	4+	4+	Lance-plasma lourd	30cm	AP5+/AC5+	Antigrav
Land Speeder Proteus	VL	35cm	4+	6+	5+	Canon Laser Lance-plasma lourd	45cm 30cm	AC5+ AP5+/AC5+	Antigrav, Éclaireur

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
Speeder Javelin	VL	35cm	4+	6+	5+	Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	Antigrav, Éclaireur (Choisissez soit les canons Lasers soit le Cyclone).	
						OU Lance-missiles Cyclone Bolter Lourd	45cm 30cm	AP4+/AC5+ AP5+		
Dreadnought	VB	15cm	4+	4+	4+	Canons Laser jum. Lance-Missiles jum. OU Arme énergétique Bolters lourds Jumelés	45cm 45cm (contact) 30 cm	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1) AP4+	Marcheur, Sans peur (Choisissez l'une des deux combinaisons d'armes avant la bataille).	
Dreadnought Contemptor	VB	15cm	3+	4+	3+	Canons Kheres Jumelés Lance-missiles Cyclone OU Arme énergétique Autocanons Jumelés	30cm 45cm (contact) 45cm	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1) AP4+/AC5+	Marcheur, Sans peur (Choisissez l'une des deux combinaisons d'armes avant la bataille. Notez que le choix des armes a un effet sur les valeurs CC et FF). (compte comme un Dreadnought pour les transports)	
Dreadnought Dereedo	VB	15cm	3+	5+	5+	Bolters lourds Jumelés Lance-Missiles Aiolos Traqueur Helitcale Batterie d'autocanons Anvilus OU Canon à plasma Hellfire	30cm 45cm 30cm 45cm 30cm	AP4+ AP5+/AC6+ AA5+ AP3+/AC4+ MA4+	Marcheur, Sans peur (Choisissez l'une des deux combinaisons d'armes avant la bataille) (compte comme un Dreadnought pour les transports)	
Leviathan Siege Dreadnought	VB	15cm	4+	3+	4+	Siege Claw Grav-flux Bombard	(contact) 15cm	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1) AP3+/AC3+	Marcheur, Sans peur, Blindage renforcé, sauvegarde invulnérable (compte comme un Dreadnought pour les transports)	
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Combi-Bolter	(15cm)	Arme légère	Transport : 2 Tactiques, 2 Appuis Tactiques, 2 Briseurs de Siège ou 2 Éclaireurs.	
Predator Annihilator	VB	30cm	5+	6+	5+	Twin-Linked Lascannon 2x Lascannons	45cm 45cm	AC4+ AC5+	Blindage renforcé	
Predator Destructor	VB	30cm	5+	6+	4+	Autocanon 2x Bolter Lourds	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Blindage renforcé	
Predator Executioner	VB	30cm	5+	6+	5+	Plasma Destroyer OU Conversion Beamer 2x Canons Laser	60cm 75cm 45cm	MA4+ AC2+ AC5+	Blindage renforcé (Choisissez le Plasma Destroyer ou le Conversion Beamer avant la bataille).	
Predator Infernus	VB	30cm	5+	6+	4+	Canon Flamestorm Lance-flammes lourds	15cm 15cm et (15cm)	Arme légère	AP3+, Ignore les couverts 2xAP4+, Ignore les couverts Attaque sup. (+1), Ignore les couverts	Blindage renforcé
Vindicator	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur	30cm ET (15cm)	Arme légère	MA4+ Macro arme	Blindage renforcé
Vindicator Destroyer Laser	VB	25cm	5+	6+	4+	Laser Destroyer array	60cm	AC4+, Lance	Blindage renforcé	
Whirlwind	VB	30cm	5+	6+	6+	Missiles Vengeance	45cm	1PB, Tir indirect		

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Whirlwind Hyperios	VB	30cm	5+	6+	6+	Hyperios Launcher	60cm	AC4+/AA4+	
Whirlwind Scorpius	VB	30cm	5+	6+	6+	Scorpius Multi-Launcher	45cm	2xAP4+/AC5+, Tir indirect	
Basilisk	VB	20cm	5+	6+	5+	Canon Tremble-terre Bolter Lourd	120cm 30cm	AP4+/AC4+ OU 1PB AP5+	Tir indirect uniquement pour le tir de barrage Le Basilisk doit choisir entre le mode de tir normal ou de barrage.
Medusa	VB	20cm	5+	6+	5+	Mortier de siège Bolter Lourd	30cm 30cm	MA4+, Ignore les couverts, Tir indirect AP5+	
Sicaran	VB	35cm	5+	6+	3+	Autocanon Accelerator 3x Bolters lourds	45cm 30cm	2x AP4+/AC5+ AP5+	Blindage renforcé
Sicaran Venator	VB	35cm	5+	6+	5+	Neutron Laser 2x Lascannons	60cm 45cm	MA3+, Rupture, Frt AC5+	Blindage renforcé
Malcador	VB	20cm	4+	6+	4+	Obusier 2x Mitrailleuses lourdes Bolter Lourd	75cm 30cm 30cm	AP4+/AC4+ AP6+ AP5+	Blindage renforcé
Malcador Annihilator	VB	20cm	4+	6+	5+	Canons Laser Jumelés 2x Canons Laser Canon Démolisseur	45cm 45cm 30cm ET (15cm)	Arme légère AC4+ AC5+ MA4+ Attaque sup. (+1), MA	Blindage renforcé
Malcador Defender	VB	20cm	4+	6+	4+	Bastion Bolters lourds Canon Démolisseur 2x Bolters Lourds	30cm ET (15cm) 30cm ET (15cm) 30cm	Arme légère Arme légère 3xAP5+ Attaque sup. (+1) MA4+ Attaque sup. (+1), MA AP5+	Blindage renforcé
Land Raider	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé Transport : 1 Terminator, 2 Tactiques, 2 Appuis Tactiques, 2 Briseurs de Siège ou 2 Éclaireurs.
Falchion	EG	20cm	4+	6+	5+	Canons Volcano Jumelés 2x Quad. canons Laser	90cm 45cm	MA2+, TT(D3+1), Frt 2x AC4+	CD3, Blindage renforcé, <u>Critique</u> : Détruit. Les unités dans les 5cm subissent une touche sur un 6+.
FellBlade	EG	20cm	4+	6+	4+	Canons Fellblade jum. 2x Quad Canons Laser Twin-Linked Heavy Bolter Canon Démolisseur	75cm 45cm 30cm 30cm ET (15cm)	Arme légère 2xMA2+ 2x AC4+ AP4+, Frt MA4+, Frt Attaque sup. (+1), MA	CD3, Blindage renforcé, <u>Critique</u> : Détruit.
Glaive	EG	20cm	4+	6+	4+	Volkite Carronade 2x Quad. canons Laser Bolters lourds Jumelés	45cm 45cm 30cm	4x AP3+/AC4+, Rupture, Ign.cvts 2x AC4+ AP4+, Frt	CD3, Blindage renforcé, <u>Critique</u> : Détruit. Les unités dans les 5cm subissent une touche sur un 6+.
Spartan	EG	25cm	4+	6+	4+	2x Quad. canons Laser Bolters lourds Jumelés	45cm 30cm	2x AC4+ AP4+, Frt	CD2, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé. Transport : 2 Terminators, 4 Tactiques, 4 Appuis Tactiques, 4 Briseurs de Siège ou 4 Éclaireurs. <u>Critique</u> : Détruit.

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Cerberus	EG	20cm	4+	6+	5+	Lasers à neutron Jumelés 2x Canons Laser	60cm 45cm	2x MW3+, Rupture, Frt AC5+	CD2, Blindage renforcé, <u>Critique</u> : Détruit.
Mastodon	EG	20cm	4+	5+	4+	Siege Melta Batterie Skyreaper 2x Canons Laser 2x Lance-Flammes Lourds	15cm et (15cm) Arme légère 30cm 45cm 15cm et (15cm) Arme légère	2x MA4+ Att. sup. (+1), MA, Frt fixe 2x AP4+/AC5+/AA5+ AC5+ AP4+, Ignore les couverts Attaque sup. (+1), Ignore les couverts	CD2, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, 2 Boucliers, Transport : 8 des unités suivantes : Briseurs de Siège, Tactiques, Assauts, Appuis Tactiques, Éclaireurs, Terminators. Les Terminators prennent 2 places. Un Mastodon peut aussi transporter 2 Batteries d'Appui ou 2 Dreadnoughts en plus des troupes
Typhon	EG	20cm	4+	6+	4+	Canon Dreadhammer et 2x Bolters lourds	30cm (15cm) 30cm	2PB, MA, Ignore les couverts Attaque sup. (+1), MA AP5+	CD2, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé. <u>Critique</u> : Détruit.
Assault Claw Kharybdis	EG	25cm	5+	5+	4+	Storm Launchers Melta Ram Heat Blast	30cm (contact) Arme d'assaut (15cm) Arme légère	3x AP5+/AC6+, Rupture, Ignore les couverts MA Attaque sup. (+1), Ignore les couverts	CD1, Blindage renforcé, Assaut planétaire, Antigrav, Transport : 4 Assauts, 4 Destroyers, 4 Tactiques, 4 Appuis Tactiques, 4 Briseurs de Siège, 2 Dreadnoughts ou 2 Terminators.
Xiphon Interceptor	A	C	5+	-	-	2x Canons Laser Jumelés Lance-missiles rotatif Xyphon	45cm 30cm	AC4+/AA5+, Frt fixe AC4+/AA5+, Frt	
Fire Raptor	A	B	5+	-	-	Canon à bolts Avenger 4x Hellstrike Quad. bolters lourds Quad. bolters lourds	30cm 45cm 30cm 30cm	2x AP3+/AC5+, Frt fixe AC3+, Frt fixe, Tir unique AP3+/AA5+, Gauche AP3+/AA5+, Droit	Blindage renforcé
Assault Ram Caestus	A/EG	B	4+	5+	5+	Lance-missiles Firefury Magna Fuseur Béliér	30cm (Contact) Arme d'assaut (Contact) Arme d'assaut	2PB, Tir unique, Frt fixe Attaque sup. (+1), MA, Frt fixe MA, Frt fixe	CD1, Assaut planétaire, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable, Transport : 2 Assauts, 2, Destroyers, 2 Briseurs de Siège ou 2 Terminators.
Storm Eagle	A/EG	B	5+	6+	5+	Missiles Vengeance 2x Canons Lasers Bolters lourd jum.	45cm 45cm 30cm	2PB, Frt fixe AC4+/AA5+, Frt fixe AP4+/AA5+, Frt fixe	CD1, Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : 2 Assauts, 4 Tactiques, 4 Briseurs de Siège, 4 Appuis Tactiques, 4 Éclaireurs ou 2 Terminators.
Thunderhawk	A/EG	B	4+	6+	4+	Bolters lourd jum. Bolters lourd jum. 2x Bolters lourd jum. Obusier	30cm 30cm 30cm 75cm	AP4+/AA5+, Gauche AP4+/AA5+, Droite AP4+/AA5+, Frt fixe AP4+/AC4+, Frt fixe	CD2, Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : 8 des unités suivantes : Briseurs de Siège, Tactiques, Assauts, Destroyers, Appuis Tactiques, Éclaireurs, Motos, Motos d'assaut, Terminators ou Dreadnought. (les Terminators et les Dreadnoughts prennent 2 emplacements) <u>Critique</u> : L'appareil s'écrase au sol tuant tous ceux à bord.

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Thunderhawk Transporteur	A/EG	B	4+	6+	5+	2x Bolters lourd jum. 2x Bolters lourd jum.	30cm 30cm	AP4+/AA5+, Gauche AP4+/AA5+, Droit	CD2, Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : 1 Land Raider OU 2 des véhicules suivants : Rhinos, Whirlwinds, Sicaran, Pretadors ou Vindicators; plus toutes les unités d'infanterie qui peuvent y être transportés. <u>Critique</u> : L'appareil s'écrase au sol tuant tous ceux à bord.
StormBird	A/EG	B	4+	6+	4+	1x Bolters lourd jum. 1x Bolters lourd jum. 1x Bolters lourd jum. 2x Canons Laser jum. 2x Canons Laser jum. 6x Hellstrike	30cm 30cm 30cm 45cm 45cm 45cm	AP4+/AA5+, Gauche AP4+/AA5+, Droite AP4+/AA5+, Arrière AC4+, Gauche AC4+, Droite AC3+, Tir unique, Frt fixe	CD3, 2 Boucliers. Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : 12 Briseurs de Siège, 12 Tactiques, 12 Assauts, 12 Éclaireurs, 12 Motos, 12 Motos d'assaut, 12 Rapières, 12 Thudd-guns, 8 Terminators ou 6 Dreadnoughts. <u>Critique</u> : Les moteurs du StormBird sont endommagés Lancez un D6 : 1-3 - L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à bord. 4-6 - Le StormBird perd un CD en plus.
Modules d'atterrissage	Spécial	-	-	-	-	Deathwind	15cm	AP5+/AC5+	Assaut planétaire, Transport : peut transporter une formation qui inclut seulement des unités Tactiques, Appuis Tactiques, Éclaireurs ou Dreadnoughts.
Croiseur d'attaque	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	5PB, MA	Transport : 20 des unités suivantes : Briseurs de Siège, Tactiques, Assauts, Destroyers, Appuis Tactiques, Éclaireurs, Motos, Moto d'assaut, Terminators plus 20 des unités suivantes : Dreadnoughts, Rhinos, Land Raiders, Spartans, Whirlwinds, Basilisks, Medusas, Sicarans, Pretadors ou Vindicators; plus 9 Thunderhawks, 4 StormBirds et assez d'Assault Rams, Assault Claws, Modules d'atterrissage ou Storm Eagles pour transporter toutes les unités à bord.
Barge de bataille	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	14PB, MA	Transport : peut transporter 60 des unités suivantes : Briseurs de Siège, Tactiques, Assauts, Destroyers, Appuis Tactiques, Éclaireurs, Motos, Motos d'assaut, Terminators plus 60 des unités suivantes : Dreadnoughts, Rhinos, Land Raiders, Spartans, Whirlwinds, Basilisks, Medusas, Sicarans, Pretadors ou Vindicators; plus 9 Thunderhawks, 4 StormBirds et assez d'Assault Rams, Assault Claws, Modules d'atterrissage ou Storm Eagles pour transporter toutes les unités à bord. Lent : ne peut être utilisé aux tours 1 et 2 d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.

LÉGION : Unités spécifiques

Alpha Legion

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Head hunters	inf	15cm	4+	4+	3+	Bolter lourd Banestrike Combi-bolters Banestrike	15cm (15cm)	Arme légère AP4+ Sniper	Infiltrateurs Compte comme des éclaireurs pour les transports
Terminators Lernaean	Inf	15cm	4+	3+	4+	Hache énergétique Volkite Charger	(contact) 15cm ET (15cm)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1) Arme légère 2xAP3+ Attaque sup. (+1)	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Compte comme des terminators pour les transports

Blood Angels

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Garde Sanguinien	Inf	30cm	3+	3+	5+	Armes énergétiques	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Réacteurs dorsaux Compte comme des assauts pour les transports

Death Guard

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Grave Warden Terminator	Inf	15cm	4+	3+	3+	Poing énergétique Lance grenade	(contact) 15cm ET (15cm)	Arme d'assaut Arme légère MA, Attaque sup. (+1) 2xAP4+/AC6+ Ignore les couverts, rupture Attaque sup. (+1), Ignore les couverts	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé Compte comme des terminators pour les transports
Deathshroud Terminator	Inf	15cm	4+	3+	4+	Faux énergétique Chem lance-flamme	(contact) (15cm)	Arme d'assaut Arme légère MA, Attaque sup. (+1) Ignore les couverts	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé Compte comme des terminators pour les transports

Emperor's Children

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Palatine Blade	Inf	15cm	4+	3+	5+	Armes de Duel	(contact)	Arme d'assaut Attaque sup. (+1), Frappe en premier	Compte comme des tactiques pour les transports
Kakophoni	Inf	15cm	4+	5+	3+	La Cacophony	30cm	AP4+, Rupture	Compte comme des tactiques pour les transports
Phénix Terminator	Inf	15cm	4+	3+	-	Lance énergétique	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1), Frappe en premier	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé Compte comme des terminators pour les transports

White Scars

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Motos White Scars	Inf.	35cm	4+	3+	4+	Bolters Jumelés	(15cm)	Arme légère	Montés, Marcheur
Moto d'assaut White Scars	Inf.	35cm	4+	5+	4+	Bolter Lourd	30cm	AP5+	Montés, Marcheur
Keshig	Inf.	15cm	4+	3+	-	Vouge énergétique	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1), Frappe en premier	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé Compte comme des terminators pour les transports
Buveurs d'Âmes	Inf.	35cm	4+	3+	4+	Lance énergétique Bolter Lourd	(contact) 30cm	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1), Frappe en premier AP5+	Antigrav, Montés, Sauvegarde invulnérable, Marcheur, Compte comme des Jetbikes pour les transports

Imperial Fists

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Terminator Huscarl	Inf	15cm	4+	3+	-	Armes énergétiques Armes d'assaut énergétiques	(contact) (contact)	Arme d'assaut MA MA, Attaque sup. (+1)	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, sauvegarde invulnérable (bouclier tempête) Compte comme des terminators pour les transports
Templier	Inf	15cm	3+	3+	5+	Armes énergétiques Pistolet Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1) Arme légère	Compte comme des tactiques pour les transports
Phalanx warder	Inf	15cm	3+	3+	5+	Hache énergétique	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Sauvegarde Invulnérable Compte comme des Briseurs de Siège pour les transports
Bastion Castellum	EG	-	4+	-	6+	Batterie Skyreaper 2x Canons Lasers Jumelés	30cm 45cm	2xAP4+/AC5+/AA5+ AC4+	CD3, 2 Boucliers. Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, sans peur Transport : jusqu'à 8 unités d'infanterie Critique : le bastion subit un point de dommage supplémentaire. Lorsque la capacité de blindage tombe à 0, le bastion détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 5+.
Ætos Dios	A/EG	B	4+	6+	4+	Bolters lourd jum. Bolters lourd jum. 2x Bolters lourd jum. Destructeur Turbo Laser	30cm 30cm 30cm 60cm	AP4+/AA5+, Gauche AP4+/AA5+, Droite AP4+/AA5+, Frt fixe 4xAP5+/AC3+, Frt fixe	CD2, 1 Bouclier. Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : Rogal Dorn et 3 terminators Huscarls Critique : L'appareil s'écrase au sol tuant tous ceux à bord.

Iron Hands

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Medusan Immortal	Inf	15cm	3+	4+	4+	Las-cutters	(contact)	Arme d'assaut MA	Sans peur Compte comme des Briseurs de Siège pour les transports
Terminator Gorgon	Inf	15cm	4+	3+	3+	Hache énergétique Graviton	(contact) 15cm	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1) AP4+/AC6+, Rupture	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, sauvegarde invulnérable Compte comme des terminators pour les transports

Iron Warriors

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Tyrant Siege Terminator	Inf	15cm	4+	3+	3+	Cyclone missile launcher Poing énergétique	45cm (contact)	Arme d'assaut 2xAP4+/AC5+ MA, Attaque sup. (+1)	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé Compte comme des terminators pour les transports
Havocs	Inf	15cm	4+	5+	3+	Autocanon Havoc	45cm	2xAP5+/AC6+	Compte comme des tactiques pour les transports
Domitar Ferrum	VB	15cm	4+	3+	4+	Olympia Bolt Canon Graviton maul	30cm (contact)	Arme d'assaut AP5+ MA, Att supp, (+1)	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sans peur, Sauvegarde Invulnérable, Marcheur
Tormentor	EG	20cm	4+	6+	4+	Canon Volcano 2x Bolters lourds Jumelés	90cm 30cm	MA2+, TT (1D3) AP4+	CD : 3 ; 1 Bouclier. Blindage renforcé Transport : Perturabo et 3 Domitar Ferrum Touche Critique : Le Tormentor est détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+

Night Lords

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Night Raptor	Inf	30cm	4+	3+	5+	Pistolet Bolter Chainglaive	(15cm) (contact)	Arme légère Arme d'assaut Attaque sup. (+1)	Réacteurs d'assaut Compte comme des assauts pour les transports
Terror Marines	Inf	15cm	4+	3+	5+	Pistolet Bolter Chainglaive	(15cm) (contact)	Arme légère Arme d'assaut Attaque sup. (+1)	Infiltrateurs Compte comme des tactiques pour les transports

Raven Guard

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Dark fury	Inf	30cm	4+	3+	-	Griffes éclairs	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Réacteurs dorsaux, Infiltrateur Compte comme des assauts pour les transports
Mor Deythan	Inf	15cm	4+	4+	4+	Fusil de Sniper	30cm	AP5+	Eclaireur, Sniper, Frappe en premier, Téléportation Compte comme des éclaireurs pour les transports

Salamanders

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Pyroclast	Inf	15cm	4+	5+	3+	Projecteur de flammes	(15cm) ET (contact)	Arme légère Arme d'assaut Attaque sup. (+1), Ignore les couverts MA	Compte comme des tactiques pour les transports
Firedrake Terminators	Inf	15cm	4+	3+	-	Armes énergétiques Marteau Tonnerre	(contact) (contact)	Arme d'assaut Arme d'assaut MA MA, Att supp (+1)	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, sauvegarde Invulnérable Compte comme des terminators pour les transports

Sons of Horus

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Justaerin terminators	Inf	15cm	4+	3+	4+	Hache énergétique Multi-fuseur	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé
							15cm et (15cm)	Arme légère MA5+ MA	Compte comme des terminators pour les transports
Reaver marine	Inf	15cm	4+	3+	4+	Pistolets bolter Banestrike	(15cm)	Arme légère Sniper	Infiltrateur Compte comme des tactiques pour les transports

Space Wolves

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Terminators Varagyr	Inf	15cm	4+	3+	3+	Frost Blade Frost Blade supplémentaire	(contact)	Arme d'assaut Sniper	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé Compte comme des terminators pour les transports
							(contact)	Arme d'assaut Sniper, Attaque sup. (+1)	
Deathsworn	Inf	15cm	4+	3+	5+	Armes énergétiques	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Sans peur Compte comme des tactiques pour les transports
Loups Fenrissiens	Inf	30cm	6+	4+	-	Griffes et crocs	(contact)	Arme d'assaut -	Pas de transport possible, ne peuvent que contester les objectifs

Thousand Sons

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Cabale Sekhmet terminators	Inf	15cm	4+	3+	4+	Frappe psychique Arme de Force	30cm ET (15cm)	MA4+ MA	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur Compte comme des terminators pour les transports
							(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	
Cabale Khenetai Occult Blade	Inf	15cm	4+	3+	-	Arme de force Arme de force supp	(contact)	Arme d'assaut MA	Compte comme des tactiques pour les transports
							(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	
Cabale Ammitara Occult Intersession	Inf	15cm	5+	4+	4+	Mind Killer	45cm	AP5+	Eclaireur, Sniper, Infiltration Compte comme des éclaireurs pour les transports

Ultramarines

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Locutarus	Inf	30cm	4+	3+	5+	Hache énergétique	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Réacteurs dorsaux Compte comme des assauts pour les transports
Fulmentarus Terminators	Inf	15cm	4+	3+	3+	Cyclone missile launcher Hache énergétique	45cm	45cm	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Compte comme des terminators pour les transports
							(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	
Invictarus Suzerain	Inf	15cm	3+	3+	5+	Hache énergétique	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Compte comme des tactiques pour les transports

World Eaters

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Rampager Marine	Inf	15cm	4+	3+	-	Armes Caederes	(contact)	Arme d'assaut Attaque sup. (+1)	Infiltrateur, Sans peur Compte comme des tactiques pour les transports
Red Butcher terminator	Inf	15cm	4+	3+	-	Haches énergétiques	(contact)	Arme d'assaut MA ET Attaque sup. (+1) MA	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sans peur Compte comme des terminators pour les transports

Word Bearers

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Gal Vorbak	Inf	15cm	4+	3+	5+	Pistolet Bolter Griffes	(15cm) (contact)	Arme légère Arme d'assaut Att supp (+1)	Infiltrateur, Sauvegarde Invulnérable Ne peuvent que contester les objectifs Compte comme des Terminators pour les transports
Ash Circle Marine	inf	30cm	4+	3+	4+	Lance-flammes léger	(15cm)	Arme légère Ignore les couverts	Réacteurs Dorsaux Compte comme des assauts pour les transports
Mal Ghara Contemptor	VB	15cm	3+	3+	5+	Warpfire Plasma Griffe énergétique	30cm ET (15cm) (contact)	MA5+ Arme légère MA Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Marcheur, sans peur
Apotre Noir	Pers.	-	-	-	-	Arme démon	(contact)	Arme d'assaut MA, Attaque sup. (+1)	Charismatique, meneur, sauvegarde Invulnérable, Porte Icône

LÉGION : Démons

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	NOTES	
Grand Immonde	EG	15cm	4	4+	5+	Nuée de Nurglings	(contact)	Arme légère	Attaque sup. (+1) MA	CD4, <u>Critique</u> : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6. Notes : Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur.
						Flot de Corruption	(Souffle)		AP4+/AC5+, IC, Rupture	
						Et	(15cm)	Arme légère	Attaque sup. (+1) IC	
Portes Peste	Inf	15cm	3+	3+	6+	Epée de la Peste	(contact)	Arme d'assaut	-	Sauvegarde invulnérable
Zombies de la peste	Inf	10cm	5+	6+	-	Griffes et Crocs	(contact)	Arme d'assaut	-	Infiltrateurs
Gardien des Secrets	EG	20cm	4+	3+	4+	Regard de Slaanesh	30cm		2xMA4+	CD3 : <u>Critique</u> : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6. Notes : Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur.
						Et	(15cm)	Arme légère	Attaque sup. (+1), MA, Frappe en premier	
						Fouet du Tourment	(contact)	Arme d'assaut	Attaque sup. (+1), MA, Frappe en premier	
Démonettes	Inf	20cm	4+	3+	-	Griffes Démoniaques	(contact)		-	Infiltrateur, Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable
Buveur de Sang	EG	30cm	4+	3+	-	Hache et Fouet de Khorne	(contact)	Arme d'assaut	Attaque sup. (+3), TK (1)	CD3, <u>Critique</u> : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6. Notes : Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur, Réacteur Dorsal
Sanguinaires	Inf	15cm	4+	4+	-	Lames Infernales	(contact)	Arme d'assaut	Attaque sup. (+1)	Sauvegarde invulnérable
Duc du Changement	EG	30cm	4+	5+	4+	Regard Cinglant	30cm		2xMA3+	CD : 3, Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6. Notes : Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur, Réacteurs Dorsal
						Et	(15cm)	Arme légère	Attaque sup. (+1), MA	
						Bâton de Chari Vari	(contact)	Arme d'assaut	Attaque sup. (+1), MA	
Incendiaires	Inf	15cm	5+	5+	4+	Flammes de Tzeentch	(15m)	Arme d'assaut	Attaque sup. (+1), IC	Sauvegarde Invulnérable