



# IRON HANDS

Codex Epic Armageddon  
F.ERC



# Iron Hands

## Codex Epic Armageddon F.ERC

### Sommaire

Présentation FERC.....	3
Les Iron Hands.....	4
Changements par rapport aux SM Codex.....	5
Liste d'armée Iron Hands.....	6
Règles spéciales Iron Hands.....	8
Unités Iron Hands.....	9
Appareils de la flotte.....	15
Soutien titanique.....	16
Feuille de référence: Iron Hands.....	17

### Crédits

#### Liste d'armée

French-ERC

#### Traductions

Games Workshop

French-ERC

#### Responsable d'armée et couverture

Chris

#### Photos et Illustrations

Games Workshop

Mageboltrat

Warmasternice

Jay

Chris



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

## LIVING RULES BOOK Iron Hands F-ERC

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La F-ERC

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

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

### Mentions légales :

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

## Les Iron Hands



Les Iron Hands sont des défenseurs ardents de la parole de l'Empereur depuis ces temps immémoriaux où les divins Primarques marchaient parmi les hommes. Leur dévotion et leur foi n'ont pas vacillé malgré les siècles, même s'ils ont enduré des périodes de sombre douleur auxquelles d'autres n'ont pas survécu. Ils n'ont que mépris pour ceux dont la volonté n'est pas aussi bien trempée que la leur et les punissent sans remords. Leur Primarque, Ferrus Manus, est comme un dieu-guerrier omnipotent, sauveur de son peuple, celui qui reviendra un jour pour mener l'Humanité sur la voie bordée d'iniquités qui la fera enfin sortir des ténèbres.

La haine tenace des Iron Hands pour la faiblesse sous toutes ses formes a eu un effet marqué sur leur doctrine. Cette méfiance s'étend à la défaillance de la substance charnelle des corps qui n'épargne pas plus qu'une autre leur constitution améliorée. La fragilité est traquée sans relâche et éliminée par tous les moyens, ce qui a développé chez eux une vénération de la mécanique confinant à la dévotion de l'Adeptus Mechanicus. Un corps faible peut aisément être brisé ou être tenté par les péchés de chair, et c'est ce que les Iron Hands redoutent plus que tout. Par conséquent, plus le corps est robuste et mécanisé, moins cela laisse de place à la défaillance.

Les Révérends de Fer entretiennent la rancœur des Iron Hands par leurs diatribes pour la faire gagner en intensité. Le chapitre transporte ce sentiment destructeur sur le champ de bataille où il se cristallise contre l'ennemi, quel qu'il soit. Les frères se battent avec une détermination qui n'est plus à vanter, affermis dans la certitude qu'ils agissent pour le bien de l'Humanité en menant leur croisade contre les faibles et les corrompus. L'emportement froid du chapitre lorsque celui-ci part au combat est un spectacle effrayant et redoutable d'efficacité, ces Space Marines amers avancent sans répit tels des automates pour se jeter sur leurs adversaires avec une ferveur des plus austères.

Les Iron Hands prennent soin du nombre limité d'armures Terminator et de Dreadnoughts dont ils disposent, les traitant avec la plus grande déférence. Les escouades composées exclusivement de Terminators sont rares car la présence mystique qu'ils apportent dans les rangs est plus flagrante s'ils agissent à la tête d'autres escouades. Les sergents portent souvent une armure Terminator à laquelle on prétend qu'ils sont physiquement liés et il est courant de voir des détachements menés par des Dreadnoughts, l'inspiration insufflée aux Iron Hands devenant un bénéfice supplémentaire de leur mobilisation.

D'autres renseignements à cette adresse:

[http://wh40k-fr.lexicanum.com/wiki/Iron\\_Hands](http://wh40k-fr.lexicanum.com/wiki/Iron_Hands)

## Changements par rapport à la liste Space Marines Codex



- Les Chapelains s'appellent « Révérends de Fer » et les Terminators s'appellent « Morlocks ».
- 0-1 formation maximum à choisir parmi Land Speeders et Scouts (par tranche de 5000pts).
- Disparition de la formation de Terminators ainsi que ses options.
- Ajout de la règle spéciale «Fils de Mars» : Toutes les unités Iron Hands (à l'exception des Scouts) bénéficie d'une sauvegarde invulnérable.
- Ajout de l'option « Morlocks » sur les formations Tactiques permettant de remplacer un socle avec un officier par un socle de Morlocks avec le même officier.
- Option « Support lourd » à la place de l'option « Vindicator» aux formations de Land Raiders et Predators.
- Dreadnoughts Vénérables Iron Hands (gagnent Meneur) qui coûte 75pts et limité à un par formation, à la place de l'option Dreadnought habituelle, cela coûte 25pts pour un échange contre les Rhinos de la formation.
- Rajout des profils suivants: Canon Thunderfire (peut être acheté à la place du Dreadnought), Land Raider Hélios (en formation ou amélioration) et Land Raider Terminus Ultra (en option du soutien lourd).



## Liste d'armée Iron Hands

Les Iron Hands ont une Valeur Stratégique de 5. Les formations Iron Hands ont une initiative de 1+, les formations des soutiens titaniques ont une initiative de 1+ et les formations des appareils de la flotte, ont une initiative de 2+.

### Détachements Iron Hands

Formations	Composition	Améliorations / Notes	Coût
<b>Tactiques</b>	Six Tactiques plus transports	Dreadnoughts, Commandant, Razorbacks, Hunter, Support Lourd, Morlocks.	275pts
<b>Dévastators</b>	Quatre Dévastators plus transports	Dreadnoughts, Commandant, Razorbacks, Hunter, Support Lourd.	250pts
<b>Assauts</b>	Quatre Assauts	Commandant.	175pts
<b>0-1</b>	<b>Scouts</b>	Quatre Scouts plus transports	Commandant, Razorbacks, Sniper.
	<b>Land Speeders</b>	Cinq Land Speeders	Tornado / Typhoon, Commandant.
<b>Motos</b>	Cinq motos	Commandants, Motos d'assaut.	200pts
<b>Land Raiders</b>	Quatre Land Raiders	Commandant, Support Lourd, Variantes.	350pts
<b>Land Raiders Hélios</b>	Quatre Land Raiders Hélios	Commandant, Support Lourd, Variantes.	400pts
<b>Prédators</b>	Combinaison de quatre Prédators de n'importe quel type.	Commandant, Support Lourd.	250pts
<b>Vindicators</b>	Quatre Vindicators	Commandant.	250pts
<b>Whirlwinds</b>	Quatre Whirlwinds	Commandant, Hunter.	300pts
<b>Thunderhawk</b>	Un Thunderhawk	Compte dans la limitation des 1/3	225pts
<b>Barge de débarquement</b>	Une Barge de débarquement	Compte dans la limitation des 1/3	400pts
<b>Croiseur d'attaque</b>	Un Croiseur d'attaque	Pour +150pts remplacez le Croiseur d'attaque par une Barge de bataille.	200pts

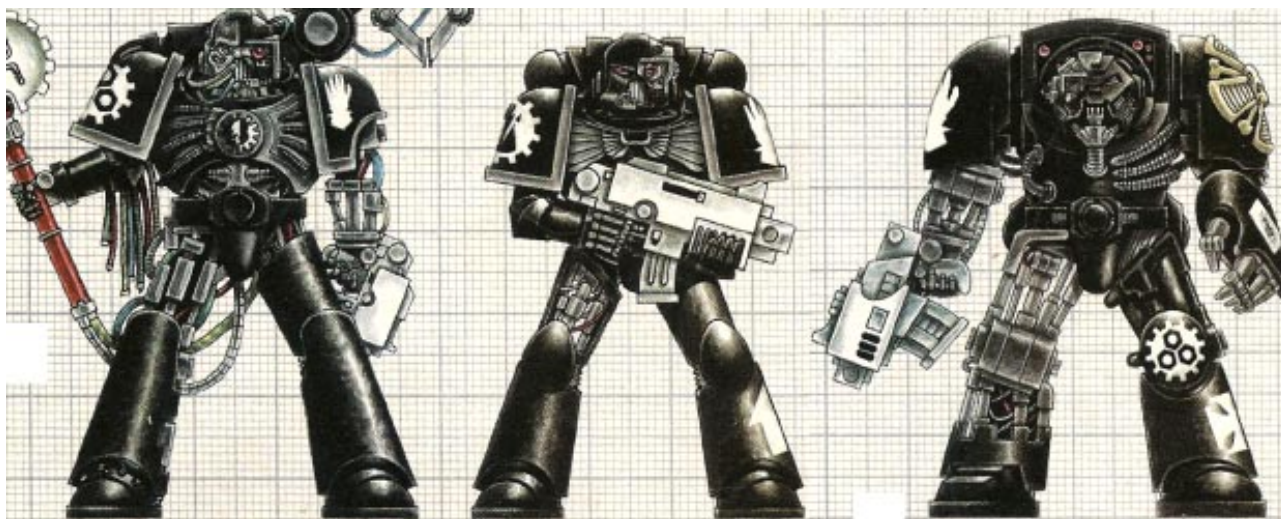
### Améliorations Iron Hands (Chaque amélioration ne peut être choisie qu'une fois pour une même formation)

Améliorations	Composition	Coût
<b>Commandant</b>	Ajoutez un officier Iron Hands à une unité de la formation. L'officier peut être un Capitaine, un Archiviste ou un Révérend de Fer. Un des Capitaines de l'armée peut être échangé gratuitement par un Commandant Suprême.	50pts
<b>Sniper</b>	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la capacité Sniper.	50pts
<b>Motos d'assaut</b>	Remplacez n'importe quel nombre de motos par des motos d'assaut.	Gratuit
<b>Hunter</b>	Ajoutez 1 Hunter.	50pts
<b>Razorbacks</b>	Vous pouvez ajouter autant de Razorbacks que d'unités à transporter moins le nombre de places disponibles en Land Raider.	25pts chaque
<b>Dreadnoughts</b>	Ajoutez à la formation jusqu'à 0-2 des unités suivantes: Jusqu'à 1 Dreadnought Vénérable Iron Hands Jusqu'à 2 Canon Thunderfire	75pts 25pts chaque
<b>Support Lourd</b>	Ajoutez jusqu'à 2 blindés de n'importe quelle combinaison de : Predators Annihilator ou Destructor, Vindicators. Land Raider Land Raider Hélios 0-1 Land Raider Terminus Ultra	65pts chaque 75pts chaque 125pts chaque 125pts
<b>Morlocks</b>	Remplacez un socle avec un officier par un socle de Morlocks avec le même officier	+25pts
<b>Tornado / Typhoon</b>	Remplacez n'importe quel nombre de Land Speeders par autant de Land Speeders Tornado pour +10pts chaque ou Typhoon pour +25pts chaque.	10 & 25pts
<b>Variantes</b>	Remplacez des Land Raider de la formation par des Land Raider Hélios et Land Raider Terminus Ultra (vous ne pouvez avoir qu'un seul LR Terminus par formation).	+50pts chaque

## Appareils de la flotte

(Jusqu'à 1/3 des points d'armée peuvent être dépensés en appareils de la flotte et Soutien Titanique)

<b>Escadrille d'intercepteurs</b>	Deux chasseurs Thunderbolt	Ajoutez 2 chasseurs supplémentaires pour +150 pts	150pts
<b>Escadrille de bombardiers</b>	Deux Marauders Bombardiers	-	300pts



## Soutien Titanique

(Jusqu'à 1/3 des points d'armée peuvent être dépensés en appareils de la flotte et Soutien Titanique)

<b>Formations</b>	<b>Composition</b>	<b>Coût</b>
<b>Titan Warlord</b>	Un Titan Warlord	850pts
<b>Titan Reaver</b>	Un Titan Reaver	650pts
<b>Titan Warhound</b>	Un Titan Warhound	275pts
<b>Meute de Warhounds</b>	Deux Titans Warhounds	500pts



### Règle spéciale

#### Fils de Mars

Les bioniques pour l'infanterie, ainsi que le soutien de l'Adeptus Mechanicus et la présence des Révérends de Fer pour les véhicules, font que l'armée Iron Hands dans son ensemble est plus résistante.  
Pour représenter ceci, toutes les unités Iron Hands (à l'exception des Scouts, qui n'ont pas encore de bioniques), bénéficient de la règle *Sauvegarde invulnérable*.



### Règle spéciale

#### Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur

La bravoure et la ténacité des Iron Hands sont légendaires. Ces traits de caractère sont représentés par les règles suivantes :

- Il faut deux pions d'impact (ignorez les pions d'impacts en plus) pour neutraliser une unité Iron Hands ou détruire une unité démoralisée (dans ce cas précis, le nombre total de PI est calculé après la résolution du tir).
- Les formations Iron Hands ne sont démoralisées qu'à partir du moment où elles ont deux pions d'impact ou plus par unité.
- Lors d'une résolution d'assaut, le fait d'être plus nombreux que les Iron Hands ne compte pas. Par contre le fait d'être plus de deux fois plus nombreux que les Iron Hands s'applique toujours.
- Réduisez de moitié le nombre de touches supplémentaires subies par une formation de Iron Hands perdant un assaut, en arrondissant à l'entier inférieur en faveur des Iron Hands.
- Lorsqu'une formation Iron Hands 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 Iron Hands retirent deux pions d'impact au lieu d'habituellement un seul.



### Règle spéciale

#### Transports Iron Hands

Les Iron Hands sont une armée très mobile. De ce fait, le coût en points d'une formation comprend assez de Rhino pour la transporter.

Les formations qui ont des Rhinos porte la mention " plus transports " dans leur composition.

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

Notez toutefois que vous n'avez pas à prendre de Rhinos si vous ne le voulez pas.

Si vous avez acheté des véhicules avec une capacité de transport pour la formation (comme des Razorbacks ou des Land Raiders), on considère qu'ils transportent au maximum de leurs capacités et que vous avez ensuite droit à assez de Rhino pour transporter ce qu'il reste de la formation (même si un Rhino ne se retrouve qu'à demi-charge en cas de nombre impair de Razorbacks).

En outre, vous pouvez choisir de remplacer tous les Rhinos de la formation par un Dreadnought Vénérable Iron Hands pour +25pts 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 (voir chapitre 4.4). Vous aurez par contre besoin d'un croiseur Space Marine ou d'une barge de bataille pour déployer les modules d'atterrissage.



# Unités Iron Hands

## Iron Hands

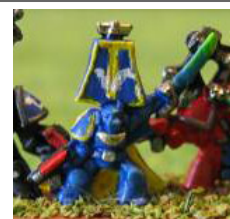
### COMMANDANT SUPREME

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
<b>Notes :</b> Commandant suprême, Sauvegarde invulnérable.				



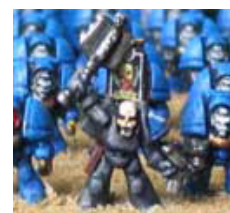
### CAPITAINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
<b>Notes :</b> Commandant, Meneur, Sauvegarde invulnérable.				



### REVEREND DE FER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
<b>Notes :</b> Charismatique, Meneur, Sauvegarde invulnérable.				



### ARCHIVISTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Frappe psychique et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	-	
Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
<b>Notes :</b> Meneur, Sauvegarde invulnérable.				



### TACTIQUE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance missile	45cm	AP5+ / AC6+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
<b>Notes :</b> Aucune.				



### DEVASTATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Armes lourdes	45cm	2 x AP5+ / AC5+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
<b>Notes :</b> Aucune.				



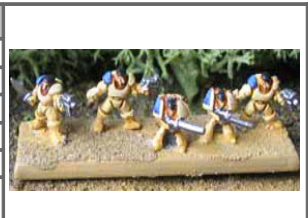
<b>ASSAUT</b>				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Epée tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	-	
Pistolets bolters	(15cm)	Armes légères	-	
<b>Notes :</b> Réacteurs dorsaux.				



<b>MORLOCK</b>				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Canons d'assaut	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Fulgurants	(15cm)	Armes légères	-	
Armes énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
<b>Notes :</b> Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé.				



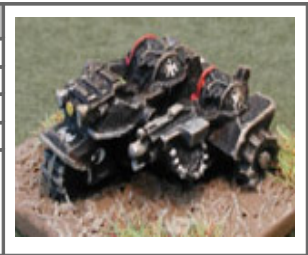
<b>SCOUT</b>				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters lourds	30cm	AP5+	-	
Fusils	(15cm)	Armes légères	-	
<b>Notes :</b> Eclaireur, Infiltrateur.				



<b>MOTOS</b>				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
Epée tronçonneuses	(contact)	Armes légères	-	
<b>Notes :</b> Montés.				



<b>MOTOS D'ASSAUT</b>				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
<b>Notes :</b> Montés.				



<b>LAND SPEEDER</b>				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multi fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères	- Macro arme	
<b>Notes :</b> Antigrav, Eclaireur.				



LAND SPEEDER TORNADO				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon d'assaut	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
<b>Notes :</b> Antigrav, Eclaircur.				



LAND SPEEDER TYPHOON				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance missiles Typhoon	45cm	AP3+ / AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	
<b>Notes :</b> Antigrav, Eclaircur.				



DREADNOUGHT VENERABLE IRON HANDS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	5+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons d'assaut jumelés	30cm	AP4+ / AC4+	-	
Poing énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
<b>Notes :</b> Blindage renforcé, Marcheur, Meneur, Sans peur.				



CANON THUNDERFIRE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons Thunderfire	60cm	AP4+ / AC6+	Ignore couvert	
<b>Notes :</b> Marcheur, Monté.				



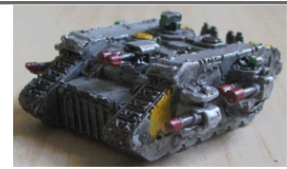
LAND RAIDER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	-	
<b>Notes :</b> Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Transport : 1 Morlock, 2 tactiques, 2 dévastators.				



LAND RAIDER HELIOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
Lance missiles Wirlwind	45cm	1PB	Tir indirect	
<b>Notes :</b> Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Transport : 1 Morlock, 2 tactiques, 2 dévastators.				



LAND RAIDER TERMINUS ULTRA				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
3 x Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
2 x Canons lasers	45cm	AC5+	-	
<b>Notes :</b> Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Transport.				
<b>Spécial:</b> Peut remplacer tous ses tirs par 1x (45cm ) MA4+; TT(1D3)				



RHINO				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fulgurant	(15cm)	Armes légères	-	
<b>=Notes :</b> Transport : 2 tactiques, 2 dévastators, 2 scouts.				



RAZORBACK BOLTERS LOURDS JUMELES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	-	
<b>Notes :</b> Transport : 1 tactique, 1 dévastator, 1 scout.				



RAZORBACK CANONS LASERS JUMELES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
<b>Notes :</b> 1 tactique, 1 dévastator, 1 scout.				



PREDATOR DESTRUCTOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Autocanon	45cm	AP5+ / AC6+	-	
2 x Bolters lourds	30cm	AP5+	-	
<b>Notes :</b> Blindage renforcé.				



PREDATOR ANNIHILATOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
2 x Canons lasers	45cm	AC5+	-	
<b>Notes :</b> Blindage renforcé.				



VINDICATOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon démolisseur et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	- Macro arme	
<b>Notes :</b> Blindage renforcé.				



WHIRLWIND				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Whirlwind	45cm	1PB	Tir indirect	
<b>Notes :</b> Aucune.				



HUNTER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Missiles traqueurs	60cm	AC4+ / AA4+	-	
<b>Notes :</b> Aucune.				



THUNDERHAWK				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Obusier	75cm	AP4+ / AC4+	Arc de tir frontal fixe	
2 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
1 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir droit	
1 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir gauche	
Capacité de dommage 2 : Touche critique : L'appareil s'écrase au sol tuant tous ceux à bord.				
<b>Notes :</b> Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : peut embarquer 8 de ces unités suivantes : tactiques, dévastators, assauts, scouts, motos, Morlocks, Dreadnoughts vénérables IH, canons thunderfire., Les Morlocks, canons thunderfire et Dreadnoughts vénérables IH prennent 2 emplacements.				

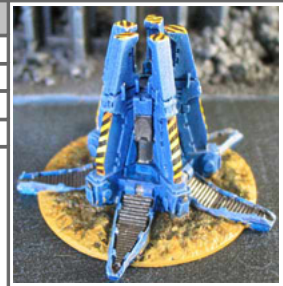


BARGE DE DEBARQUEMENT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	4+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
3 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	-	
Capacité de dommage 4 : Touche critique : La Barge explose tuant tout le monde à bord. Toute unité dans un rayon de 5cm de l'appareil subit une touche si la Barge se trouvait au sol à ce moment là.				
<b>Notes :</b> Assaut planétaire, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sans peur, Transport : peut transporter 12 de ces unités suivantes : tactiques, dévastators, assauts, scouts, motos, Morlocks et Dreadnoughts vénérables IH, canons thunderfire. Les Morlocks, canons thunderfire et Dreadnoughts vénérables IH prennent 2 places. En plus il peut transporter 4 land raiders ou 6 de ces unités suivantes : rhinos, razorbacks, whirlwinds, hunters, predators et vindicators.				



### MODULE D'ATTERRISSAGE

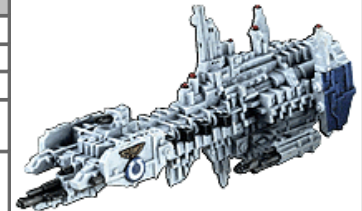
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Deathwing	15cm	AP5+ / AC5+	-	



**Notes :** Assaut planétaire, Transport : ne peut transporter que des unités morlocks, canons thunderfire, tactiques, dévastators, scouts et Dreadnoughts vénérables. Placez le module sur la coordonnée, lancez le dé de dispersion +2D6cm. Une fois atterri le deathwing attaque toutes unités ennemies dans un rayon de 15cm. Ensuite disposez les unités à 5cm du drop pod ou les unes des autres tout en restant dans un rayon de 15cm du module.

### CROISEUR D'ATTAQUE

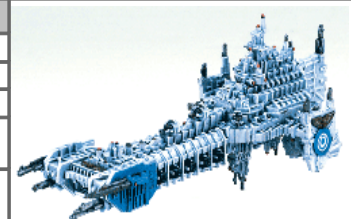
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement Orbital	-	5PB	Macro arme	



**Notes :** Transport, peut transporter 20 des unités suivantes : tactiques, dévators, scouts, assauts, Morlocks, Dreadnoughts vénérables, canons thunderfire, motos ainsi que 20 rhinos, whirlwinds, hunters, predators, vindicators, land raiders plus 6 thunderhawks et assez de modules d'atterrissage et de barge de débarquement.

### BARGE DE BATAILLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement Orbital	-	14PB	Macro arme	



**Notes :** Transport, peut transporter 60 des unités suivantes : tactiques, dévators, scouts, assauts, Morlocks, Dreadnoughts vénérables, canons thunderfire, motos ainsi que 60 rhinos, whirlwinds, hunters, predators, vindicators, land raiders plus 9 thunderhawks et assez de modules d'atterrissage et de barge de débarquement. Lent, ne peut être utilisé lors des 2 premiers tours à moins que le scénario ne précise le contraire.



## Appareils de la flotte

THUNDERBOLT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur Bombardier	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fulgurants	15cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Multilasers	30cm	AP5+ / AC6+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Roquettes	30cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	
<b>Notes :</b> Le Thunderbolt peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.				



MARAUDER BOMBARDIER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Tourelle dorsale 360°	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Arc de tir arrière fixe	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes	15cm	3PB	Arc de tir frontal fixe	
Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le Marauder Bomber s'écrase au sol.				
<b>Notes :</b> Aucune.				



## Soutien Titanique

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

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

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



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

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

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



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

Capacité de Dommage : 3, 2 boucliers. Touche critique : Le Warhound vacille, déplacez le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Warhound percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+.

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





## Feuilles de référence: Iron Hands

Unité	Type	Vit	BL	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
Cmd Suprême	Personnage	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA, Cmd Suprême, Svg invulnérable	
Capitaine	Personnage	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA, Cmd, Meneur, Svg invulnérable	
Révérend de Fer	Personnage	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA, Charismatique, Meneur, Svg inv.	
Archiviste	Personnage	-	-	-	-	Arme énergétique Frappe psychique et	(contact) 30cm (15cm)	Arme d'assaut MA4+ Armes légères	Attaque supplémentaire (+1), MA, Meneur, Svg invulnérable - Attaque supplémentaire (+1), MA	
<b>Iron Hands</b>	Scout	Infanterie	15cm	5+	4+	5+	Bolters lourds	30cm	AP5+	Eclaireur, Infiltrateur
	Tactique	Infanterie	15cm	4+	4+	4+	Lance missiles	45cm	AP5+ / AC6+	-
	Dévastator	Infanterie	15cm	4+	5+	4+	Armes lourdes	45cm	2 X AP5+ / AC5+	-
	Assaut	Infanterie	30cm	4+	3+	5+	Pistolets bolters	(15cm)	Armes légères	Réacteurs dorsaux
	Morlock	Infanterie	15cm	4+	3+	3+	Armes énergétiques 2 x Canons d'assaut	(contact) 30cm	Arme d'assaut AP5+ / AC5+	Attaque supplémentaire (+1), MA Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé
	Land Speeder	VL	35cm	4+	6+	5+	Multifuseur	15cm	MA5+	Antigrav, Eclaireur
	LS Tornado	VL	35cm	4+	6+	4+	Canon d'assaut Bolter lourd	30cm 30cm	AP5+ / AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireur
	LS Typhoon	VL	35cm	4+	6+	4+	LM Typhoon Bolter lourd	45cm 30cm	AP3+ / AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireur
	Moto	Infanterie	35cm	4+	3+	4+	Bolters	(15cm)	Armes légères	Montés
	Moto d'assaut	Infanterie	35cm	4+	5+	4+	Bolter lourd	30cm	AP5+	Montés
	Dreadnought Vénérable IH	VB	15cm	5+	3+	3+	Poing énergétique Canons d'assaut jumelés	(contact) 30cm	Arme d'assaut AP4+ / AC4+	Attaque supplémentaire (+1), MA Blindage renforcé, Meneur, Marcheur, Sans peur.
	Canon Thunderfire	Infanterie	15cm	5+	6+	4+	Canon Thunderfire	60cm	AP4+/AC6+ (IC)	Marcheur, Monté,
	Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(15cm)	Armes légères	Transport : 2 tactiques, 2 dévastators, 2 scouts
	Razorback bolters lourds jumelés	VB	30cm	5+	6+	4	Bolters lourds jumelés	30cm	AP5+	Transport : 1 tactique, 1 dévastator, 1 scout
	Razorback canons lasers jumelés	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	Transport : 1 tactique, 1 dévastator, 1 scout

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Predator Destructor	VB	30cm	5+	6+	3+	Autocanon 2 x Bolters lourds	45cm 30cm	AP5+ / AC6+ AP5+	Blindage renforcé
Predator Annihilator	VB	30cm	5+	6+	4+	Canons lasers jumelés 2 x Canons lasers	45cm	AC4+ AC5+	Blindage renforcé
Vindicator	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon démolisseur et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	Blindage renforcé Macro arme
Whirlwind	VB	30cm	5+	6+	5+	Whirlwind	45cm	1PB	Tir indirect
Hunter	VB	30cm	5+	6+	6+	Missiles traqueurs	60cm	AC4+ / AA4+	-
Land Raider	VB	25cm	4+	6+	4+	2 x Canons lasers jum. Bolters lourds jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé Transport : 1 Morlock, 2 tactiques, 2 dévastators
Land Raider Hélios	VB	25cm	4+	6+	5+	2 x Canons lasers jum. Lance missile Whirlwind	45cm 45cm	AC4+ 1PB Tir indirect	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé Transport : 1 Morlock, 2 tactiques, 2 dévastators
Land Raider Terminus Ultra	VB	25cm	4+	6+	4+	3 x Canons lasers jum. 2 x Canons lasers	45cm 45cm	AC4+ AC5+	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé <b>Spécial:</b> Peut remplacer tous ses tirs par 1x (45cm ) MA4+; TT(1D3)
Thunderhawk	EG	B	4+	6+	4+	Obusier 2 x Bolters lourds jum. 1 x Bolter lours jum. 1 x Bolter lourd jum.	75cm 30cm 30cm 30cm	AP4+ / AC4+ FrtF AP4+ / AA5+ FrtF AP4+ / AA5+ Arc de tir droit AP4+ / AA5+ Arc de tir gauche	Capacité de dommage 2 : Touche critique : L'appareil s'écrase au sol tuant tous ceux à bord. Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : peut embarquer 8 de ces unités suivantes : tactiques, dévastators, assauts, scouts, motos, Morlocks, Dreadnoughts vénérables IH, canons thunderfires. Les Morlocks, canons thunderfires et Dreadnoughts vénérables IH prennent 2 emplacements.
Barge de débarquement	EG	B	4+	6+	3+	2 x Canons lasers jum. 3 x Bolters lourds jum.	45cm 30cm	AC4+ AP4+ / AA5+	Capacité de dommage 4 : Touche critique : La Barge explose tuant tout le monde à bord. Toute unité dans un rayon de 5cm de l'appareil subit une touche si la Barge se trouvait au sol à ce moment là. Assaut planétaire, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sans peur, Transport : peut transporter 12 de ces unités suivantes : tactiques, dévastators, assauts, scouts, motos, Morlocks et Dreadnoughts vénérables IH, canons thunderfires. Les Morlocks, canons thunderfires et Dreadnoughts vénérables IH prennent 2 places. En plus il peut transporter 4 land raiders ou 6 de ces unités suivantes : rhinos, razorbacks, whirlwinds, hunters, predators et vindicators.
Module d'atterrissage	VB	-	-	-	-	Deathwing	15cm	AP5+ / AC5+	Assaut planétaire, Transport : transporte les unités tactiques, dévastators, Morlocks, Scouts et Dreadnoughts vénérables IH, canons thunderfires. Placez le module sur la coordonnée, lancez le dé de dispersion +2D6cm. Une fois atterrit le deathwing attaque toutes unités ennemies dans un rayon de 15cm. Ensuite disposez les unités à 5cm du module ou les unes des autres tout en restant dans un rayon de 15cm du module.

	Unités	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
<b>Vaisseaux</b>	Croiseur d'attaque	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	5PB, MA		
	Barge de bataille	V	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	14PB, MA	Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.	
<b>Aéronefs</b>	Thunderbolt	A	CB	6+	-	-	Fulgurants	15cm	AP4+/AA5+, FrtF	Le Thunderbolt peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.	
							Multi-laser	30cm	AP5+/AC6+, AA5+, FrtF		
							Roquettes	30cm	AC4+, FrtF		
	Marauder Bombardier	EG	B	6+	-	-	Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+		CD2 Critique: le Marauder s'écrase au sol.
							Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+, ArrF		
Canons laser jumelés	45cm	AC4+/AA4+, FrtF									
Bombes	15cm	3PB, FrtF									
<b>Soutien Titanique</b>	Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2 x Turbo laser Dest.	60cm	4 x AP5+ / AC3+, FrtF	CD8, 6 Boucliers, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sans peur, peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Warlord explose et inflige une touche sur un 4+ aux unités à 5cm, sur 2-3 le Warlord perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.	
							Canon gatling	60cm	4 x AP4+ / AC4+, Frt		
							Canon volcano	90cm	MA2+, TT (1D3), Frt		
Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance missiles mult.	60cm	3PB, FrtF	CD6, 4 boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Reaver explose et inflige une touche sur un 5+ aux unités à 5cm, sur 2-3, le Reaver perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.		
						2 x Turbo laser Dest.	60cm	4 x AP5+ / AC3+, Frt			
Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga bolter Vulcain L.	45cm	4 x AP3+ / AC5+, Frt	CD3, 2 Boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le titan est déséquilibré et vacille. Déplacez le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Warhound percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire, les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+.		
					Plasma léger	45cm	2 x MA2+, Rechargement, tir mi-puissance, Frt				