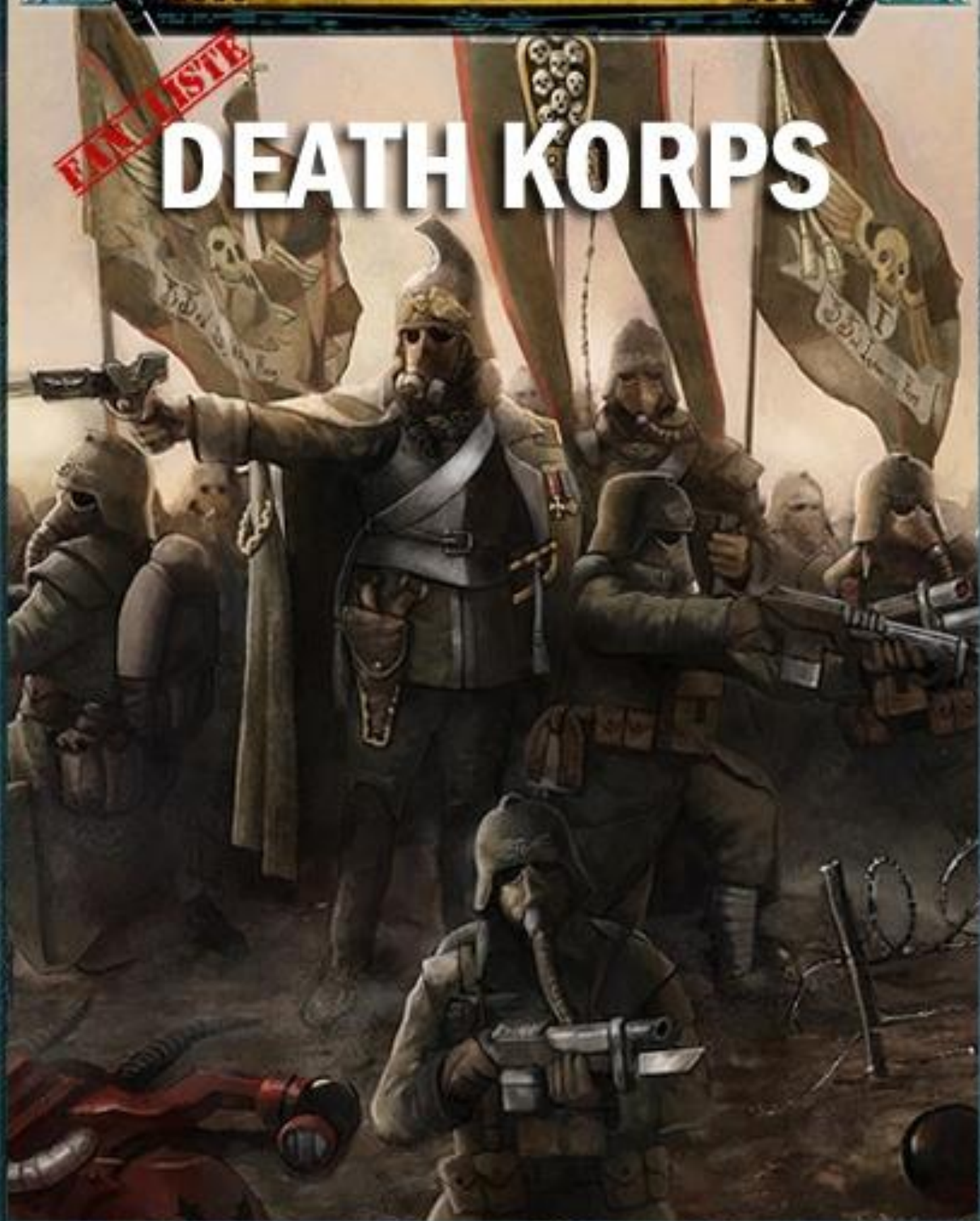


EPIC

# ARMAGEDDON

FAN LISTE

## DEATH KORPS



## SOMMAIRE

DEATH KORPS OF KRIEG V 5.2 .....	3
REGLES SPECIALES .....	5
LISTE D'ARMEE .....	6
UNITES .....	8
FEUILLES DE REFERENCES.....	17

## Crédits

### Développement

Forum Epic-fr

### Textes et traductions

Games Workshop

FrenchW40k

Bab

### Testeurs

Fabulous Fab, Jay, Lionel, Bab

### Mise en page

K., Lionel, Jay

### Photos et Illustrations

Games Workshop

Forge World



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 oeuvrer 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.



# DEATH KORPS OF KRIEG V 5.2

## "88e Armée"

Une armée en particulier au sein de la Garde Impériale a développé une sorte de fatalité vis à vis de la mort et ne recherche que celle-ci dans les combats, ce sont les soldats de la Death Korp de Krieg. Arborant des crânes humains, os et autres décorations funestes, ces soldats sont totalement fanatisés et ne craignent pas la mort. On n'a jamais vu un régiment de la Death Korps reculer, ces guerriers préférant tous mourir que de lâcher du terrain face aux ennemis de l'Empereur.

Tout le monde craint leur présence, car ces soldats sont considérés comme n'étant plus tout à fait eux-mêmes. A vrai dire, il est certain que ces troupes sont quelque part légèrement dérangées...

Ces régiments sont issus du monde de Krieg, dans le Segmentum Tempestus, qui n'est plus qu'un rocher irradié. Il fut la victime d'une guerre atomique lorsque l'Autarque servant de gouverneur se détourna de l'Imperium et sombra dans l'hérésie en reniant la divinité de l'Empereur, en 433 M.40 tout en déclarant l'indépendance de Krieg. Les troupes impériales sur place se scindèrent en loyalistes et renégats, et la guerre civile qui s'ensuivit dura cinq ans, durant lesquels le monde de Krieg fut plongé dans une totale fureur guerrière.



Le Colonel Jurten du 33e Régiment d'Infanterie de Krieg, surnommé depuis 'l'Infâme', déclencha une offensive nucléaire pour mettre définitivement à genoux les rebelles, détruisant les cinq Mondes-Forges de la planète et transformant celle-ci en une vaste étendue radioactive. Les survivants de l'hiver nucléaire qui dura 500 ans se réfugièrent dans des bunkers souterrains, qui sont toujours les habitats des descendants de ce conflit.



La surface de Krieg est balayée d'effroyables tempêtes, les vents pouvant atteindre 2000 km/h, l'atmosphère même de ce monde fut bouleversé par les explosions nucléaires et est devenu totalement instable. La Death Korp de Krieg est née de ce chaos nucléaire.

Cette armée a entamé depuis une pénitence permanente pour chercher une éventuelle absolution après la honte provoquée par l'hérésie de l'Autarque. C'est pourquoi les soldats de ce régiment recherchent les conflits les plus meurtriers et les plus dangereux, afin de laver l'honneur de leur monde, ce qui les amène souvent à de véritables carnages parmi les populations civiles, et leur amène les réprimandes des autorités impériales, ce dont ils n'ont cure.

*Il était heureux. Et c'était normal, car il en était persuadé, c'était le plus beau jour de sa vie.*

*Il se tenait, là, sur le toit du bunker éventré par les tirs d'artillerie, au milieu de ses semblables, morts pour la plupart, et pouvait pour la première fois embrasser le spectacle du champs de bataille qui avait été son quotidien depuis maintenant 3 semaines, sans risquer de prendre un tir de la tranchée adverse, maintenant repoussée à plusieurs kilomètres.*

*Une larme coula sous son masque à oxygène lorsqu'il hissa le drapeau de sa compagnie, devant la solennité de l'instant. Une sensation qu'il ne connaissait pas le parcouru. La fierté, peut être ?*

*Il était vivant et pouvait savourer cette grande victoire qu'était à ses yeux la prise du bunker 20.451. Elle avait coûté la vie à la moitié de ses semblables, et à l'ensemble des hérétiques qui défendaient avec acharnement ce lopin de terre face à la justice de l'Empereur, chose incompréhensible et inenvisageable pour lui.*

*"Descends de là 845.963.781, et viens te mettre en position de défense: ils vont faire une contre attaque!" Les mots du commissaire Tarkan claquèrent par les écouteurs de son casque, et le sortirent de sa torpeur. "A vos ordres!" s'entendit il répondre.*

*Son univers depuis sa venue au monde, il y avait maintenant 4 mois c'était résumé à des combats. Il était encore hébété de ce moment de calme qu'avait suivi la mort du dernier défenseur du bunker 20.451, qu'il avait lui même empalé sur sa baïonnette, et de cet instant intemporel où tous ses camarades vivants avaient savouré leur triomphe dans un grand cri de rage. Il se rappela alors sa sortie de la cuve cybernétique, placée dans le cuirassier Indomptable, et son déploiement dans sa compagnie, comme si c'était hier. Mais cela datait de 4 mois: "une éternité, pour un clone de la Death Korps", avait rit le commissaire Tarkan, avant de les mener à l'assaut ce matin.*

*Celui-ci avait su trouver les mots pour les encourager, alors qu'ils se tenaient prêts à l'assaut, dans leur tranchée: "vous êtes des clones. Vous n'êtes pas des hommes. Vous êtes nés du patrimoine génétique de la compagnie E du 21 ème régiment de la Death Korps, des hommes de valeur qui ont tous donné leur vie pour défendre l'Empereur et l'Imperium. Vous devez gagner votre honneur ce matin, en prenant ce bunker qui est un affront fait à l'Empereur. Ainsi, vous montrerez que vous êtes dignes de porter le nom d'hommes qui sont vos pères. L'Empereur lui même vous regarde et saura vous récompenser, en vous appelant lui aussi "Mes Hommes". Pour L'Empereur!"*

*Le clone 845.963.781 descendit de la superstructure, et vint se placer dans un cratère créé par un tir de Medusa. Il poussa le corps d'un Emperor Children et s'en servit comme parapet. Il se plaça en position, arma son fusil laser, prêt à défendre la terre sous ses pieds jusqu'à son dernier souffle, pour la gloire de l'Empereur.*

*C'était réellement le plus beau jour de sa vie.*





# REGLES SPECIALES

## "88e Armée"

### STRATEGIE 1

INITIATIVE 2+ (Navy 2+ / Titans 1+)

### REGLE SPECIALE - COMMISSAIRES

Pour chaque grande compagnie de la Garde qu'inclut votre armée (QG Régimentaire, Compagnie d'Infanterie, Compagnie d'Assaut, Compagnie de Death Riders) un commissaire est automatiquement intégré dans leur effectif. De plus vous pouvez ajouter un commissaire dans les Pelotons de Grenadiers Voltigeurs, Pelotons d'Ingénieurs et Pelotons d'Eclaireurs Death Riders pour 50pts chaque.

### REGLES SPECIALES - POSITIONS FORTIFIEES

Une armée de la Death Korps of Krieg « 88<sup>ème</sup> armée » est autorisée à acheter un ensemble de fortifications appelé « Positions Fortifiées » pour ses troupes pour chaque QG Régimentaire ou Compagnie d'Infanterie présente dans l'armée.

Les fortifications doivent être placées après les Objectifs, mais avant que les Vaisseaux Spatiaux et les Garnisons ne se déploient. Elles peuvent être placées partout où pourrait l'être un véhicule, dans la moitié de table du joueur Death Korps of Krieg « 88<sup>ème</sup> armée ». Vous pouvez diviser les fortifications si vous le souhaitez, du moment qu'elles respectent les règles de cohésion de formation. Par exemple, vous pouvez diviser les tranchées en plusieurs éléments, du moment qu'il y a un espace maximum de 5cm entre chaque élément. Les fortifications comptent comme ayant une vitesse nulle et peuvent être positionnées en 'garnison' (c'est à dire qu'elles peuvent être placées là où des unités pourraient être placées en garnison). Il va sans dire qu'elles ne peuvent pas être transportées, et tout joueur qui penserait à les déplacer sur la table devrait avoir profondément honte de lui. Une fois positionnées, les fortifications peuvent être utilisées par n'importe quelle unité, pas uniquement pour les unités de l'armée à qui appartiennent les fortifications. Elles peuvent aussi être capturées et utilisées par l'ennemi.

Chaque élément de fortification pris dans les Positions fortifiées compte comme une formation du point de vue de la cohésion. Ainsi vos barbelés n'ont pas à être disposés en cohésion avec vos tranchées.

Les éléments de fortification achetés avec des Batteries lourdes de support sont déployés en même temps que la formation auquel ils appartiennent.

### POSITIONS FORTIFIEES

Terrain	Infanterie	Véhicule	Engin de guerre
Tranchées	Couvert 4+	Dangereux	Sans effet
Emplacement d'artillerie	Couvert 4+	Couvert 5+	Sans effet
Barbelés	Dangereux	Dangereux	Sans effet

**Notes :** les emplacements d'artillerie procurent une sauvegarde de couvert aux véhicules de la même manière que les sauvegardes de couvert pour l'infanterie (paragraphe 1.8.3 du livre de règle). Chaque emplacement d'artillerie ne peut contenir qu'une seule unité.



# LISTE D'ARMEE

## COMPAGNIES DE LA DEATH KORPS

FORMATIONS	UNITES	COUT
0-1 QG Régimentaire	1 unité de Commandant Suprême de la Death Korps + 1 Amélioration de Commissaire + 12 unités de Fantassins de la Death Korps	300pts
Compagnie d'Infanterie	1 unité de Commandant de la Death Korps + 1 Amélioration de Commissaire + 12 unités de Fantassins de la Death Korps	250pts
Compagnie d'Assaut	10 unités de Fantassins de la Death Korps + 1 Amélioration de Commissaire + 1 Gorgone	325pts
Compagnie de Death Riders	1 unité de Commandant Death Rider de la Death Korps + 1 Amélioration de Commissaire + 12 unités de Death Riders	300pts
Compagnie d'artillerie	9 unités parmi Canon Seisme et Canon Medusa (+ 9 Emplacements d'artillerie)	525pts (+75pts)

## FORMATIONS DE SUPPORT Jusqu'à 2 par Compagnie de la Death Korps

FORMATIONS	UNITES	COUT
0-2 Peloton de Grenadiers Voltigeurs	8 unités de Grenadiers de Death Korps (+1 Gorgone / ou + 8 Centaures)	225pts (+100pts)
0-2 Peloton d'Ingénieurs	6 unités d'Ingénieurs de la Death Korps (tunneliers)	200pts
0-1 Silo Deathstrike	1 Silo à Missiles DeathStrike	250pts
0-1 Peloton de Leman Russ	6 Chars Leman Russ ayant la capacité <i>Marcheur</i> parmi : 0-1 Vanquisher 0-6 Leman Russ de la Death Korps 0-3 Leman Russ Annihilator 0-2 Leman Russ Exterminator 0-6 Leman Russ Conqueror 0-3 Leman Russ Démolisseur	450pts  (-10pts par Annihilator) (-10pts par Exterminator) (-10pts par Conqueror)
Peloton de Chars Lourds	3 Chars Lourds Macharius Vulcain Ou 3 Chars Lourds Macharius Obusier (dont peut être promu gratuitement en Char Lourd de Commandement Macharius)	375pts 325pts
Peloton de Char Super Lourd	1 Char Super Lourd au choix parmi : Shadowsword, Baneblade, Stormblade)	200pts
Batterie Légère de Support	3 unités de Quads Launchers ou 3 unités de Mortiers Lourds Et 3 Centaures	150pts
Batterie Lourde de Support	3 Canons Séisme Ou 3 Canons Medusa Ou 3 Canons Antiaérien (+ 3 emplacements d'artillerie)	175pts 175pts 100pts (+25pts)
Peloton d'Eclaireurs Death Riders	6 unités de Death Riders (toutes les unités gagnent la capacité <i>Eclaireur</i> )	150pts

## AMELIORATIONS

(Maximum 3 par Compagnie de la Death Korps à l'exception de la Compagnie de Death Riders qui ne permet pas l'achat d'améliorations. Et on ne peut prendre une amélioration qu'une seule fois par Compagnie de la Death Korps)

AMELIORATION	UNITES	COUT
Peloton d'Infanterie	6 unités de Fantassins de la Death Korps	100pts
Grenadiers	1 à 3 unités de Grenadiers de la Death Korps (gagnent <i>Eclaireur</i> )	25pts chacun
0-1 Quartermaster	1 unité de Quartermaster de la Death Korps	50pts
Peloton d'appui feu	3 Unités d'appui feu de la Death Korps	75pts
Peloton de Support	3 Quad Launchers ou 3 Mortiers Lourds de la Death Korps	75pts
Escadron de Hellhounds	3 Hellhounds	150pts
Soutien Lourd	1 Char Lourd Macharius Vulcain	125pts
Snipers	1 ou 2 unités de Snipers	25pts chacun
Escadron de Leman Russ	3 Chars Leman Russ au choix parmi : Leman Russ de la Death Korps Leman Russ Conqueror de la Death Korps Leman Russ Annihilator de la Death Korps Leman Russ Démolisseur de la Death Korps Leman Russ Exterminator de la Death Korps	65pts par unité 50pts par unité 50pts par unité 85pts par unité 50pts par unité

## FORTIFICATION de la DEATH KORPS (Maximum 1 par QG régimentaire ou Cie d'infanterie)

FORTIFICATIONS	ELEMENTS	COUT
Positions Fortifiées	Jusqu'à 50cm de Tranchées et jusqu'à 50cm de Barbelés. Tranchées et Barbelés sont indépendant l'un de l'autre du point de vue de leur mise en place	75pts



**NAVY et MECHANICUM**  
(1/4 des points maximum)

FORMATIONS	UNITES	COUT
Escadrille de Chasseurs Thunderbolts	2 Chasseurs Thunderbolts (ajoutez 2 Chasseurs Thunderbolts supplémentaires pour 150pts)	150pts
Escadrille de Marauders	2 Bombardiers Marauders	300pts
Warlord	1 Titan Warlord	850pts
Reaver	1 Titan Reaver	650pts
Meute de Warhounds	2 Titans Warhounds	500pts
Warhound	1 Titan Warhound	275pts



# UNITES

## COMMISSAIRE

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

**Notes :** *Charismatique, Meneur, Sans Peur*



## COMMANDANT SUPREME DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusil Laser	(15cm)	Armes Légères	-	
Arme Energétique	Contact	Armes d'Assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro-arme	
Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-	

**Notes :** *Commandant Suprême*



## COMMANDANT DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusil Laser	(15cm)	Armes Légères	-	
Autocanon	45cm	AP5+/AC6	-	

**Notes :** *Commandant*



## COMMANDANT DEATH RIDER DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lances Energétiques	(contact)	Armes d'assaut	Frappe en premier	
Pistolets Laser	(15cm)	Armes légères	-	

**Notes :** *Commandant, Monté, Infiltrateur*



## QUATERMASTER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusil Laser	(15cm)	Armes Légères	-	

**Notes :** *Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable*





### FANTASSINS DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mitrailleuses Lourdes Jumelées	30cm	AP5+	-	
Fusils Laser	(15cm)	Armes légères	-	



**Notes :** Une unité sur deux possède une mitrailleuses lourdes jumelées

### APPUI FEU DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-	
Mitrailleuses Lourdes Jumelées	30cm	AP5+		

**Notes :**

### SNIPERS DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusils de Sniper	30cm	AP5+	-	

**Notes :** Sniper, Eclaireur

### DEATH RIDERS DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lances Energétiques	(contact)	Armes d'assaut	Frappe en premier	
Pistolets Laser	(15cm)	Armes légères	-	



**Notes :** Monté, Infiltrateur

### INGENIEURS DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusil à Pompe	(15cm)	Armes légères	-	
Grenade à Gaz	(15cm)	Armes légères	Ignore les couverts	
Mortier Taupe Léger	30cm	AP5+	Ignore les couverts	

**Notes :** Tunnelier

## GRENADIERS DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-Flammes Lourd	15cm	AP4+	Ignore les couverts	
Et	(15cm)	Armes légères	Ignore les couverts	
<b>Notes :</b>				



## CENTAURE DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	30cm	6+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mitrailleuse Lourde	30cm	AP6+	-	



**Notes :** Transport : peut transporter une unité parmi : Commandant Suprême de la Death Korps, Commandant de la Death Korps, Quatermaster de la Death Korps, Fantassins de la Death Korps, Grenadiers de la Death Korps, Quad Launcher\*, Mortier Lourd\* ( \* la vitesse du centaure passe alors à 20cm)

## QUAD LAUNCHER DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	-	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Thudd Gun	45cm	AP4+/AC6+	Tir indirect	



**Notes :** Peut utiliser le tir indirect même sans faire de tir de barrage

## MORTIER LOURD DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	-	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mortier Lourd	30cm	1PB	Tir indirect, Ignore les couverts	



**Notes :**





### CANON SEISME DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	0cm	6+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Séisme	120cm	AP4+/AC4+ ou 1PB	Tir indirect	



**Notes :** Peut tirer normalement ou faire un tir de barrage. Ne peut utiliser le tir indirect que pour un tir de barrage.

### CANON MEDUSA DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	0cm	6+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon de Siège Medusa	30cm	MA 4+	Tir indirect, Ignore les couverts	



**Notes :**

### CANON ANTIAERIEN DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	0cm	6+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Lourd AA	60cm	AP6+/AC5+/AA5+	-	



**Notes :**

### SILO A MISSILES DEATHSTRIKE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	0cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Missile Deathstrike	Illimité	MA2+	Tueur de Titan (d6), Tir indirect, Rechargement	



**Notes :** Sans Peur

**Capacité de Dommages 3, Touche Critique :** Le bunker est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche MA4+

### HELLHOUND

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	4+	6+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Inferno	30cm	AP3+	Ignore les couverts	
Et	(15cm)	Armes légères	Ignore les couverts	
Bolter Lourd	30cm	AP5+	-	



**Notes :**

### CHAR LEMAN RUSS CONQUEROR DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obusier Conqueror	45cm	AP4+/AC4+	-	
Canon Laser	45cm	AC5+	-	

Notes : Blindage Renforcé



### CHAR LEMAN RUSS DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-	
Canon Laser	45cm	AC5+	-	
2 x Bolter Lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Blindage Renforcé

### CHAR LEMAN RUSS ANNIHILATOR DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	-	
Canon Laser	45cm	AC5+	-	
2 x Bolter Lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Blindage Renforcé

### CHAR LEMAN RUSS DEMOLISSEUR DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Démolisseur	30cm	MA4+	-	
Et	(15cm)	Att sup (+1), MA	-	
Canon Laser	45cm	AC5+	-	
2 x Canon Plasma Lourd	30cm	AP5+/AC5+	-	

Notes : Blindage Renforcé

### CHAR LEMAN RUSS EXTERMINATOR DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanons Jumelés	45cm	AP4+/AC5+	-	
Canon Laser	45cm	AC5+	-	
2 x Bolter Lourd	45cm	AP5+	-	

Notes : Blindage Renforcé



## GORGONE DE LA DEATH KORPS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Mitrailleuses Lourdes Jumelées	30cm	AP5+	Arc de tir frontal	
2x Lance-Flammes Lourd Et	15cm (15cm)	AP4+ Armes légères	Ignore couvert Attaque supplémentaire (+1), ignore couvert	



**Notes :** *Blindage Renforcé, Marcheur, Transport (10 unités parmi Commandant Suprême de la Death Korps, Commandant de la Death Korps, Quatermaster de la Death Korps, Fantassins de la Death Korps, Grenadiers de la Death Korps)*

**Capacité de Dommages 3, Touche Critique :** *Immobilisé. La prochaine touche critique détruit la Gorgone*

## CHAR LOURD DE COMMANDEMENT MACHARIUS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mitrailleuses Lourdes Jumelées	30cm	AP5+	Arc de tir frontal fixe	
2x Bolter Lourd	30cm	AP5+	-	
2x Canon Vanquisher	75cm	AP4+/AC2+	-	



**Notes :** *Blindage Renforcé*

**Capacité de Dommages 2, Touche Critique :** *Détruit*

## CHAR LOURD MACHARIUS VULCAIN

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mitrailleuses Lourdes Jumelées	30cm	AP5+	Arc de tir frontal fixe	
2x Bolter Lourd	30cm	AP5+	-	
Megabolter Vulcain Léger	45cm	4xAP3+/AC5+	-	



**Notes :** *Blindage Renforcé*

**Capacité de Dommages 2, Touche Critique :** *Détruit*

## CHAR LOURD MACHARIUS OBUSIER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mitrailleuses Lourdes Jumelées	30cm	AP5+	Arc de tir frontal fixe	
2x Bolter Lourd	30cm	AP5+	-	
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-	



**Notes :** *Blindage Renforcé*

**Capacité de Dommages : 2, Touche Critique :** *Détruit*



### CHAR SUPER LOURD BANEBLADE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Super Obusier	75cm	AP3+/AC3+	-	
Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-	
2x Canon Laser	45cm	AC5+	-	
Canon Démolisseur	30cm	MA4+	Arc de tir frontal fixe	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1) Macro-arme	
2x Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	-	
Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	Arc de tir frontal fixe	

**Notes :** *Blindage Renforcé*

**Capacité de Dommages :** 3, **Touche Critique :** *Détruit. Toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 6+*



### CHAR SUPER LOURD SHADOWSWORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Volcano	90cm	MA2+	Arc de tir frontal fixe, Tueur de titan (d3)	
2x Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	-	

**Notes :** *Blindage Renforcé*

**Capacité de Dommages :** 3, **Touche Critique :** *Détruit. Toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 6+*



### CHAR SUPER LOURD STORMBLADE (LUCIUS PATTERN)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Plasma Léger	45cm	2xMA2+	Arc de tir frontal fixe, Rechargement.	
2x Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	-	
2x Canon Laser	45cm	AC5+	-	
Bolter Lourd	30cm	AP5+	Arc de tir frontal fixe	

**Notes :** *Blindage Renforcé*

**Capacité de Dommages :** 3, **Touche Critique :** *Détruit. Toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 6+*





## BOMBARDIER MARAUDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre, Aéronef	Bombardier	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters Lourds Jumelés	30cm	AA5+	-	
Bolters Lourds Jumelés	30cm	AA5+	Arc de tir arrière fixe	
Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+/AA4+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes	15cm	3PB	Arc de tir frontal fixe	

Capacité de dommages : 2, Touche critique : Détruit



## CHASSEUR 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	
Multilaser	30cm	AP5+/AC6+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Roquettes	30cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	

Notes :





## WARLORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	2+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Destructeur Turbo Laser	60cm	4XAP5+/AC3+	Arc de tir Frontal Fixe	
Canon Gatling	60cm	4xAP4+/AC4+	Arc de tir frontal	
Canon Volcano	90cm	MA2+	TT(D3), Arc de tir frontal	



**Capacité de Dommage : 8. Boucliers : 6. 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 Destructeur Turbo Laser	60cm	4xAP5+/AC3+	Arc de Tir Frontal	



**Capacité de Dommage : 6. Boucliers : 4. 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 Reayer et infligeant une touche sur un 5+ à toutes unités dans un rayon de 5cm. Sur 2-3, le Reayer 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	2xMA2+	Rechargement, Arc de Tir Frontal	
Mégabolter Vulcain Léger	45cm	4xAP3+/AC5+	Arc de Tir Frontal	



**Capacité de Dommage : 3. Boucliers : 2. 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 REFERENCES

## DEATH KORPS DE KRIEG

NOM	TYPE	VIT	BL	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Commissaire	Perso	-				Armes Energétique	(contact)	Att sup (+1), MA	Charismatique, Meneur, Sans Peur
Commandant Suprême de la DKoK	Inf	15cm	5+	4+	5+	Armes Energétique Fusils Laser Autocanon	(contact) (15cm) 45cm	Att sup (+1), MA - AP5+/AC6+	Commandant Suprême
Commandant de la DKoK	Inf	15cm	6+	5+	5+	Fusils Laser Autocanon	(15cm) 45cm	- AP5+/AC6+	Commandant
Quatermaster de la DKoK	Inf	15cm	6+	6+	6+	Fusils Laser	(15cm)	-	Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Commandant Death Rider de la DKoK	Inf	20cm	6+	4+	6+	Lances énergétiques Pistolets Laser	(contact) (15cm)	Frappe en Premier -	Commandant, Monté
Death Rider de la DKoK	Inf	20cm	6+	4+	6+	Lances énergétiques Pistolets Laser	(contact) (15cm)	Frappe en Premier -	Monté
Grenadiers de la DKoK	Inf	15cm	5+	5+	4+	Fusils radiant Laser Lances Flammes Lourd Et	(15cm) 15cm (15cm)	- AP4+ / Ignore Couv Ignore couverts	
Ingénieurs de la DKoK	Inf	15cm	5+	4+	5+	Fusils à Pompe Grenades à Gaz Mortier Taupe léger	(15cm) (15cm) 30cm	- Ignore Couvert AP5+ / Ignore Couvert	Tunnelier
Fantassins de la DKoK	Inf	15cm	-	5+	5+	Fusils Laser Mitrailleses lourds Jumelées	(15cm) 30cm	- AP5+	Une unité sur deux possède une mitrailleses lourdes jumelées
Appui Feu de la DKoK	Inf	15cm	-	6+	4+	Autocanon Mitrailleses lourds Jum.	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	
Snipers de la DKoK	Inf	15cm	-	6+	5+	Fusils de Sniper	30cm	AP5+	Sniper, Eclaireur
Quad Launchers de la DKoK	Inf	10cm	-	6+	6+	Quad Launcher	45cm	AP4+/AC6+	Tir Indirect
Mortiers Lourd de la DKoK	Inf	10cm	-	6+	6+	Mortier Lourd	30cm	1PB, Ignore Couvert	Tir Indirect
Centaures de la DKoK	VL	30cm (20cm)	6+	6+	6+	Mitrailleuse Lourde	30cm	AP6+	Transport : une unité parmi : Commandant Suprême de la DKoK, Commandant de la DKoK, Quatermaster, Fantassins de la DKoK, Grenadiers de la DKoK, Quad Launcher*, Mortier Lourd* (* vitesse du centaure réduite à 20cm)
Canon Séisme	VB	0cm	6+	6+	6+	Canon Séisme	120cm	AP4+/AC4+ OU 1PB	Tir Indirect uniquement pour le barrage
Canon Medusa	VB	0cm	6+	6+	6+	Canon de Siège Medusa	30cm	MA 4+	Tir Indirect, Ignore couverts
Canon Antiaérien	VB	0cm	6+	6+	6+	Canon Lourd AA	60cm	AP6+/AC5+/AA5+	

NOM	TYPE	VIT	BL	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Leman Russ de la DKoK	VB	20cm	4+	6+	4+	Obusier 2 x Bolter Lourd Canon Laser	75cm 30cm 45cm	AP4+/AC4+ AP5+ AC5+	Blindage Renforcé
Leman Russ Conqueror de la DKoK	VB	25cm	4+	6+	5+	Obusier Conqueror Canon Laser	45cm 45cm	AP4+/AC4+ AC5+	Blindage Renforcé
Leman Russ Démolisseur de la DKoK	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Démolisseur Et Canon Laser 2 X Canon Plasma Lourd	30cm (15cm) 45cm 30cm	MA 4+ Att supp (+1), MA AC5+ AP5+/AC5+	Blindage Renforcé
Leman Russ Annihilator de la DKoK	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Laser Jumelés Canon Laser 2 x Bolter Lourd	45cm 45cm 30cm	AC4+ AC5+ AP5+	Blindage Renforcé
Leman Russ Exterminator de la DKoK	VB	20cm	4+	6+	4+	Autocanon Jumelés Canon Laser 2 x Bolter Lourd	45cm 45cm 30cm	AP4+/AC5+ AC5+ AP5+	Blindage Renforcé
Hellhound de la DKoK	VB	30cm	4+	6+	3+	Canon Inferno Et Bolter Lourd	30cm (15cm) 30cm	AP3+, Ignore couverts Ignore couverts AP5+	
Hydre	VB	30cm	5+	6+	5+	2 x Autocanons Jumelés Bolter Lourd	45cm 30cm	AP4+/AC5+/AA5+ AP5+	
Gorgone de la DKoK	EG	20cm	4+	6+	5+	2 x Mitraill. Lourdes Jum. 2x Lance-flammes lourd Et	30cm 15cm (15cm)	AP5+, Frt AP4+ Ignore Couverts Att supp (+1), Ignore couverts	<b>CD : 3 Touche Critique</b> : Immobilisé. Critique suivant = détruit Blindage Renforcé, Marcheur, Transport (10 unités parmi : Commandant Suprême de la DKoK, Commandant de la DKoK, Quatermaster, Fantassins de la DKoK, Grenadiers de la DKoK)
Char Lourd de Commandement Macharius	EG	15cm	4+	6+	4+	Mitrailleuse Lourde Jum 2 x Bolter Lourd 2 x Canon Vanquisher	30cm 30cm 75cm	AP5+, FrtF AP5+ AP4+/AC2+	<b>CD : 2 Touche Critique</b> : Détruit Blindage Renforcé
Char Lourd Macharius Mega bolter Vulcain	EG	15cm	4+	6+	4+	Mitrailleuses Lourdes Jum 2 x Bolter Lourd Mega Bolter Vulcain	30cm 30cm 45cm	AP5+, FrtF AP5+ 4 x AP3+/AC5+	<b>CD : 2 Touche Critique</b> : Détruit Blindage Renforcé
Char Lourd Macharius Obusier	EG	15cm	4+	6+	4+	Mitrailleuses Lourdes Jum 2 x Bolter Lourd 2x Obusier	30cm 30cm 75cm	AP5+, FrtF AP5+ AP4+/AC4+	<b>CD : 2 Touche Critique</b> : Détruit Blindage Renforcé



NOM	TYPE	VIT	BL	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Char super lourd Stormblade	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon Plasma Léger 2 x Bolters Lourds Jumelés 2 x Canon Laser Bolter Lourd	45cm 30cm 45cm 30cm	2 x MA2+ Rechgt, FrtF AP4+ AC5+ AP5+, FrtF	<b>CD : 3 Touche Critique</b> : Détruit. Toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 6+ Blindage Renforcé
Char super lourd Baneblade	EG	15cm	4+	6+	4+	Super Obusier Autocanon Canon Démolisseur Et 2 x Bolters Lourds Jumelés Bolters Lourds Jumelés	75cm 45cm 30cm (15cm) 30cm 30cm	AP3+/AC3+ AP5+/AC6+ MA4+ FrtF Att supp (+1), MA AP4+ AP4+ FrtF	<b>CD : 3 Touche Critique</b> : Détruit. Toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 6+ Blindage Renforcé
Char super lourd Shadowsword	EG	15cm	4+	6+	5+	Canon Volcano 2 x Bolters Lourds Jumelés	90cm 30cm	MA2+, FrtF AP4+	<b>CD : 3 Touche Critique</b> : Détruit. Toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 6+ Blindage Renforcé
Silo à Missile Deathstrike	EG	0cm	4+	6+	4+	Missile Deathstrike	Illimitée	MA2+	<b>CD : 3 Touche Critique</b> : Détruit. Toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche MA4+ Sans Peur
Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2x Destructeur Turbo Laser Canon Gatling Canon Volcano	60cm 60cm 90cm	4xAP5+/AC3+, Frtl Fixe 4xAP4+/AC4+ Frontal MA2+ (TTd3), Frontal	<b>CD : 8. Boucliers</b> : 6. <b>Touche critique</b> : 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. <b>Notes</b> : 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.
Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance Roquettes Multiple 2x Destructeur Turbo Laser	60cm 60cm	3PB, Frt Fixe 4xAP5+/AC3+, Frontal	<b>CD : 6. Boucliers</b> : 4. <b>Touche critique</b> : 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. <b>Notes</b> : 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	EG	30cm	5+	4+	4+	Canon Plasma Léger Méga Bolter Vulcain Léger	45cm 45cm	2xMA2+, Rechgt., Frtl 4xAP3+/AC5+, Frontal	<b>CD : 3. Boucliers</b> : 2. <b>Touche critique</b> : 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+. <b>Notes</b> : 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

NOM	TYPE	VIT	BL	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
<b>Bombardier Marauder</b>	EG, Aéronef	Bomb	6+	-	-	Bolters Lourds Jumelés	30cm	AA5+ ArrF	<b>CD : 2 Touche Critique : Détruit</b>
						Bolters Lourds Jumelés	30cm	AA5+	
						Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+/AA4+ FrtF	
						Bombes	15cm	3PB FrtF	
<b>Chasseur-Bombardier Thunderbolt</b>	Aéronef	Chassb omb	6+	-	-	Fulgurants	15cm	AP4+/AA5+ FrtF	
						Multilaser	30cm	AP5+/AC6+/AA5+ FrtF	
						Roquettes	30cm	AC4+ FrtF	