

WARHAMMER[®]
40,000

ASSAUT SUR BLACK REACH

OPERATION ARMAGEDDON



LIVRET D'INITIATION

ASSAUT SUR BLACK REACH

OPERATION ARMAGEDDON



Epic Armageddon permet aux joueurs de commander d'immenses armées et de redoutables machines de guerre, et de les faire affronter d'autres forces pour décider du destin de la galaxie.

Il met en scène des figurines à l'échelle 6mm et se déroule dans le même univers que Warhammer 40k.



Bien que rangé dans la catégorie Specialist Games (ie toujours vendu par Games Workshop sur son site web mais sans nouvelles sorties), Epic Armageddon a conquis une communauté particulièrement active de joueurs par ses règles particulièrement amusantes et efficaces.

Pour permettre aux joueurs Warhammer 40k de découvrir les bases de l'excellent système de jeu d'Epic Armageddon sans pour autant investir dans des figurines 6mm, nous vous proposons d'utiliser des figurines 28mm à la place.

L'objectif est de vous permettre d'utiliser tout votre matériel de jeu habituel pour tester Epic Armageddon.

QUE CONTIENT CE LIVRET ?

Vous trouverez dans ce recueil l'adaptation à Epic Armageddon (statistiques et règles spéciales) des figurines Warhammer 40k disponibles dans la boîte de jeu **Assaut sur Black Reach** : les puissants Space Marines et les belliqueux Orks.

Ce livret est un complément des règles d'Epic Armageddon qu'il vous faudra télécharger gratuitement sur le site de [Games Workshop](http://GamesWorkshop.com) dans la rubrique Jeux Spécialistes.

POURQUOI JOUER A EPIC ?

L'univers de Warhammer 40k est incroyablement riche. Les combats qui opposent l'Imperium de l'Humanité à ses ennemis prennent bien des formes. Les batailles à grande échelle, jouables à Epic Armageddon, incluent des centaines de fantassins, des dizaines de blindés et puissants titans !

Imaginez la complémentarité d'Epic Armageddon et de Warhammer 40k au sein d'une même campagne ?!

N'est-il pas passionnant de commander et collectionner une même armée dans les deux systèmes de jeu ?!

Voilà quelques bonnes raisons de jouer à Warhammer 40k et à Epic Armageddon !



SPACE MARINES

Les Space Marines sont les guerriers suprêmes, entièrement dévoués à la défense de l'Imperium. Ce sont des super-humains génétiquement modifiés, psycho-conditionnés et rigoureusement entraînés. Ils ont juré loyauté à l'Empereur de l'Humanité, puis à leur Chapitre.

Les Space Marines ont une Valeur Stratégique de 5. Les formations Space Marines ont une initiative de 1+.

Et Ils Ne Connaitront Pas La Peur

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

- Il faut deux pions d'impact pour neutraliser une unité Space Marines ou détruire une unité démoralisée (ignorez les pions d'impacts en plus).
- Les formations Space Marines ne sont démoralisées qu'à partir du moment où elles ont deux pions d'impact ou plus par unité.
- Lors d'une résolution d'assaut, le fait d'être plus nombreux que les Space Marines ne compte pas. Par contre le fait d'être plus de deux fois plus nombreux que les Space Marines s'applique toujours.
- Réduisez de moitié le nombre de touches supplémentaires subies par une formation de Space Marines perdant un assaut, en arrondissant à l'entier inférieur en faveur des Space Marines.
- Lorsqu'une formation Space Marines démoralisée se rallie, elle reçoit un nombre de pions impact égal au nombre d'unités plutôt qu'à la moitié du nombre d'unités.
- Les Meneurs Space Marines retirent deux pions d'impact au lieu d'habituellement un seul.

Formations Space Marines

- **Escouade de Commandement**
 - Capitaine Space Marine
 - 4 Space Marines Tactiques
 - 1 Space Marine avec Lance-Flammes
- **Escouade Tactique**
 - Sergent Space Marine
 - 3 Space Marines Tactiques
 - 1 Space Marine avec Lance-Missiles
- **Escouade Terminator**
 - Sergent Terminator
 - 4 Terminators
- **Dreadnought**

SPACE MARINES

STATISTIQUES



CAPITAINE SPACE MARINE

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	3+	4+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Bolter	30cm	AP4+	-
Ou	15cm	2xAP4+	-
Epée Energétique	(contact)	Arme d'Assaut	+2 Attaques, Macro-Arme

Notes : Blindage Renforcé, Commandant Suprême, Sans Peur



SERGENT SPACE MARINE

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	4+	4+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Pistolet Bolter	15cm	AP5+	-
Epée Tronçonneuse	(contact)	Arme d'Assaut	+1 Attaque, Macro-Arme

Notes : Commandant



SPACE MARINE TACTIQUE

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	4+	4+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Bolter	30cm	AP5+	-
Ou	15cm	2xAP5+	-

Notes : /



SPACE MARINE TACTIQUE – LANCE-FLAMMES

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	4+	5+	3+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Lance-Flammes	15cm	2PB	Ignore les couverts
Et	(15cm)	Arme Légère	+2 Attaques, Ignore les couverts

Notes : /



SPACE MARINES

STATISTIQUES



SPACE MARINE TACTIQUE – LANCE-MISSILES

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	4+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Lance-Missiles à Fragmentation	60cm	3PB	Ignore les couverts
Ou Lance-Missiles Antichar	60cm	4xAC4+	/

Notes : /



TERMINATOR

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	4+	3+	3+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Fulgurant	30cm	AP4+/AC4+	-
Gantelet Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut	+1 Attaque, Macro-Arme

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé



SERGENT TERMINATOR

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	4+	3+	3+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Fulgurant	30cm	AP4+/AC4+	-
Gantelet Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut	+2 Attaques, Macro-Arme

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Commandant



DREADNOUGHT

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	15cm	4+	4+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Multi-Fuseur	30cm	MA4+	/
Fulgurant	30cm	AP4+/AC4+	/
Arme de Corps à Corps	(contact)	Arme d'Assaut	+1 Attaque, Macro-Arme

Capacité de Dommages : 3

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur



ORKS

Les Orks infestent la galaxie, ne vivant que pour la guerre, où leurs férocités et leurs résistances naturelles leur permettent d'exceller. Leur unique but est de noyer la galaxie dans un torrent de violence.

Les Orks ont une Valeur Stratégique de 3. Toutes les formations Orks ont une valeur d'initiative de 3+.

Pouvoir de la Waaagh !

Les Orks ne sont pas de fins stratèges mais la perspective d'une bonne bagarre les galvanisent toujours. Afin de représenter ceci, une formation tentant une action d'avance rapide ou d'assaut reçoit toujours +2 à l'initiative pour son test d'action.

R'mise en Bande

Lorsque les bandes Orks tentent un test de ralliement, ils reçoivent un bonus de +1 lorsqu'ils sont plus de 5 et de +2 lorsqu'ils sont plus de 10.

Formations Orks

- **Bande de Nobz**
 - Big Boss Ork
 - 5 Nobz Orks
- **Bande de Guerre Ork**
 - 9 Boyz Orks
 - 1 Boy Ork avec Gros Fling'
- **Bande de Guerre Ork**
 - 9 Boyz Orks
 - 1 Boy Ork avec Gros Fling'
- **Brigade Blitz**
 - 3 Kopters Orks

ORKS

STATISTIQUES



BIG BOSS ORK

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	3+	3+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Automatik Griffe Énergétique	15cm (contact)	AP6+ Arme d'Assaut	- +3 Attaques, Macro-Arme

Notes : Blindage Renforcé, Commandant Suprême, Sans Peur



NOB ORK

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	4+	3+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Automatik Kikoup	15cm (contact)	2 x AP6+ Arme d'Assaut	- +1 Attaque

Notes : Meneur



BOY ORK

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	6+	4+	6+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Automatik Kikoup	15cm (contact)	AP6+ Arme d'Assaut	- -

Notes : /



BOY ORK – GROS FLING'

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	6+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Gros Fling'	30cm	2xAP5+/AC5+	-

Notes : /



ORKS

STATISTIQUES



KOPTER ORK

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Véhicule Léger	30cm	4+	-	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Lance-Rokettes	30cm	2xAP4+/AC4+	-



Notes : Antigrav, Eclaireur, Blindage Renforcé