



CODEX

La Légion des

Damnés



Références originelles :

- Le site Taran pour le profil de Centurius V2 et de sa garde personnelle (source : White dwarf n° 24)
- Le White Dwarf n° 52 pour une mise à jour des règles de la Légion des Damnés et de l'Animus Malorum en V2.
- Le White Dwarf n° 56 pour les règles de la Légion des Damnés V3
- Le Chapter Approved spécial Les Trolls parut dans le Troll Mag' n° 24 pour une Liste d'Armée de la Légion des Damnés V3
- Le White Dwarf n°107 pour la mise à jour des règles de la Légion des Damnés V4
- Le Codex Space Marine de 2008 pour ses règles de la Légion des Damnés
- La Liste d'Armée Apocalypse de la Légion des Damnés (téléchargeable sur le site de GW-France)
- Le site French Warhammer 40K

« Par la sagesse de l'Empereur, la Vérité m'a enfin été révélée ! Ils sont les Perdus, les esprits des Fire Hawks qui ont disparu dans le Warp ! Ils reviennent d'entre les morts pour se venger des ennemis de l'Humanité ! »

Extrait du journal du Scribe Historius Malarey ;

Accusé d'Hérésie

- En attente d'exécution



Les différentes archives concernant les Fire Hawks sont unanimes sur certains points : ils combattirent durant la guerre de Badab dans le camp loyaliste. Plus tard, le Chapitre tout entier fut mandaté pour mener une chasse aux pirates Eldars qui ravageaient le système de Crows. La flotte entra dans le Warp pour ne jamais en ressortir. Le Chapitre fut déclaré perdu en 963.M41.

Depuis lors, plus un seul rapport ne mentionne l'existence de ce Chapitre...



«[...] De toutes les légendes qui hantent la mémoire millénaire de l'Imperium, une des plus mystérieuse concerne la légion des Damnés : nombreux furent les Inquisiteurs à tenter de percer les mystères l'entourant. Les Hauts Seigneurs de Terra eux-même ne savent pas grand chose concernant l'existence de ces êtres.

Lorsque la situation semble désespérée, comme ce fut le cas dans le système de Jakol-tal en 9967986.M41 ou lors de l'attaque de l'avant-poste impérial sur Genhemor III en 2562589.M41 par des Spaces Marines pervertis par le Chaos, alors que les dernières forces de l'Imperium sont sur le point de flancher et qu'elles ne trouvent d'autre refuge que la prière envers le Très Saint Empereur, une force d'êtres arborant des flammes et des crânes sur une armure de couleur noire apparaît parfois et renverse la situation, sauvant ainsi des âmes d'une mort certaine et parfois même, des systèmes entiers de la souillure du Chaos.

Est-ce la manifestation de Sa Volonté ? Ces êtres ont-ils des objectifs bien à eux ?

[...]

Cette force venue de nulle part disparaît aussitôt sa tâche accomplie. Les êtres qui la compose ne laissent transparaître aucune émotion et, lors des affrontements auxquels elle a participé, aucune conversation ni aucun mot n'a jamais été entendu sur les transmissions impériales ou ennemies laissant suggérer que ces êtres communiquent entre eux. Quelques paroles furent cependant entendu, mais personne ne parvient à l'heure actuelle à comprendre ce qui a put se dire... Qui plus est, ces paroles semblaient provenir d'une seule et même personne : le commandant de cette légion...

[...]

En 990122494.M41, le Maître Archiviste Tigurius du très saint chapitre des Ultramarines est l'un des derniers personnages crédibles ayant aperçut les membres de cette Légion. Dans son rapport, il parlait d'un personnage semblant être à la tête de cette force et maniant un crâne percé de trois clous gavé d'énergie Warp, même si l'être semblait dépourvu de tous liens avec le Warp, et doté de pouvoirs assez fantastiques. Si nous avons longtemps pensé que cet être, que Maître Tigurius avait prénommé Centurius, était le dirigeant de cette force mystérieuse, de récents rapports, plus ou moins fiables, émanant des zones de combats proches de l'Oeil de la Terreur nous amène à remettre en cause cette théorie : la Légion aurait été menée par des personnes dotés de capacité psychique, ou semblant manier un Crosius Arcanum... Ainsi donc, si nous nous fions aux tous derniers rapports, il semblerait qu'il existe une force militaire dont l'organisation, aussi minimaliste soit-elle, semble correspondre aux édits du très révééré Codex Astartes et semblant apparaître à point nommé pour sauver des forces de notre Très Saint Empereur, bénit soit-Il. Doit-on pour autant conclure que cette force est une émanation réelle de Sa Volonté ? Ou n'est-ce pas plutôt une nouvelle ruse des vils démons du Warp afin de nous leurrer quand à des objectifs encore mystérieux ?

Je terminerais donc ce rapport en vous recommandant la plus extrême prudence vis-à-vis de cette force et de tous les témoins de ses interventions tant que nos investigations ne nous auront pas permis d'en découvrir plus à son sujet.

[...] »

Extraits du rapport de l'Inquisiteur Enoch
sur les Manifestations de La Volonté de l'Empereur



La légion des damnés reste une force mystérieuse, même aux yeux des plus éminents érudits s'étant penchés sur la question. Personne ne sait d'où elle vient, pourquoi elle apparaît et quelles sont ses motivations. Si les plus retords des Inquisiteurs assure qu'une telle légion ne peut venir que du Warp et que, par voie de conséquence, elle est forcément damnée, voir corrompue, la plupart de ses interventions ont permis aux forces impériales de se sortir de situations éprouvantes.

Bien qu'apparaissant souvent sous la forme d'une simple escouade de fiers et nobles Space Marines, souvent menés par un être étrange que les érudits ont nommé Centurius, il n'existe pour l'heure aucune référence précise du nombre de soldats qui pourraient composer cette légion. Etant donné le nombre réduit de troupes apparaissant, certains scientifiques de Terra, versés dans l'art d'étudier les perturbations Warp, ont commencé à déclarer que cette force n'était rien d'autre qu'une troupe de Space Marines déchus voués à servir l'Empereur malgré leur mort. D'autre, en revanche, font d'eux une manifestation physique de Sa volonté. Des inquisiteurs, ayant visionné certaines images d'archives interdites, classé Diabolicus Malorum, sont même allés jusqu'à émettre l'hypothèse que les quelques êtres aperçus étaient les même sur chacune de ses vidéos et que ceux-ci avaient la capacité d'éviter les balles ou de faire fies de toutes leurs blessures : ce qui les a pousser à les surnommer les Spectres de la Légion des Damnés...

Chaque Space Marine de La légion des Damnés semble avoir vécu plus de combat que la plupart des vénérés guerriers reposant à l'intérieur des sacro-saints sarcophage des Dreadnoughts. Ne semblant connaître ni la peur, ni la mansuétude de certains de leur équivalents impériaux, les membres de la Légion des Damnés sont appelés avec crainte et respect par tout humain en situation délicate : et quand les légionnaires répondent à l'appel d'un de Ses fidèles, Ses Ennemis comprennent vite que leur fin est proche.

Combien sont-ils ? Une simple escouade ou une légion complète, mais démunie de toute ressource ? Ces Space Marines sont-ils une malédiction pour l'Imperium ou, comme ose à peine le murmurer certains êtres condamnés comme hérétiques, sont-ils le dernier espoir, l'ultime rempart qui protège l'humanité de la haine de ses ennemis ?



Les Fire Hawks, comme d'autres chapitres, furent créés lors de la vingt-et-unième fondation. Malheureusement, que ce soit du fait d'erreurs; de trahisons, de défauts de surveillance, de nombreux codes génétiques corrompus furent utilisés lors de cette Fondation.

Pire, les quelques Chapitres apparemment épargnés par cette souillure furent tous victimes de catastrophe. Ainsi, le Chapitre des Imperator's Witness fut victime d'un dramatique et inexplicable incident de voyage. Pourtant guidé par l'Astronomican, son Astropathe se perdit dans le warp et ses instruments de voyage se dérèglèrent, sans aucune explication... Le Chapitre entier allait se battre contre une insurrection genestealer sur un monde impériale. Les dernière coordonnée connue nous montre les vaisseaux apparaissant en plein dans une supernova... Aucun survivant ne fut retrouvé...

De nombreuses histoires similaires arrivèrent aux chapitres de cette fondation, ce qui alimenta les fantasmes de nombreux spécialistes qui commencèrent à l'appeler « la Fondation Maudite ». Pour autant, il paraît impossible d'affirmer que ce soit bel et bien le cas et les savants impériaux considèrent, la majorité du temps, qu'il ne s'agit là que de simples faits résultants du hasard.

La Légion des Damnés possède en son sein des Space Marines touchés eux aussi par la Corruption. Certains souffrent de mutations mineures, qu'eux-même n'ont pas forcément remarqué (sens accrus, prescience,...). D'autres, en revanche, souffrent de mutations extrêmes : griffe, tentacules, bras supplémentaires, crocs effilés, rage incontenable lorsque le Chapitre part en guerre,...). Ces guerriers restent acceptés par la Légion, mais ils sont regroupés ensemble lors du combat, pour éviter que la corruption ne se répande trop vite à d'autres frères.

Les Spécialistes impériaux qui ont été témoins des capacités martiales de ces guerriers les appellent les « Abominations » : ils sont en effet tellement difformes et semblent tellement torturés par leur apparence que leur présence est simplement abominable, et impossible à supportée. Mais ce n'est rien, comparé à leur rage et leur soif de sang en plein cœur du combat!

D'autres Légionnaires, en revanche, semblent touchés par une véritable malédiction... A chaque combat, ils sont submergés par une rage incontrôlable qui les pousse parfois à s'attaquer entre eux. Beaucoup semblent mourir à chaque bataille de la Légion des Damnés, et pourtant les effectifs de cette unité ne semblent jamais faiblir. Sont-ce les mêmes guerriers immortels? La rage se répand-elle au sein des guerriers de la Légion?

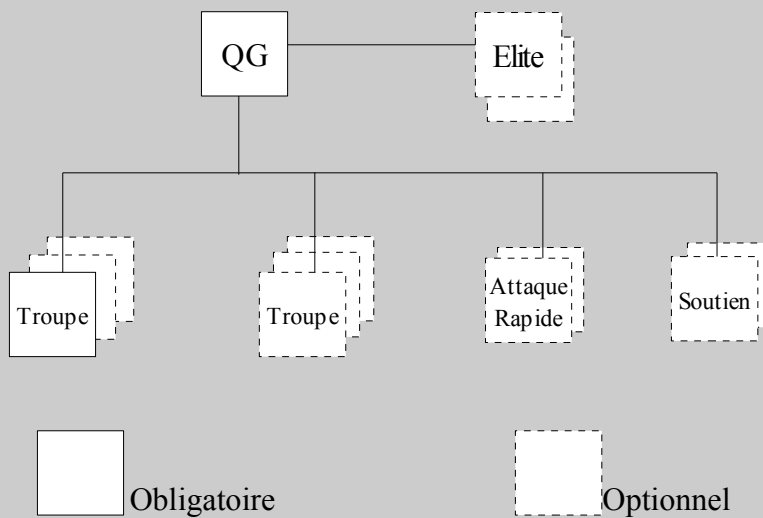
Il reste encore beaucoup à découvrir sur ces mystérieux guerriers, mais l'Inquisition veille et elle n'est pas connue pour baisser facilement les bras. L'inquisiteur ayant parcouru la toile Eldar aurait même découvert des éléments de réponse quand à cette Légion, de Space Marines, mais il ne s'agit pour l'instant que de rumeurs...

Note du Concepteur :

De par sa nature mystérieuse, la légion des damnés suit une structure d'armée assez particulière. Vous pouvez, au choix :

- Utiliser le profil officiel d'unité donné p.95 du chapitre Space Marine et inclure cette unité dans une force classique de Space Marine.
- Utiliser, lors de vos batailles d'Apocalypse, les règles en téléchargement libre sur le site de GW-France.
- Utiliser la liste suivante, après accord de votre adversaire. Cette liste est non-officielle et a pour but de vous permettre de jouer une liste d'armée de la Légion des Damnés dans vos parties habituelles de Warhammer 40.000.

De par ses effectifs réduits, la légion des Damnés utilise un Schéma de Structure d'Armée différent de celui des autres armées.



QG : à choisir parmi un Capitaine de la Légion des Damnés, un Archiviste de la Légion des Damnés **ou** un Chapelain de la Légion des Damnés.

Elite : 0-1 Escouade de Vétérans d'Appui de la Légion des Damnés, 0-1 Escouade Terminator de la légions des Damnés, 0-1 Escouade de Terminator d'Assaut de la Légion des Damnés, 0-1 Abominations de la Légion des Damnés, 0-1 Escouade de Chevaliers Maudits de la Légion des Damnés, Dreadnought de la Légion des Damnés.

Troupe : Escouade Tactique de la Légion des Damnés, 0-1 Escouade de Spectre de la Légion des Damnés.

Attaque Rapide : Escouade d'Assaut de la Légion des Damnés, 0-1 Escouade de Vétérans d'Assaut de la légions des Damnés, 0-1 Escadron de Motards de la Légion des Damnés.

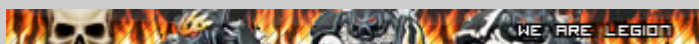
Soutient : Escouade Devastator de la Légion des Damnés, 0-1 Canon Rapière de la Légion des Damnés, 0-1 Land Raider de la Légion des Damnés, 0-1 Vindicator de la Légion des Damnés, 0-1 Predator de la Légion des Damnés, 0-1 Escadron de Land Speeder de la Légion des Damnés.

Solitaires : Aucun personnage spécial, issu de quelque codex que ce soit hors mis celui-ci ne peut être intégré à la Légion des Damnés. De plus, de part ses arrivées mystérieuses, la Légion des Damnés ne peut s'allier à personne et ne peut recevoir l'aide d'aucun allié.

Du fait du manque de ressources de la Légion, des unités ayant normalement accès au Razorback ou au Land Raider ne peuvent s'en voir attribuer un dans le cadre de cette liste d'armée, sauf si la liste le précise. La Légion des Damnés n'a pas non plus accès aux Modules d'Atterrissage.

Si, pour une raison quelconque, vous devez jouer plus d'un personnage (deux schémas de structure d'armée par exemple), vous devez désigner un personnage comme étant le « *Commodore* » de l'armée.

A moins que le contraire ne soit précisé, les troupes de ce codex suivent les règles du Codex Space Marines et du livre de règles de Warhammer 40.000.



Règles Spéciales : Lorsque cela est indiqué dans son profil, une unité suit les règles suivantes.

- **Animus Malorum :** Comme pour tout ce qui a trait à la Légion des Damnés, la provenance exacte de cet artefact est inconnue. Cependant, après de longues recherches, les érudits impériaux ont pu identifier son origine grâce aux trois clous de métal fixés sur la partie supérieure de la boîte crânienne. Ces clous, souvent utilisés pour indiquer un service prolongé dans un chapitre, indiquent qu'il s'agit probablement d'un capitaine Space marine, peut-être lui-même de la Légion des Damnés. Même avec des renseignements aussi fragmentaires, les forces impériales n'ont aucun doute sur le pouvoir du crâne. Quand le personnage portant ce crâne s'approche de l'adversaire, les ennemis commencent à mourir d'une façon horrible, leurs âmes aspirées hors de leurs corps, ne laissant qu'un cadavre anémié sur le champ de bataille. Une fois par tour, durant la phase de Tir, le possesseur du crâne peut utiliser l'Animus Malorum au lieu d'effectuer un tir avec son arme. Le joueur qui contrôle ce personnage choisit une figurine ennemie non-engagée dans un rayon de 18ps autour du porteur de l'artefact des damnés et dans sa ligne de vue (les figurines dans un véhicule ne peuvent être visées). Les deux joueurs lancent alors 1D6 et ajoutent le résultat au Cd de leur figurine. Si le possesseur de l'Animus malorum gagne, sa victime perd 1PV pour chaque point d'écart, sans possibilité de sauvegarde d'armure. Les sauvegardes de couverts restent cependant autorisées. S'il parvient à tuer un adversaire par le biais de l'Animus Malorum, il peut ressusciter une figurine de Space Marine de la Légion des damnés de l'escouade tactique dans laquelle il se trouve qui apparaîtra à 2ps de lui. Ce Space Marine ne peut porter d'arme lourde et/ou spéciale et si vous n'avez pas de figurine pour le représenter ou si le personnage n'est rattaché à aucune unité, le "bonus" de résurrection est perdu. Bien que n'étant pas lié à l'âme de du porteur, l'Animus Malorum ne fonctionne qu'entre ses mains et nécessite un apport psychique de la part de son porteur. Ainsi, bien que ne comptant pas comme un psyker, le possesseur du crâne maudit doit effectuer un test psychique avant chaque utilisation de l'Animus Malorum. Si un Peril Warp est obtenu, l'artefact devient la cible d'une attaque démoniaque. En résistant, il inflige une blessure de F4 à son possesseur (les sauvegardes d'armure sont autorisées) et ne peut plus servir pour le reste de la partie, l'esprit habitant le crâne devant se reposer après cette lutte intense.

Fantomatique : En raison de leur nature semi-immatérielle, les Space Marines de La Légion des Damnés bénéficient d'une sauvegarde invulnérable supplémentaire de 6+. Leurs véhicules et Dreadnoughts reçoivent une sauvegarde invulnérable de 6+ contre les tirs ennemis, sauvegarde qui doit être effectuée avant le jet de pénétration de blindage. Une unité ayant cette règle spéciale se déploie toujours en utilisant les règles *de Frappe en Profondeur*, mais elle doit le faire avant que la partie ne commence. La Légion des Damnés étant connue pour arrivée toujours au bon endroit au bon moment, vous pouvez relancer le dé de dispersion si vous le désirez. L'ordre de déploiement normal du scénario joué est respecté, à ceci près que les escouades de la Légion des Damnés peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille, en dehors de la Zone de déploiement adverse et à plus de 7ps d'un Objectif (la déviation usuelle peut cependant les faire tomber dans cette zone de déploiement ou plus près d'un Objectif). Même les véhicules fantomatiques de la Légion des Damnés entrent en jeu de cette manière, tels des apparitions silencieuses. Cette règle peut se combiner à la règle Intervention Héroïque, mais uniquement si les vétérans sont équipés de Réacteur Dorsaux. Les unités disposant de la règle *Frappe en Profondeur* peuvent choisir d'utiliser les règles habituelles de la *Frappe en Profondeur*.

À la fin de chaque tour du joueur de la Légion des Damnés, si le *Commodore* de votre armée a été tué, lancez 1D6 pour chaque unité ayant cette règle spéciale. Sur 2+, elle reste en jeu, prête à servir l'Empereur une fois de plus. Sur un résultat de 1, elle disparaît immédiatement dans le Warp, appelée par des impératifs plus urgents. Le cas échéant, les points de victoire seront gagnés d'après ses effectifs lors de sa disparition.

Frappe en Profondeur Précise : L'unité ayant une telle compétence peut toujours arriver en utilisant les règles de Frappe en Profondeur, même si la Mission ne l'autorise pas. La Légion des Damnés étant connue pour arrivée toujours au bon endroit au bon moment, vous pouvez donc relancer le dé de dispersion si vous le désirez. Cette unité compte comme ayant la règle spéciale *Frappe en Profondeur*.

L'Ancien : Une personne ayant cette compétence a vu plus de combat que n'importe quel Space Marine ne pourrait espérer en voir tout au long de sa vie et est à même de déceler la moindre faille de n'importe quelle armure. Une figurine ayant cette compétence peut relancer un seul jet pour blesser raté lors de chaque phase d'assaut.

Maudits : Les légionnaires de cette unités sont maudits. Après que les deux camps se soient déployés, mais avant de commencer le premier tour, lancez 1D6 et consultez le tableau des malédictions.

Rareté : Ces unités sont tellement rares que vous ne pouvez sélectionner qu'une seule de ses unités par tranche de 2000 points complète de votre armée.

Sans Peur : voir p.75 du livre de règle de Warhammer 40.000

Spectre : ne reculant devant aucune arme, immunisé aux effets des armes les plus dangereuses, un Spectre bénéficie d'une sauvegarde invulnérable.

Terrifiant : Toute unité qui perd un assaut en combattant la Légion des Damnés souffre d'un malus de 1 à son Commandement pour tout test de moral en résultant.

Choix QG :

0-1 Capitaine de la Légion des Damnés :

	Pts/fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Capitaine de la légion des Damnés	170	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

Composition d'unité : 1 Capitaine de la Légion des Damnés

Type d'unité : Infanterie

Équipement : Armure Énergétique, Épée tronçonneuse, Pistolet Bolter, Grenade Frag et Antichar, Halo de fer **Règles**

Spéciales : L'Ancien, Terrifiant, Sans Peur, Frappe en Profondeur Précise, Guerrier éternel, Personnage Indépendant, Fantomatique.

Options :

* Remplacer le pistolet bolter par :

- un bolter : gratuit
- un fulgurant : + 3 points
- une arme combinée lance-flamme, plasma, fuseur : + 10 points
- un bouclier tempête, une épée énergétique, une griffe éclair ou un pistolet à plasma : + 15 points
- un gantelet énergétique : + 25 points
- une lame relique ou un marteau tonnerre : + 30 points

* Remplacer l'armure énergétique par :

- une armure d'artificier : + 15 points
- * Bolts Feu d'Enfer : + 10 points
- * Lance-grenades auxiliaire : + 15 points

* Remplacer l'armure énergétique, le pistolet bolter, l'épée tronçonneuse, et les grenades frag et antichar par une armure terminator avec épée énergétique et fulgurant : + 40 points

- Remplacer le fulgurant de l'armure terminator par :

- une arme combinée lance-flamme, plasma, fuseur : + 5 points
- une griffe éclair : + 10 points
- un marteau tonnerre : + 20 points

- Remplacer l'épée énergétique de l'armure terminator par :

- une griffe éclair : + 5 points
- un gantelet énergétique ou un bouclier tempête : + 10 points
- un marteau tonnerre ou un poing tronçonneur : + 15 points

* S'il n'a pas d'armure terminator, il peut recevoir :

- une moto Space Marines : + 35 points
- *Recevoir l'Animus Malorum : + 30 points



[explication du calcul du coût en points : maître de chapitre SM 125 + L'ancien (=digilaser imposé = 8 points) + Terrifiant (10 points) + Sans Peur (5 points) + Guerrier éternel imposé (10 points)+Fantomatique (5 points) + 1A (15 point) + FeP précise (5 points) – Bombardement Orbital (10 points) – quelques options (2points)= 171 points (arrondi à 170 points)].



0-1 Archiviste de la Légion des Damnés :

	Pts/fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Archiviste de la légion des Damnés	190	6	4	4	4	2	4	3	10	3+

Composition d'unité : 1 Archiviste de la Légion des Damnés

Type d'unité : Infanterie

Équipement : Armure Énergétique, Arme de Force, Bolter ou Pistolet Bolter, Grenade Frag et Antichar, Coiffe Psychique.

Règles Spéciales : Terrifiant, Sans Peur, Fantomatique, Frappe en Profondeur Précise, Guerrier éternel, Personnage Indépendant, Psyker, compte comme étant un Epistolier (cf. p.57 du codex SM).

Pouvoirs Psychiques : Frappe Psychique, Dôme de force, Malédiction de la Machine, Le Vengeur, Puissance des Anciens, Portail d'infinité, Vortex Funeste, Hurllement Maudit

Options :

* Remplacer le bolter par :

- un fulgurant : + 3 points
- une arme combinée lance-flamme, plasma, fuseur : + 15 points
- un pistolet à plasma : + 15 points

* Remplacer l'armure énergétique, le bolter et les grenades frag et antichar par une armure terminator et :

- aucune arme additionnelle : + 25 points
- un fulgurant : + 30 points
- une arme combinée lance-flamme, plasma ou fuseur : + 35 points
- un bouclier tempête : + 40 points

* S'il n'a pas d'armure terminator, il peut recevoir :

- une moto Space Marines + 35 points

Hurllement Maudit : Ce pouvoir psychique n'est accessible qu'aux archivistes des Fondations Maudites et ne peut être utilisé qu'une fois par partie après avoir réussi un test psychique. Toute unité ennemie ayant au moins une figurine dans un rayon de 12ps autour de l'archiviste doit réussir un test de moral ou battre en retraite en accord avec les règles normales de retraite. Aucune ligne de vue n'est requise pour pouvoir utiliser ce pouvoir. Les unités qui ignorent les tests de moral sont immunisées à ce pouvoir. Ce pouvoir s'utilise pendant la phase de tir, au lieu de tirer avec une arme.

[explication du calcul du coût en points : Archiviste 100 + Epistolier imposé (45 points) + Terrifiant (10 points) + Sans Peur (5 points) + Guerrier éternel imposé (10 points) + IA (15 points) + Fantomatique (5 points) + FeP précise (5 points) – quelques options (2points) – 1 pouvoir psy (5 points) = 188points (arrondi à 190 points)]



0-1 Chapelain de la Légion des Damnés :

	Pts/fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chapelain de la légion des Damnés	150	5	4	4	4	2	4	3	10	3+

Composition d'unité : 1 Chapelain de la Légion des Damnés

Type d'unité : Infanterie

Équipement : Armure Énergétique, Crozius Arcanum, Bolter ou Pistolet Bolter, Grenade Frag et Antichar, Rosarius.

Règles Spéciales : Terrifiant, Sans Peur, Frappe en Profondeur Précise, Guerrier éternel, Personnage Indépendant, Liturgies de Bataille (cf. p.58 du codex SM).

Options :

* Remplacer le bolter par :

- un fulgurant : + 3 points
- une arme combinée lance-flamme, plasma, fuseur : + 15 points
- un pistolet à plasma : + 15 points
- un gantelet énergétique + 15 points

* Remplacer l'armure énergétique, le bolter et les grenades frag et antichar par une armure terminator et :

- aucune arme additionnelle : + 25 points
- un fulgurant : + 30 points
- une arme combinée lance-flamme, plasma ou fuseur : + 35 points
- un bouclier tempête : + 40 points

* S'il n'a pas d'armure terminator, il peut recevoir :

- une moto Space Marines + 35 points



[explication du calcul du coût en points : Chapelain (100 points) + Terrifiant (10 points) + Sans Peur (5 points) + Guerrier éternel imposé (10 points) + IA (15 points) + FeP précise (5 points) + Fantomatique (5 points) – quelques options (2points) = 148 points (arrondi à 150 points)]

TROUPES



Escouade Tactique de la Légion des Damnés

115 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Légionnaire de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'unité : 4 Légionnaires de la Légion des Damnés et un Sergent de la Légion des Damnés

Type d'unité : Infanterie

Équipement : armure énergétique, bolter, pistolet bolter, grenade frag et antichar.

Règles Spéciales : Fantomatiques, Terrifiants, Sans Peur, Escouade de Combat.

Transport assigné : Peut prendre un Rhino ou un Razorback.

Options :

* Ajouter jusqu'à 5 légionnaires :

+ 21 points par figurine

* Si l'escouade compte 10 figurines :

Un Légionnaire peut remplacer son bolter par :

- un lance-flammes :

gratuit

- un fuseur :

+ 5 points

- un lance-plasma :

+ 10 points

* Si l'escouade compte 10 figurines :

Un Légionnaire peut remplacer son bolter par :

- un bolter lourd, un multi-fuseur, ou un lance-missile :

gratuit

- lance-plasma lourd :

+ 5 points

- un canon laser :

+ 10 points

* Le Sergent peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par :

- Une épée tronçonneuse :

gratuit

- une arme combinée lance-flamme, plasma ou fuseur :

+ 10 points

- un fulgurant :

+ 10 points

- un pistolet à plasma :

+ 15 points

- une arme énergétique :

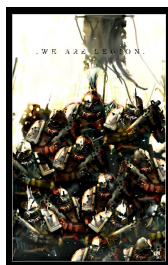
+ 15 points

- un gantelet énergétique :

+ 25 points

- Le Sergent d'une de vos unités tactique peut recevoir l'*Animus Malorum* pour +35 points.

•



1 Escouade de Spectre de la Légion des Damnés

155 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Spectre de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Sergent Spectre de la Légion des Damnés	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'unité : 4 Spectres de la Légion des Damnés et un Sergent des Spectres.

Type d'unité : Infanterie

Equipement : bolter, pistolet bolter, grenade frag et antichar.

Règles Spéciales : Sans Peur, Spectres, Lents & Méthodiques. **Transport assigné :** Peut prendre un Rhino.

Options :

- * Ajouter jusqu'à 5 spectres : + 30 points par figurine
- * Un seul Spectre de la Légion des Damnés peut remplacer son bolter par :
 - un lance-flammes, un fuseur, un lance-plasma : + 20 points
- * Un seul Spectre de la Légion des Damnés peut remplacer son bolter par :
 - un bolter lourd : + 10 points
 - un lance-missile : + 15 points
 - lance-plasma lourd : + 20 points
 - un canon laser, un multi-fuseur ou un Lance-flammes Lourd : + 30 points
- * Le Sergent Spectre peut remplacer son bolter par :
 - Une épée tronçonneuse : gratuit
 - une arme combinée lance-flamme, plasma ou fuseur : + 10 points
 - un fulgurant : + 10 points
 - un pistolet à plasma : + 15 points
 - une arme énergétique : + 15 points
 - un gantelet énergétique : + 25 points

Transports Assignés

<u>Rhino :</u>	45 points			
	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Rhino	4	11	11	10

Composition d'unité : 1 Rhino

Type d'unité : Véhicule (Char)

Capacité de Transport : 10 figurines

Règles Spéciales : Fantomatique, Réparation (cf codex Space Marine p76)

Equipements : Fulgurant, Fumigène, Projecteur

Options : peut avoir :

- un fulgurant : + 10 points
- un missile traqueur : + 10 points
- une lame de bulldozer : + 5 points
- un blindage renforcé : + 15 points

<u>Razorback :</u>	50 points			
	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Razorback	4	11	11	10

Composition d'unité : 1 Razorback

Type d'unité : Véhicule (Char)

Capacité de Transport : 6 figurines

Règles Spéciales : Fantomatique

Equipements : bolters lourds jumelés, Fumigène, Projecteur

Options : * peut avoir :

- un fulgurant : + 10 points
 - un missile traqueur : + 10 points
 - une lame de bulldozer : +5 points
 - un blindage renforcé : + 15 points
- * peut remplacer ses bolters lourds jumelés par :
 - des lance-flammes lourds jumelés : + 25 points
 - des canons d'assaut jumelés : + 35 points
 - des canons lasers jumelés : + 35 points
 - un canon laser et des lance-plasmas jumelés : +35 points

Elite



0-1 Escouade Terminator de la Légion des Damnés

220 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	2
Sergent Terminator de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	2

Composition d'unité : 4 Terminator de la Légion des Damnés et un Sergent Terminator de la Légion des Damnés.

Type d'unité : Infanterie

Equipement : armure Terminator, Fulgurant, épée énergétique (sergent), gantelet énergétique (Terminator).

Règles Spéciales : Sans Peur, Escouade de Combat, Fantomatiques, Terrifiants, Rareté, Frappe en Profondeur Précise.

Options :

- * Ajouter jusqu'à 5 Terminator : + 45 points par figurine
- * Par tranche complète de 5 figurines, un Terminator peut :
 - remplacer son fulgurant par un Lance-flamme lourd : + 5 points
 - remplacer son fulgurant par un Canon d'assaut : + 30 points
 - recevoir un Lance-Missiles Cyclone : + 30 points
- * Tout Terminator peut remplacer son gantelet énergétique par :
 - un poing tronçonneur : + 5 points par figurine



0-1 Escouade d'Assaut Terminator de la Légion des Damnés

220 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	2
Sergent Terminator de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	2

Composition d'unité : 4 Terminator de la Légion des Damnés et un Sergent Terminator de la Légion des Damnés.

Type d'unité : Infanterie

Equipement : armure Terminator, Paire de Griffes Eclaires.

Règles Spéciales : Sans Peur, Escouade de Combat, Fantomatiques, Terrifiants, Rareté, Frappe en Profondeur Précise.

Options :

- * Ajouter jusqu'à 5 Terminator : + 45 points par figurine
- * Toute figurine peut remplacer sa paire de griffes éclairs par :
 - un marteau tonnerre et un bouclier tempête : gratuit

0-1 Escouade de Vétérans d'Appui de la Légion des Damnés

155 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Légionnaire Vétérans de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Sergent de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'unité : 4 Vétérans d'Appui de la Légion des Damnés et un Sergent des Vétérans d'Appui.

Type d'unité : Infanterie **Transport assigné :** Peut prendre un Rhino.

Équipement : armure énergétique, bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichar, Munitions Spéciales (cf codex Space Marine p.63)

Règles Spéciales : Fantomatiques, Terrifiants, Sans Peur, Escouade de Combat, Pénurie.

Options :

* Ajouter jusqu'à 5 vétérans : + 30 points par figurine

* Toute figurine peut remplacer son bolter par :

- une arme combinée lance-flamme, plasma ou fuseur : + 5 points

- un fulgurant : + 5 points

* Un ou deux Vétérans d'appui de la Légion des Damnés peuvent remplacer leur bolter par :

- un lance-flammes, un fuseur, un bolter lourd

un multi-fuseur ou un lance-missiles + 5 points

- un lance-plasma, un lance-plasma lourd ou un lance-

flammes lourd : + 10 points

- un canon laser : + 30 points

* Le Sergent des Vétérans d'appui peut remplacer son pistolet et/ou bolter par :

- une épée tronçonneuse : gratuit

- une arme combinée lance-flamme, plasma ou fuseur : + 10 points

- un pistolet à plasma : + 15 points

- une arme énergétique ou une griffe éclair : + 15 points

- un gantelet énergétique : + 25 points

Pénurie : Du fait des ressources limités de la Légion des Damnés, les Vétérans d'Appui de la Légion des Damnés n'ont accès qu'aux Munitions Spéciales suivantes : Bolts Feu d'enfer, Bolts Kraken et Bolts Vengeance. De plus, chaque unité ne peut faire qu'un seul tir avec chacune de ses munitions spéciales (exactement comme si elle était équipée d'une arme combinée).



0-1 Escouade d'Abominations de la Légion des Damnés

115 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Abomination	4	4	4	4	1	4	2	8	3+

Composition d'unité : 5 Abominations.

Type d'unité : Infanterie

Transport assigné : Peut prendre un Rhino.

Équipement : armure énergétique, bolter ; ou pistolet bolter et épée tronçonneuse.

Règles Spéciales : Fantomatiques, Terrifiants, Sans Peur, Spasme de Mort.

Options : * Ajouter jusqu'à 5 Abominations : + 23 points par figurine

Spasme de Mort : A force de côtoyer le Warp, certains membres de la Légion des Damnés subissent parfois des mutations irrépressibles. Ces Abominations sont alors rassemblées en escouade afin de continuer à Le servir, au mieux de leurs capacités. Chaque fois qu'une Abomination obtient un 6 pour toucher au corps à corps, effectuez immédiatement une attaque supplémentaire. Continuez ainsi tant que vous obtenez des 6. Si vous obtenez un 1 pour toucher sur l'une des Attaques supplémentaires, le Space Marine est victime d'une mutation aussi soudaine qu'incontrôlable donnant naissance à un tentacule protoplasmique étranglant tous ceux qui se trouvent à proximité. Pour chaque 1 ainsi obtenu, l'attaque supplémentaire est infligée à un des membres de l'escouade des Abominations plutôt qu'à l'ennemi.



0-1 Escouade de Chevaliers Maudits de la Légion des Damnés

175 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chevalier Maudit	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Champion Chevalier Maudit	4	4	4	4	1	4	3	9	3+

Composition d'unité : 4 Chevaliers Maudits de la Légion des Damnés et un Champion Chevalier Maudit.

Type d'unité : Infanterie

Equipement : armure énergétique, bolter ; ou pistolet bolter et épée tronçonneuse, grenade frag et antichar.

Règles Spéciales : Sans Peur, Terrifiant, Maudits.

Transport assigné : Peut prendre un Rhino.

Options :

- * Ajouter jusqu'à 5 Chevaliers Maudits : + 33 points par figurine
- * Un seul Chevalier Maudit de la Légion des Damnés peut remplacer son bolter par :
 - un lance-flammes ou un Fuseur : + 5 points
 - un lance-plasma : + 10 points
- * Un Légionnaire peut remplacer son bolter par :
 - un bolter lourd, un multi-fuseur, un lance-plasma lourd ou un lance-missile : + 5 points
 - un canon laser : + 10 points
- * Le Sergent Spectre peut remplacer son bolter par :
 - Une épée tronçonneuse : gratuit
 - une arme combinée lance-flamme, plasma ou fuseur : + 10 points
 - une arme énergétique : + 15 points

Maudits : Une fois que les deux camps se sont déployés mais avant de commencer le premier tour, jetez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant :

D6	Résultat
1	Rage Incontrôlable! : Les guerriers sombrent dans une rage animale et s'attaquent les uns les autres. Effectuez un jet de Sauvegarde d'Armure pour chacun et retirez de la partie ceux qui l'ont ratée. Ceux-ci comptent comme des pertes en ce qui concerne les Points de Victoire. Les survivants gagnent +1F.
2à5	Mutation Stable: Tous les Chevaliers Maudits ont +1F et +1I.
6	Transformation en Monstres! : Les compétences des Chevaliers Maudits augmentent provisoirement. Chacun d'eux gagne +1F, +1I et +1A. Malheureusement, même les Chevaliers Maudits ne peuvent soutenir éternellement un tel niveau de performance et la plupart d'entre eux mourra d'épuisement à la fin de la bataille. A la fin de la bataille, chaque Chevalier Maudit ayant survécu compte comme une perte pour le calcul des Points de Victoire.



Dreadnought de La Légion des Damnés

175 points

	CC	CT	F	Blindage			I	A
				Av	Fl.	Ar.		
Dreadnought de la Légion des Damnés	5	5	6	12	12	10	4	2

Composition d'unité : 1 Dreadnought de la Légion des Damnés

Type d'unité : Véhicule (Marcheur)

Équipement : Multi-fuseur, Arme de corps à corps de dreadnought (avec Fulgurant intégré), Fumigène, Projecteur.

Règles Spéciales : Fantomatique, Vénéritable, Terrifiant.

Options :

- * Remplacer le fulgurant par un lance-flammes lourd : + 10 points
- * Remplacer le multi-fuseur par :
 - des lance-flammes lourds jumelés : gratuit
 - des bolters lourds jumelés : + 5 points
 - des autocanons jumelés : + 10 points
 - un lance-plasma lourd ou un canon d'assaut : + 10 points
 - des canons laser jumelés : + 30 points
- * Remplacer l'arme de corps à corps de dreadnought par :
 - des autocanons jumelés ou un lance-missiles : + 10 points
- * Ajouter un blindage renforcé : + 15 points



Attaque Rapide :

Escouade d'assaut de la Légion des Damnés

125 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Légionnaire de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'unité : 4 Légionnaires de la Légion des Damnés et un Sergent de la Légion des Damnés

Type d'unité : Infanterie Autoportée.

Équipement : armure énergétique, épée tronçonneuse, pistolet bolter, grenades frag et antichar, Réacteurs dorsaux.

Règles Spéciales : Fantomatiques, Terrifiants, Sans Peur, Escouade de Combat.

Options :

- * Ajouter jusqu'à 5 légionnaires : + 23 points par figurine
- * Par tranche complète de 5 figurines, l'un des Légionnaires peut remplacer son pistolet bolter par :
 - un lance-flammes : + 10 points
 - un pistolet à plasma : + 15 points
- * Le Sergent peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par :
 - un bouclier tempête : + 15 points
 - un pistolet à plasma : + 15 points
 - une arme énergétique ou une griffe éclair : + 15 points
 - un gantelet énergétique : + 25 points
 - un marteau tonnerre : + 30 points
- * Le Sergent peut avoir :
 - des bombes à fusion : + 5 points
 - un bouclier de combat : + 5 points

0-1 Escouade de Vétérans d'assaut de la Légion des Damnés

150 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vétéran de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Sergent de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'unité : 4 Vétéran d'assaut de la Légion des Damnés et un Sergent des vétéran d'assaut.

Type d'unité : Infanterie.

Équipement : armure énergétique, épée tronçonneuse (vétérans), épée énergétique (sergent), pistolet bolter, grenades frag et antichar.

Règles Spéciales : Fantomatiques, Terrifiants, Sans Peur, Escouade de Combat, Intervention Héroïque.

Options :

- * Ajouter jusqu'à 5 Vétérans d'assaut : + 25 points par figurine
- * Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par :
 - un bouclier tempête : + 15 points
 - un pistolet à plasma : + 15 points
 - Un marteau tonnerre : +30 points
 - une arme énergétique ou une griffe éclair : +15 points
 - un gantelet énergétique : +25 points
- * Le Sergent peut remplacer son énergétique par :
 - une griffe éclair : gratuit
 - un gantelet énergétique : + 25 points
 - une lame relique ou un marteau tonnerre : + 30 points
- * Toute figurine peut avoir :
 - des bombes à fusion : + 5 points
- * Toute l'unité peut recevoir des réacteurs dorsaux : +10 points/figurine



0-1 Escadron de Motards de la Légion des Damnés

100points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard de la Légion des Damnés	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Sergent Motard de la Légion des Damnés	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Moto d'Assaut de la Légion des Damnés	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Composition d'unité : 2 Motards de la Légion des Damnés et un Sergent Motard de la Légion des Damnés

Type d'unité : Motos

Equipement : armure énergétique, pistolet bolter, grenades frag et antichar, Motos Space Marine.

Règles Spéciales : Fantomatiques, Terrifiants, Sans Peur, Escouade de Combat.

Options :

- * Ajouter jusqu'à 5 motards : + 30 points par figurine
- * Jusqu'à deux motards peuvent remplacer leur pistolet bolter par :
 - un lance-flammes : + 5 points
 - un fuseur : + 10 points
 - un pistolet à plasma : + 15 points
- * Le Sergent motard peut remplacer son pistolet bolter par :
 - un pistolet à plasma : + 15 points
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur : + 10 points
 - une arme énergétique : + 15 points
 - un gantelet énergétique : + 25 points
- * Le Sergent motard peut avoir :
 - des bombes à fusion : + 5 points
- * Ajouter une moto d'assaut avec bolter lourd : + 40 points
- * La moto d'assaut peut remplacer son bolter lourd par
 - un multi-fuseur : + 10 points



Soutien :

0-1 Escouade Devastator de la Légion des Damnés

135 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Légionnaire de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'unité : 4 Légionnaires de la Légion des Damnés et un Sergent de la Légion des Damnés.

Type d'unité : Infanterie

Transport assigné : Peut prendre un Rhino.

Équipement : armure énergétique, bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichar, Signum (Sergent) (cf codex Space Marine p.101)

Règles Spéciales : Fantomatiques, Terrifiants, Sans Peur, Escouade de Combat.

Options :

- * Ajouter jusqu'à 5 Légionnaires : + 20 points par figurine
- * Jusqu'à 4 Légionnaires de la Légion des Damnés peuvent remplacer leur bolter par :
 - un bolter lourd, un multi-fuseur ou un lance-missiles + 15 points
 - un lance-plasma lourd : + 25 points
 - un canon laser : + 35 points
- * Le Sergent peut remplacer son pistolet et/ou bolter par :
 - une épée tronçonneuse : gratuit
 - une arme combinée lance-flamme, plasma ou fuseur : + 10 points
 - un pistolet à plasma ou une arme énergétique: + 15 points
 - un gantelet énergétique : + 25 points



0-1 Canon à rapière

105 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Techmarine de la Légion des Damnés	4	4	4	4	1	4	1	8	2+

Composition d'unité : 1 Techmarine et un Canon Rapière

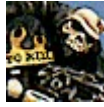
Type d'unité : Batterie d'appui.

Transport assigné : Peut prendre un Rhino.

Équipement : armure d'artificier, pistolet bolter, grenades frag et antichar, Servo-harnais (cf codex Space Marine p.71)

Règles Spéciales : Fantomatiques², Terrifiants, Sans Peur, Bénédiction de l'Omnimesse, Sapeur.

Canon Rapière : c'est la version ancestrale du canon Thunderfire utilisé de nos jours par les Space Marines. Il suit donc les mêmes règles que ce dernier si ce n'est qu'il ne peut pas effectuer de Détonation Souterraine.



Land Raider : 260 points				
	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Land raider	4	14	14	14

Composition d'unité : 1 Land raider
Type d'unité : Véhicule (Char)
Capacité de Transport : 12 figurines
Règles Spéciales : Fantomatique, Esprit de la Machine, Rareté Véhicule d'Assaut

Options : * peut avoir :
 - un fulgurant : + 10 points
 - un missile traqueur : + 10 points
 - un multi-fuseur : + 10 points
 - un blindage renforcé : + 15 points

Equipements : bolters lourds jumelés, Fumigène, Projecteur, Deux Tourelles Latérales avec Canon Laser Jumelés

Land Raider Hellkeeper: 250 points				
	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Land raider	4	14	14	14

Composition d'unité : 1 Land raider
Type d'unité : Véhicule (Char)
Capacité de Transport : 12 figurines
Règles Spéciales : Fantomatique, Esprit de la Machine, Rareté Véhicule d'Assaut

Options : * peut avoir :
 - un fulgurant : + 10 points
 - un missile traqueur : + 10 points
 - un multi-fuseur : + 10 points
 - un blindage renforcé : + 15 points

Equipements : Canons d'Assaut Jumelés, Fumigène, Projecteur Auto-lanceur de Grenade à Fragmentation, deux Canon Tempête de Feu

Predator : 70 points				
	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Land raider	4	13	11	10

Composition d'unité : 1 Predator
Type d'unité : Véhicule (Char)
Règles Spéciales : Fantomatique, Rareté
Equipements : Autocanon, Fumigène, Projecteur

Options : * peut avoir :
 - un fulgurant : + 10 points
 - un missile traqueur : + 10 points
 - une lame de Bulldozer : + 10 points
 - un blindage renforcé : + 15 points

* Peut remplacer son Autocanon par des Canons Laser Jumelés : +45 points
 * Peut avoir des tourelles latérales dotées de :
 - Bolter lourds : +35 points
 - Canons Laser : + 35 points

Vindicator: 125 points				
	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Land raider	4	13	11	10

Composition d'unité : 1 Vindicator
Type d'unité : Véhicule (Char)
Règles Spéciales : Fantomatique, Rareté
Equipements : Canon Démolisseur, Fumigène, Projecteur

Options : * peut avoir :

- un fulgurant : + 10 points
- un missile traqueur : + 10 points
- une lame de bulldozer : + 10 points
- un blindage renforcé : + 15 points
- Bouclier de Siège : + 35 points

Escadron de Landspeeder:				
55 pts/véhicule				
	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Land raider	4	13	11	10

Composition d'unité : 1 Vindicator
Type d'unité : Véhicule (Char)
Règles Spéciales : Fantomatique, Rareté
Equipements : Bolter Lourd
Options :

- *Tout landspeeder peut remplacer son Bolter lourd par :
- un Lance-Flammes Lourd : Gratuit
 - un multi-fuseur : + 10 points



Personnages Spéciaux :

Centurius



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Centurius, sergent vénérable	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Si vous jouez une liste d'armée de la légion des damnés, votre force peut être menée par le Sergent Centurius. Il est, à l'heure actuelle, le seul gradé que les forces impériales ont pu repérer dans cette mystérieuse force. Le Sergent Centurius compte comme un choix QG qui remplace l'Officier devant mener la Légion. Il ne peut être sélectionné qu'en présence de cette dernière. De plus, cette création étant non-officielle, il vous faudra l'accord de votre adversaire pour pouvoir jouer Le Sergent de la Légion des damnés.

Règles Spéciales :

Comme tous les Membres de la Légion des Damnés, Centurius est Terrifiant, et suit les règles suivantes : Sans Peur, Insensible à la douleur, Force de Frappe, Rites de Bataille.

C'est aussi un personnage indépendant qui ne peut rejoindre qu'une unité de Space Marines de la Légion des Damnés.

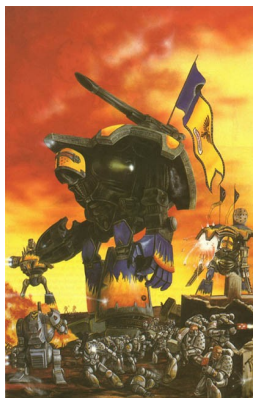
Équipement :

- Centurius ne peut recevoir d'équipement supplémentaire. Il est équipé de son archaïque épée tronçonneuse archaïque (qui compte comme une arme de Corps-à-corps de Maître), de grenade à Fragmentation et Antichar, d'un pistolet bolter et de l'Animus Malorum.

- **Animus Malorum.**

Coût : 111 points

Note : Centurius est encore en cours d'ébauche (faut que je le mette au jus des nouvelles règles de la légion (celle du codex SM)). Je compte aussi me servir des perso du codex SM pour proposer certains type de perso (deux grosses brutes s'inspirant de Marneus et de Lysander, un psyker s'inspirant de Mephiston (ses anciennes règles, pour le « regard hypnotique ») et de Tigirius).



EYE OF TERROR



Notes générales :

- Le LR Hellkeeper suit les mêmes règles que le Redeemer. Mais je trouvais le nom plus cool... Tout simplement... Pour le « fluff », le LR-Crusader date de M39, les Fire Hawks ont été déclarés perdus en M41 (soit deux millénaires plus tard) ... Donc, bon, on peut conclure qu'ils auraient pu en posséder...
- En moyenne chaque fig. coûte 5 points de plus (pour fantomatique et terrifiant), les véhicules 10 points (pour fantomatique). Ces coûts proviennent du WD 107, mais vu que j'ai rajouté un côté disparition qui n'existe plus dans les nouvelles versions, j'ai « offert » la règle Terrifiant... C'est pas ultime et je me voyais mal avec des fig à 26 points/pièce qui, au final, ne sont pas énormément plus puissants/résistants que des SM de base...
- j'ai volontairement réduit le nombre d'options (la légion est mal équipée) et rajouté certaines règles (pénurie, diverses restrictions 0-1) afin d'éviter d'avoir une liste totalement abusée et de garder un côté original.
- Les Chevaliers Maudits et Abominations proviennent de la liste du WD 107 : je suis OK avec vous : ça dénote dans le paysage, mais vu que c'est la dernière source officielle de liste d'armée de la LdD, je me voyais mal la zapper comme ça...
- Pour les parties en Apocalypse, essayez de respecter au mieux l'esprit de l'armée : un QG par tranche de 2000 points complète me semble être un maximum. Si tel est le cas, le personnage « non-commodore » perd la règle Guerrier Eternel et coûte 10pts de moins.
- Pour des parties en Assaut Planétaire, vous pouvez prendre +1QG et, si vous êtes l'attaquant, +2 Elites et +2 Attaques Rapides, si vous êtes le défenseur, +2 choix de soutien. Le choix QG supplémentaire suit les mêmes règles que le choix QG supplémentaire d'Apocalypse.

Si vous avez des retours à me faire parvenir, n'hésitez pas...

BARBARUS