

2.8 GUERRIERS DE GLACE DE VALHALLA (XIIIème Croisade Noire)

2.8.1 REGLES SPECIALES

Commissaires

Une armée de la Garde Impériale peut inclure 1 Commissaire (gratuit) par tranche de 500 points d'armée. Les Commissaires sont ajoutés à l'armée au début de la bataille, juste avant le déploiement. Si l'armée comprend un Commandant Suprême, le premier Commissaire doit être rattaché à sa formation. Par ailleurs, vous ne pouvez pas avoir plus d'un Commissaire par formation. Vous ne pouvez pas ajouter de Commissaire à une formation de la Flotte de Guerre Impériale ou des Légions Titaniques. Si vous avez plus de Commissaires que de formations, l'excédent est perdu.

Boucliers impériaux¹ et Options d'arme

Les Titans impériaux sont protégés par des boucliers énergétiques. Le nombre de boucliers de chaque Titan est noté sur sa fiche d'unité.

Chaque bouclier stoppe automatiquement un point de dommage avant de se désactiver. Ne faites pas de sauvegarde contre les attaques stoppées par un bouclier, n'ajoutez pas non plus de Pion Impact. Une fois que tous les boucliers sont désactivés, le Titan peut être endommagé normalement : faites les jets de sauvegarde habituels contre les touches subies.

Les touches de corps-à-corps ignorent les boucliers, mais pas les unités utilisant leur valeur de Fusillade.

Les boucliers désactivés peuvent être réparés. Un Titan peut réparer un bouclier désactivé à la fin de chaque tour. De plus, si un Titan se regroupe il peut utiliser le résultat de son dé pour retirer des Pions Impact ou pour réparer des boucliers (ex : si le résultat est 2, vous pouvez réparer 2 boucliers ou retirer 2 Pions Impact, ou encore réparer 1 bouclier et retirer 1 Pion Impact).

Les options d'armes pour les Titans sont fixées pour des raisons d'équilibre du scénario de Tournoi. Nous vous invitons à utiliser les configurations alternatives dans les parties amicales ou de scénario.

Foi

Les Guerriers de Glace de Valhalla sont connus pour leur foi inébranlable en l'Empereur, qui leur permet de tenir dans des situations où aucune autre force ne tiendrait. Avant un jet d'activation pour une formation contenant une unité disposant de la *Foi*, vous pouvez déclarer tenter un acte de foi. Cela inflige un modificateur de -1 au jet d'activation, mais s'il est réussi, toutes les unités de la formation gagnent *Sans peur* et *Sauvegarde invulnérable* jusqu'à leur prochaine activation.

¹

Boucliers impériaux

Q: Lorsqu'on recharge les boucliers d'une formation contenant plusieurs Engins de guerre, doit-on fait un jet de dé par unité ou pour toute la formation ?

R: Pour toute la formation. Lancez 2 dés et conservez le meilleur résultat. Chaque point obtenu permet d'enlever 1 PI de la formation ou de recharger 1 bouclier sur chaque unité de la formation.

Q: Les tirs AP peuvent-ils détruire les boucliers ?

R: Non. Seuls les tirs AC, MA ou TT peuvent affecter les boucliers.

Q: Dans le cas d'une formation de plusieurs Engin de guerre, les boucliers affectent-ils le processus d'allocation des touches ?

R: Non. Pour allouer les touches, tenez compte uniquement de la Capacité de Dommages de départ de chaque Engin de guerre.

Q: Si un Engin de guerre équipé de boucliers est touché par une arme TT(D3), perd-il 1 ou (D3) boucliers ?

R: D3 boucliers. Le tir TT est alloué à l'unité dans son ensemble. Si l'Engin de guerre possède moins de boucliers qu'il ne subit de dommages, les points de dommages supplémentaires lui sont directement infligés.

2.8.2 UNITES DES GUERRIERS DE GLACE DE VALHALLA

| PERSONNAGES | TYPE | VITESSE | BLINDAGE | CC | FF | ARMES | PORTEE | PUISSANCE DE FEU |
|-------------|-------|---|----------|----|----|------------------|-----------|-------------------------------|
| Commissaire | P | -- | -- | -- | -- | Arme énergétique | (contact) | (Armes d'assaut), MA, AS (+1) |
| | NOTES | <i>Meneur, Sans peur, Charismatique</i> | | | | | | |

| INFANTERIE | TYPE | VITESSE | BLINDAGE | CC | FF | ARMES | PORTEE | PUISSANCE DE FEU |
|-------------------------------|-------|---|----------|----|----|---|-----------------------------------|--|
| Commandant | INF | 15 cm | 6+ | 5+ | 5+ | Epées tronçonneuses Fusils laser Autocanon | (contact) (15 cm) 45 cm | (Armes d'assaut) (Armes légères) AP5+/AC6+ |
| | NOTES | <i>Commandant, Foi</i> | | | | | | |
| Gardes Impériaux ² | INF | 15 cm | -- | 6+ | 5+ | Fusils laser Autocanon | (15 cm) 45 cm | (Armes légères) AP5+/AC6+ |
| | NOTES | <i>Seule une unité sur deux possède un Autocanon. Comptez le nombre d'unités de Gardes Impériaux pouvant faire feu sur l'ennemi et divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'unité supérieure) pour déterminer le nombre exact de tirs.</i> | | | | | | |
| Ogryns | INF | 15 cm | 3+ | 4+ | 5+ | Armes de corps-à-corps Ripper Guns | (contact) (15 cm) | (Armes d'assaut), Coup Fatal, AS (+1) (Armes légères) |
| | NOTES | | | | | | | |
| Cavaliers impériaux | INF | 20 cm | 5+ | 4+ | 6+ | Lance de chasse Epées tronçonneuses Pistolets laser | (contact) (contact) (15 cm) | (Armes d'assaut), Frappe en premier (Armes d'assaut) (Armes légères) |
| | NOTES | <i>Monté, Eclaireur, Infiltrateur</i> | | | | | | |
| Snipers | INF | 15 cm | -- | 6+ | 5+ | Fusils de sniper | 30 cm | AP5+, Sniper |
| | NOTES | <i>Eclaireur</i> | | | | | | |
| Appui-feu | INF | 15 cm | -- | 6+ | 4+ | 2x Autocanon | 45 cm | AP5+/AC6+ |
| | NOTES | | | | | | | |
| Commandant suprême | INF | 15 cm | 5+ | 4+ | 5+ | Arme énergétique Fusils laser Autocanon | (contact) (15 cm) 45 cm | (Armes d'assaut), MA, AS (+1) (Armes légères) AP5+/AC6+ |
| | NOTES | <i>Commandant suprême, Foi</i> | | | | | | |
| Thudd Gun | INF | 10 cm | -- | -- | 6+ | Thudd Gun | 45 cm | AP4+/AC6+, Tir indirect |
| | NOTES | | | | | | | |
| Mortier lourd | INF | 10 cm | -- | -- | 6+ | Mortier lourd | 30 cm | 1 PB, Tir indirect |
| | NOTES | | | | | | | |

| VEHICULES LEGERS | TYPE | VITESSE | BLINDAGE | CC | FF | ARMES | PORTEE | PUISSANCE DE FEU |
|-------------------------------|-------|---|----------|----|----|--------------|--------|------------------|
| Sentinelle | VL | 20 cm | 6+ | 6+ | 5+ | Multi-laser | 30 cm | AP5+/AC6+ |
| | NOTES | <i>Eclaireur, Marcheur</i> | | | | | | |
| Transporteur léger (Centaure) | VL | 35 cm (20 cm) | 6+ | 6+ | 6+ | Mitrailleuse | 30 cm | AP6+ |
| | NOTES | <i>Transport (peut transporter 1 unité de Grenadiers OU 1 Mortier lourd OU 1 Thudd Gun). Mvt réduit lors du transport du Mortier Lourd ou Thudd Gun</i> | | | | | | |

| VEHICULES BLINDES | TYPE | VITESSE | BLINDAGE | CC | FF | ARMES | PORTEE | PUISSANCE DE FEU |
|---------------------------------------|-------|--|----------|----|----|--|-------------------------------------|---|
| Basilisk | VB | 20 cm | 5+ | 6+ | 5+ | Bolter lourd Canon Séisme | 30 cm 120 cm | AP5+ AP4+/AC4+ OU 1 PB, Tir indirect |
| | NOTES | <i>Peut tirer normalement ou faire un tir de barrage. Ne peut utiliser le tir indirect que pour un tir de barrage.</i> | | | | | | |
| Bombarde | VB | 20 cm | 6+ | 6+ | 5+ | Bolter lourd Mortier de siège | 30 cm 45 cm | AP5+ 2 PB, Ignore les couverts, Rechargement, Tir indirect |
| | NOTES | | | | | | | |
| Lance-missiles Deathstrike | VB | 20 cm | 6+ | 6+ | 5+ | Bolter lourd Missile Deathstrike | 30 cm Illimitée | AP5+ MA2+, TT(D6), Tir unique, Tir indirect |
| | NOTES | | | | | | | |
| Griffon | VB | 30 cm | 6+ | 6+ | 5+ | Bolter lourd Mortier lourd | 30 cm 30 cm | AP5+ 1 PB, Tir indirect |
| | NOTES | | | | | | | |
| Hellhound | VB | 30 cm | 4+ | 6+ | 3+ | Bolter lourd Canon Inferno | 30 cm 30 cm <i>ET</i> (15 cm) | AP5+ AP3+, Ignore les couverts (Armes légères), Ignore les couverts |
| | NOTES | <i>Amphibie</i> | | | | | | |
| Hydre | VB | 30 cm | 6+ | 6+ | 5+ | Bolter lourd 2x Autocanons jumelés | 30 cm 45 cm | AP5+ AP4+/AC5+/AA5+ |
| | NOTES | | | | | | | |
| Leman Russ | VB | 20 cm | 4+ | 6+ | 4+ | 2x Bolter lourd Canon laser Obusier | 30 cm 45 cm 75 cm | AP5+ AC5+ AP4+/AC4+ |
| | NOTES | <i>Blindage renforcé</i> | | | | | | |
| Leman Russ Démolisseur | VB | 20 cm | 4+ | 6+ | 3+ | 2x Canon Plasma Démolisseur Canon laser | 30 cm 30 cm 45 cm | AP4+/AC4+, Rechargement AP3+/AC4+, Ignore les couverts AC5+ |
| | NOTES | <i>Blindage renforcé</i> | | | | | | |
| Leman Russ Vanquisher de Commandement | VB | 20 cm | 4+ | 6+ | 4+ | 2x Bolter lourd Canon laser Canon Vanquisher | 30 cm 45 cm 75 cm | AP5+ AC5+ AP4+/AC2+ |
| | NOTES | <i>Blindage renforcé</i> | | | | | | |

² Gardes impériaux

Q: Comment calcule-t-on le nombre de tirs d'autocanon d'une formation de Garde Impériaux dont certaines unités sont neutralisées par des PI ?

R: Déterminez tout d'abord le nombre d'unités neutralisées, puis comptez le nombre d'unités pouvant faire feu. Divisez ce résultat par deux en arrondissant au chiffre supérieur pour obtenir le nombre total de tirs d'autocanon.

| AERONEFS | TYPE | VITESSE | BLINDAGE | CC | FF | ARMES | PORTEE | PUISSANCE DE FEU |
|----------------------|-------|---|----------|----|----|--|----------------------------------|--|
| Bombardier Marauder | A/EG | B | 5+ | -- | -- | Bolters lourds jumelés Bolters lourds jumelés Bombes Canons laser jumelés | 15 cm 15 cm 15 cm 30 cm | AA5+ AP4+/AA5+, Arr 3 PB, FrF AC4+, FrF |
| | NOTES | CD 2, Touche Critique: Les moteurs sont sérieusement endommagés, le Marauder crash. | | | | | | |
| Chasseur Thunderbolt | A | C | 6+ | -- | -- | Fulgurants Multi-laser Roquettes | 15 cm 30 cm 30 cm | AP4+/AA5+, FrF AP5+/AC6+/AA5+, FrF AC4+, FrF |
| | NOTES | | | | | | | |

| VAISSEAUX SPATIAUX | TYPE | VITESSE | BLINDAGE | CC | FF | ARMES | PORTEE | PUISSANCE DE FEU |
|--------------------|-------|---------|----------|----|----|---|----------|--------------------------|
| Cuirassé Empereur | VS | -- | -- | -- | -- | Bombardement orbital | -- | 8 PB, MA |
| | NOTES | Lent | | | | | | |
| Croiseur Lunar | VS | -- | -- | -- | -- | Bombardement orbital Frappe chirurgicale | -- -- | 3 PB, MA MA2+, TT(D3) |
| | NOTES | | | | | | | |

| ENGINS DE GUERRE | TYPE | VITESSE | BLINDAGE | CC | FF | ARMES | PORTEE | PUISSANCE DE FEU |
|------------------|-------|--|----------|----|----|---|---|---|
| Baneblade | EG | 15 cm | 4+ | 6+ | 4+ | 3x Bolters lourds jumelés Démolisseur Autocanon 2x Canon laser Obusier Bane | 30 cm 30 cm 45 cm 45 cm 75 cm | AP4+ AP3+/AC4+, Ignore les couverts, FrF AP5+/AC6+ AC5+ AP3+/AC3+ |
| | NOTES | CD 3, Blindage renforcé Touche critique : Les munitions du Baneblade explosent. Le Baneblade est détruit et toutes les unités dans un rayon de 5 cm subissent une touche sur 6+ | | | | | | |
| Shadowsword | EG | 15 cm | 4+ | 6+ | 5+ | 2x Bolter lourd Canon Volcano | 30 cm 90 cm | AP5+ MA2+, TT(D3), FrF |
| | NOTES | CD 3, Blindage renforcé Touche critique : Les accumulateurs du Canon Volcano explosent. Le Shadowsword est détruit et toutes les unités dans un rayon de 5 cm subissent une touche sur 6+ | | | | | | |

| TITANS | TYPE | VITESSE | BLINDAGE | CC | FF | ARMES | PORTEE | PUISSANCE DE FEU |
|----------------|-------|--|----------|----|----|--|-------------------------|--|
| Titan Reaver | EG | 20 cm | 4+ | 3+ | 3+ | 2x Destructeur turbo-laser Lance-roquettes multiple | 60 cm 60 cm | 4x AP5+/AC3+, Fr 3 PB, FrF |
| | NOTES | CD 6, 4 boucliers, Sans peur, Blindage renforcé, Marcheur Peut enjamber les unités et les terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du Titan et d'au maximum 2 cm de large. Touche critique : Le réacteur à plasma du Reaver est endommagé. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour. Sur un résultat de 1, le réacteur explose, détruisant le Reaver et infligeant une touche sur 5+ à toute unité dans un rayon de 5 cm. Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommage supplémentaire et sur 4-6 le réacteur est réparé, annulant les effets de la touche critique. | | | | | | |
| Titan Warhound | EG | 30 cm | 5+ | 4+ | 4+ | Méga-bolter Vulcain léger Canon à plasma léger | 45 cm 45 cm | 4x AP3+/AC5+, Fr 2x MA2+, Rechargement, Fr |
| | NOTES | CD 3, 2 boucliers, Sans peur, Blindage renforcé, Marcheur Peut enjamber les unités et les terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du Titan et d'au maximum 2 cm de large. Touche critique : Le Warhound est déséquilibré et vacille. Déplacez-le dans une direction aléatoire de 1D6 cm. S'il percute de cette façon un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pas pousser, il est détruit. Les unités percutees subissent une touche sur un résultat de 6+ (les sauvegardes s'appliquent normalement). | | | | | | |
| Titan Warlord | EG | 15 cm | 4+ | 2+ | 3+ | 2x Destructeur turbo-laser Blaster Gatling Canon Volcano | 60 cm 60 cm 90 cm | 4x AP5+/AC3+, Fr 4x AP4+/AC4+, Fr MA2+, TT(D3), Fr |
| | NOTES | CD 8, 6 boucliers, Sans peur, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur Peut enjamber les unités et les terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du Titan et d'au maximum 2 cm de large. Touche critique : Le réacteur à plasma du Warlord est endommagé. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour. Sur un résultat de 1, le réacteur explose, détruisant le Warlord et infligeant une touche sur 4+ à toute unité dans un rayon de 5 cm. Sur 2-3, le Warlord subit un point de dommage supplémentaire et sur 4-6 le réacteur est réparé, annulant les effets de la touche critique. | | | | | | |

2.8.3 LISTE DES GUERRIERS DE GLACE DE VALHALLA

Les Guerriers de Glace de Valhalla ont une **Valeur Stratégique de 2**.
 Les formations des Guerriers de Glace de Valhalla et de la Flotte de Guerre Impériale ont une **Initiative de 2+**.
 Les formations des Légions Titaniques ont une **Initiative de 1+**.
Règles spéciales : voir 2.8.1

| COMPAGNIES DES GUERRIERS DE GLACE DE VALHALLA | | |
|--|--|------------|
| <i>Une armée des Guerriers de Glace de Valhalla peut contenir un nombre quelconque de Compagnies</i> | | |
| COMPAGNIE | UNITES | COUT |
| 0-1 QG régimentaire | 1 Commandant Suprême, 1 Commandant et 18 unités de Gardes Impériaux | 400 |
| 1+ Compagnie d'infanterie | 2 Commandants et 18 unités de Gardes Impériaux | 350 |
| Compagnie blindée | 6 chars de la liste suivante: Leman Russ ou Leman Russ Démolisseurs (Ajoutez 1 Leman Russ Vanquisher de Commandement +50 pts.) | 400 |
| Compagnie de chars super-lourds | 3 chars super-lourds de la liste suivante: Baneblades ou Shadowwords | 500 |
| Compagnie d'artillerie autotractée | 6 unités d'artillerie de la liste suivante : Basilisk (3 unités d'artillerie supplémentaires +150 pts.) | 400 |

| AMELIORATIONS DE COMPAGNIE | | |
|--|--|--------------|
| <i>Maximum trois améliorations par Compagnie</i> | | |
| AMELIORATION | UNITES | COUT |
| Escadron de chars | 3 Leman Russ ou Leman Russ Démolisseur | 175 |
| Escadron de Hellhounds | 3 Hellhounds | 100 |
| Peloton d'Appui-feu | 4 unités d'Appui-feu | 100 |
| Peloton d'infanterie | 6 unités de Gardes Impériaux | 100 |
| Batterie de Griffons | 3 Griffons | 75 |
| DCA | 1 Hyde | 50 |
| Ogryns | 2/4 unités d'Ogryns | 50/75 |
| Snipers | 1/3 unités de Snipers | 25/50 |

| FORMATIONS D'APPUI | | |
|--|---|------------|
| <i>Maximum deux formations d'appui par Compagnie</i> | | |
| FORMATION | UNITES | COUT |
| Escadron de Hellhounds | 6 Hellhounds | 250 |
| Batterie d'appui léger | 4 Transporteurs légers et 4 Thudd Guns <i>OU</i> 4 Mortier lourds | 150 |
| Batterie d'artillerie autotractée | 3 unités du même type dans la liste suivante : Basilisk, Bombarde | 225 |
| Peloton de chars super-lourds | 1 Baneblade ou 1 Shadowword | 200 |
| 0-1 Batterie de Missiles Deathstrike | 2 Lance-missiles Deathstrike | 200 |
| Batterie de DCA | 3 Hydres | 150 |
| Peloton de Cavaliers impériaux | 6 unités de Cavaliers impériaux | 150 |
| Escadron de Sentinelles | 4 Sentinelles | 100 |

| FLOTTE DE GUERRE IMPERIALE | | |
|--|---|--------------------------|
| <i>Jusqu'à 1/3 des points d'armée peuvent être dépensés dans cette section</i> | | |
| FORMATION | UNITES | COUT |
| Thunderbolt | 2 Chasseurs Thunderbolt | 150 |
| Marauder | 1 Bombardier Marauder | 150 |
| 0-1 Soutien orbital | 1 Croiseur Lunar de la Flotte de Guerre <i>OU</i> 1 Cuirassé Empereur de la Flotte de Guerre | 150 250 |

| LEGIONS TITANIQUES | | |
|--|---|--------------------------|
| <i>Jusqu'à 1/3 des points d'armée peuvent être dépensés dans les sections Flotte de Guerre Impériale et Légions Titaniques</i> | | |
| FORMATION | UNITES | COUT |
| Warhound | 1 Titan Warhound <i>OU</i> 2 Titans Warhound | 300 550 |
| Reaver | 1 Titan Reaver | 650 |
| Warlord | 1 Titan Warlord | 850 |