

MARQUES DU CHAOS

Si votre armée est Réglementaire et contient un ou plusieurs Détachements **SPACE MARINES DU CHAOS**, quand vous rassemblez votre armée, à l'exception des unités **CULTISTES**, vous pouvez améliorer n'importe quelle unité – **BASE** ou **PERSONNAGE** – **CHAOS UNIVERSEL** (hormis les personnages nommés) de votre armée avec une Marque du Chaos. De plus, vous devez améliorer les figurines **PRINCE DÉMON** de votre armée avec une Marque du Chaos.

Chaque fois que vous améliorez une unité, son Rang de Puissance est augmenté du montant indiqué sur le tableau de Marques du Chaos ci-contre. Si vous jouez une partie de jeu égal, ou qui utilise une limite en points, la valeur en points de l'unité est également augmentée du montant indiqué sur le même tableau. Notez les unités améliorées grâce à ces règles sur votre feuille d'armée.

Chaque fois que vous améliorez une unité, elle perd le mot-clé de Faction **CHAOS UNIVERSEL** (si elle l'avait) et gagne le mot-clé **MARQUE DU CHAOS**. Une telle unité gagne également un nouveau mot-clé de Faction comme indiqué sur la colonne Mot-clé du tableau ci-contre, ainsi que deux aptitudes, indiquées sur l'encadré correspondant ci-dessous. Si une unité **PRÊTRE** ou **PSYKER** a une Marque du Chaos, elle connaîtra 1 prière ou un pouvoir psychique supplémentaire en fonction de sa Marque du Chaos, comme décrit en pages 120 et 118-119 respectivement.

Une unité **PSYKER** ne peut pas être améliorée avec la Marque de Khorne. Votre armée (ou force de Croisade) peut inclure la même amélioration de Marque du Chaos plus d'une fois (ex. :

vous pouvez inclure plusieurs unités **MARQUE DU CHAOS KHORNE** dans votre armée). À l'exception des unités **BERZERKS DE KHORNE**, **MARINES RUBRICAE**, **MARINES DE LA PESTE** et **EMPEROR'S CHILDREN** (qui doivent toutes avoir une Marque du Chaos, voir page 76), une force de Croisade ne peut pas commencer avec la moindre unité améliorée avec une Marque du Chaos; pour inclure une telle unité dans une force de Croisade, vous devez utiliser la Réquisition Élu du Panthéon (p. 129).

MARQUES DU CHAOS

MOT-CLÉ	PIUSSANCE	POINTS
Marque de Khorne	KHORNE	+1 +15
Marque de Tzeentch	TZEENTCH	+1 +15
Marque de Nurgle	NURGLE	+1 +15
Marque de Slaanesh	SLAANESH	+1 +15

Emperor's Children

Quand vous ajoutez une unité – **PERSONNAGE** ou **BASE** – **EMPEROR'S CHILDREN** (hormis les unités **CULTISTES**) à votre armée ou force de Croisade, vous devez améliorer l'unité ajoutée avec la Marque de Slaanesh.

MARQUE DE KHORNE

La marque du Dieu du Sang peut se manifester comme une flamme noire en forme de crâne, un visage de chien aux yeux rouges et bavant de l'ichor, ou un halo d'airain sortant du crâne.

- A chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, si l'unité de la figurine a fait un mouvement de charge, a été chargée ou a accompli une Intervention Héroïque à ce tour, ajoutez 1 à la caractéristique de Force de l'attaque.
- Si cette unité a le mot-clé **ICÔNE**, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

MARQUE DE NURGLE

Parmi ceux voués à Nurgle, certains arborent des appendices insectoïdes ou des bubons qui forment son symbole; d'autres sont perclus de corrélations.

- A chaque attaque contre cette unité, si la caractéristique de Force de l'attaque est soit égale, soit au moins le double de la caractéristique d'Endurance de cette unité, soustrayez 1 au jet de blessure de l'attaque.
- Tant que cette unité a le mot-clé **ICÔNE**, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, un jet de touche non modifié de 6 blesse automatiquement la cible.

MARQUE DE TZEENTCH

Les fourbes adorateurs de Tzeentch peuvent arborer des yeux supplémentaires, des mutations aviaires multicolores, des tatouages consciens ou une peau cristalline scintillante.

- Une fois par tour, la première fois qu'un jet de sauvegarde est raté pour cette unité, la caractéristique de Dégâts de l'attaque concernée est ramenée à 0.
- Si cette unité a le mot-clé **ICÔNE**, à chaque attaque de tir d'une figurine de l'unité, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

MARQUE DE SLAANESH

Les séides du Prince de l'Excès exsudent parfois du muscle cœur ou ont des orbes noirs à la place des yeux. D'autres ont des protubérances repoussantes ou des serres barbelées.

- Si cette unité commence la phase de Combat à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemis, elle combat en premier à cette phase.
- Si cette unité a le mot-clé **ICÔNE**, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de touche.

RELIQUES

Si votre armée est dirigée par un **SEIGNEUR DE GUERRE TRAITORIS ASTARTES**, vous pouvez, en la rassemblant, confier 1 des Reliques du Chaos suivantes à une figurine **PERSONNAGE TRAITORIS ASTARTES** de votre armée. Vous pouvez confier une Relique à une figurine **PERSONNAGE CULTISTES** de votre armée seulement si la Relique le précise. Les personnages nommés ne peuvent recevoir aucune des Reliques suivantes. Quand une figurine de votre armée reçoit une Relique du Chaos, remplacez toutes les occurrences du mot-clé **<LÉGION>** des règles de la Relique (le cas échéant) par celui de la Légion dont provient votre figurine.

Plusieurs reliques de cette section sont des armes-démons et ont l'aptitude suivante :

Arme-démon: Chaque fois que le porteur est choisi pour combattre, jetez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique de Commandement du porteur, il peut combattre normalement, Sinon, vous devez faire un des choix suivants :

- Le porteur subit D3 blessures mortelles et peut combattre normalement.
- Jusqu'à ce que le combat soit résolu, le porteur ne peut faire d'attaques avec aucune arme-démon dont il est équipé.

Notez que certaines Reliques remplacent une pièce d'équipement existante de la figurine. Lorsque c'est le cas, si vous utilisez les valeurs en points, vous devez payer le coût de l'équipement remplacé. L'arme partas acérées d'une figurine **SEIGNEUR DE LA DISCORDE SUR MÉTARÔDEUR** ne peut pas être remplacée par une Relique. Indiquez sur votre feuille d'armée les Reliques de vos figurines.

UL'OCCA, LE NOIR

Cet artéfact souillé par le warp fut exhumé sur un monde démon, dans une grotte protégée de sceaux diaboliques, des milliers de corps gisant devant lui comme autant d'offrandes. Son porteur cherche désormais à nourrir le démon par d'autres moyens.

Figurine **CHAOS UNIVERSEL** seulement. Choisissez 1 arme de mèlée (hormis les Reliques) dont le porteur est équipé.

- L'arme est à présent une Relique en termes de règles et a l'aptitude Arme-démon (voir ci-dessus).
- À chaque attaque avec cette arme-démon, si l'attaque réussit à blesser la cible, la cible subit 1 blessure mortelle en plus des dégâts normaux.

ZAALL, L'ENRAGÉ

Seuls les guerriers de Khorne les plus insensés peuvent manier cette arme, habitée par Zaall. Le démon fut soumis pour donner un sens sa fureur infinie. À présent, son ire va et vient comme des vagues de sang synchronisées avec la colère de son porteur.

Figurine **KHORNE** seulement. Choisissez 1 arme de mèlée (hormis les Reliques) dont le porteur est équipé.

- L'arme est à présent une Relique en termes de règles et a l'aptitude Arme-démon (voir ci-dessus).
- À chaque attaque du porteur avec cette arme, ajoutez D3 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

G'HOLL'AX, LE DÉCRÉPIT

L'essence même de la pestilence exsude des extrémités de cet artéfact maléfique. Considéré comme béni du Seigneur de la Peste en personne, le mortel qui porte cette arme symbolique est un héraut de contagion et la preuve physique que nul n'échappe à l'étreinte de la décrépitude.

Figurine **NURGLE** seulement. Choisissez 1 arme de mèlée (hormis les Reliques) dont le porteur est équipé.

- L'arme est à présent une Relique en termes de règles et a l'aptitude Arme-démon (voir ci-contre).
- À chaque attaque avec cette arme-démon, si une touche est causée, l'attaque blesse automatiquement la cible et les figurines ennemis ne peuvent utiliser aucune règle pour ignorer la perte de Points de Vie.

Q'OAK, L'INFINI

Q'oak n'a eu de cesse de s'attirer l'ire de Tzeentch pour interférer dans les plans du Seigneur du Changement, et il fut lié à cet artéfact en pénitence. Lorsque cette arme heurte le fer de l'ennemi de son porteur, une nouvelle victime succombe à l'altération temporelle de Q'oak. Nul ne sait comment Q'oak peut traverser le temps en demeurant captif, mais pour chaque âme que Q'oak arrache à la destinée, une plume apparaît sur la garde l'arme.

Figurine **TZEENTCH** seulement. Choisissez 1 arme de mèlée (hormis les Reliques) dont le porteur est équipé.

- L'arme est à présent une Relique en termes de règles et a l'aptitude Arme-démon (voir ci-contre).
- À chaque attaque avec cette arme-démon allouée à une figurine ennemie, on ne peut effectuer aucune sauvegarde invulnérable contre l'attaque.

THAA'RIS ET RHI'OL, LES AVIDES

Thaa'ris et Rhi'ol étaient deux démons rivaux qui se produisaient en spectacle à la cour d'un éminent Prince Démon. Ils attiraient le déplaisir de leur suzerain lorsque le thème de leurs représentations ne fit plus que tourner autour de leur rivalité aux dépens de la cour et son seigneur. Ils furent emprisonnés dans une paire d'armes à jamais destinées à danser aux ordres de leur porteur.

Figurine **SLAANESH** avec au moins deux armes de mèlée (hormis les Reliques). Choisissez deux armes de mèlée (hormis les Reliques) dont le porteur est équipé.

- Ces armes sont à présent des Reliques en termes de règles et ont l'aptitude Arme-démon (voir ci-contre). Toutefois cette figurine compte comme étant équipée d'une seule Relique.
- Chaque fois que le porteur est choisi pour combattre, il peut effectuer D3 attaques supplémentaires avec chacune de ces armes-démons (faites un jet séparé pour chacune).

GRIMOIRE INFERNAL

Des flammes lèchent les pages de ce livre ancien, dont le parchemin ne brûle jamais. Les vérités les plus accablantes y sont inscrites; des révélations des prophètes les plus déments et les visions d'oracles dont les yeux ont brûlé en essayant d'écrire ce qu'ils voyaient. Seuls ceux dont le zèle dépasse la prudence peuvent tenter de lire ses pages enflammées. En prononçant les mots corrects, une gerbe de ce feu jaillit et calcine l'ennemi.

Figurine **PRÊTRE** seulement. Cette Relique peut être confiée à une figurine **CULTISTES**.

- Le porteur connaît 1 prière supplémentaire des Prières aux Dieux Sombres (p. 120-121).
- Chaque fois que le porteur scande une prière, si elle est entendue, l'unité ennemie la plus proche à 18" et visible du porteur subit D3 blessures mortnelles.

GORGÉRIN DE HAINE ÉTERNELLE

Cette ancienne pièce d'armure, dernier vestige d'une panoplie complète, repose sous la gorge du porteur où elle libère son fiel, en usant de l'émotion entêtante pour repousser les coups les plus puissants. Si cette protection s'avérait insuffisante, le gorgerin fait brûler ce qui reste de l'âme du porteur, condamnant l'ennemi en accomplissant un dernier acte vengeur envers la galaxie.

- Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde d'armure pour le porteur.
- Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.
- La première fois que le porteur est détruit, avant de le retirer du jeu, jetez un D6 pour chaque unité ennemie à 3" du porteur: sur 2-5, l'unité ennemie subit D3 blessures mortnelles; sur 6, l'unité ennemie subit 3 blessures mortnelles.

RUNE NOIRE DE LA DAMNATION

Cette rune maudite, forgée par une ombre consciente, lévite dans une lumière noire au-dessus du front des damnés tel un électro-tatouage maléfique. L'influence maligne du warp en émane, perturbant le cours de l'empyrée, tandis que le porteur consume une partie de son âme pour se protéger des blessures de la chair.

Cette Relique peut être confiée à une figurine **CULTISTES**.

- A chaque attaque contre l'unité du porteur, soustrayez 1 au jet de blessure de l'attaque.
- Le porteur à l'aptitude suivante: "Rune Noire de la Damnation (Aura): Tant qu'une unité **PSYKER** ennemie est à 18" du porteur, à chaque test Psychique pour l'unité, elle subit les Périls du Warp sur n'importe quel double."

LE MANTEAU DES TRAÎTRES

Cette cape en lambeaux fut portée autrefois par un féroce champion du Chaos. Bien que le nom du guerrier ait été oublié depuis longtemps, ses massacres font onduler le warp d'aise. Il exigeait de ses séides une obéissance totale, et aucun ennemi ne pouvait le vaincre en combat singulier. Le champion fut finalement trahi par un sous-fifre ambitieux, qui dupa puis tua son seigneur, avant de revêtir sa lourde cape. Ainsi le Manteau des Traître a-t-il changé de main depuis; chaque fois, de plus grandes atrocités et felonies sont commises, et seule la traître l'emporte.

- Une fois par bataille, si le porteur est choisi pour un Stratagème de Fait Épique, ce dernier coûte 0PC.
- À chaque attaque de mêlée du porteur, vous pouvez relancer le jet de touche.
- Au début de votre phase de Commandement, choisissez 1 unité **BASE <LÉGION>** de votre armée sur le champ de bataille. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, l'unité est considérée comme étant à portée des aptitudes d'aura suivantes du porteur: Seigneur du Chaos; Avide de Gloire; Démagogue.

LAME DE L'ACHARNÉ

Ayant soi-disant été appelée jadis la Lame Imperator, cette arme est réputée pour les prouesses de celui qui la manie. Elle se nourrit du sang de ses victimes, ainsi que de leur âme.

Figurine avec épée énergétique, lame-démon ou arme maudite seulement. Cette relique remplace une épée énergétique, lame-démon ou arme maudite et a le profil suivant:

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D
Lame de L'Acharné	Mêlée	Mêlée	+1	-4	2

Aptitudes : Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme. À chaque attaque avec cette arme, sur un jet de touche non modifié de 6, la cible subit 2 blessures mortnelles et la séquence d'attaque prend fin.

"Ne vous avais-je pas dit que vous seriez celui qui me brandirait, l'authentique héritier de mes pouvoirs, celui que j'ai attendu jusqu'ici ? Ne vous avais-je pas dit que votre frère était trop faible pour me porter ? N'aviez-vous pas rêvé du sang que vous verseriez avec mon tranchant, des vies que vous prendriez, des crânes que vous broieriez ? J'ai dit vrai lorsque j'ai affirmé que je vous appartiendrais – et que vous m'appartiendrez."

- Le Murmureur de Minuit

LA MASSE NOIRE

On dit que cette masse maléfique a été maudite par chacun des Primarques démons. Ceux qu'elle touche tombent en poussière dos, tandis que la malédiction s'étend telle une onde de choc.

Figurine avec masse énergétique, crozius perverti ou arme maudite seulement. Cette relique remplace une masse énergétique, crozius perverti ou arme maudite et a le profil suivant:

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D
La Masse Noire	Mêlée	Mêlée	+2	-2	3

Aptitudes : À chaque attaque avec cette arme, les dégâts en excès qu'elle inflige ne sont pas perdus. À la place, continuez à allouer les dégâts en excès à une autre figurine de l'unité jusqu'à ce que tous les dégâts en excès aient été alloués ou que l'unité cible soit détruite.

MALICE DU WARP

Depuis l'aube de l'Hérésie d'Horus jusqu'à présent, ce pistolet bolter maudit a assassiné un nombre incalculable de héros de l'Imperium, ses porteurs successifs ne servant que de vaisseau à sa cruauté. La haine de l'arme est enflée par la malice du warp et sa fureur est attisée par dix millénaires de trahison.

Figurine avec pistolet bolter seulement. Cette relique remplace un pistolet bolter et a le profil suivant:

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D
Malice du Warp	18"	Pistolet 2	5	-2	2

Aptitudes : Tant que le porteur s'adonne à un Massacre Aveugle ou une Tueur Aveugle [p. 145], le Type de cette arme est Pistolet 4. À chaque attaque avec arme, sur un jet de touche non modifié de 6, la cible subit 2 blessures mortelles et la séquence d'attaque prend fin.

TALISMAN DE SANG ARDENT

Du sang écumant suinte constamment de ce talisman. L'air autour de l'artefact est si chargé de la puanteur de l'abattoir qu'il imprègne le porteur d'une vitesse et d'une force surnaturelles, un don bienvenu pour celui qui cherche à prendre les crânes les plus dignes de Khorne.

Figurine KHOWNE seulement.

- Cette figurine est éligible pour accomplir une Intervention Héroïque si elle est à 6" à l'horizontale et 5" à la verticale d'une unité ennemie, au lieu de 3" à l'horizontale et 5" à la verticale. Chaque fois que cette figurine effectue un mouvement d'Intervention Héroïque, tant qu'elle termine ce mouvement plus près de la figurine ennemie la plus proche ou à Portée d'Engagement d'une unité PERSONNAGE ennemie, elle peut se déplacer de jusqu'à 6". Toutes les autres règles des Interventions Héroïques s'appliquent.
- Ajoutez 1 à la caractéristique d'Atttaques du porteur.
- Chaque fois que le porteur effectue une attaque de mêlée qui détruit une unité ennemie, jusqu'à la fin de la bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Atttaques du porteur.

L'ŒIL DE TZEENTCH

L'Œil de Tzeentch est une relique qui a été exposée aux flux d'énergie psychique brute pendant dix millénaires. Les sorciers qui regardent dans l'œil qui ne cille jamais de l'artefact peuvent y glaner les secrets du warp, et utiliser ce savoir pour concentrer leurs pouvoirs.

Figurine PSYKER TZEENTCH seulement.

- À chaque test Psychique pour le porteur, ajoutez 1 au test.
- À chaque test Psychique pour le porteur, sur un résultat non modifié de 9+, le pouvoir ou l'action psychique ne peut pas être abjuré(e).

ORBE D'ANTI-VIE

Cette sphère de verre abrite une version atténuée du virus dévoreur de vie. Bien qu'il s'essouffle rapidement une fois l'orbe fracturé, tout ce qui est à proximité – chair, armure et os – est consumé par la souche virale ravageuse.

Figurine NURGLE seulement. Cette Relique a le profil suivant:

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D
Orbe d'Anti-vie	9"	Grenade 1	-	-	-

Aptitudes : Le porteur ne peut tirer qu'une seule fois par bataille avec cette arme, et les jets de touche avec elle ne peuvent jamais générer de touches supplémentaires [ex : si le porteur s'adonne à une Destruction Aveugle, page 145]. À chaque attaque avec cette arme, si une touche est causée :

- L'unité cible subit D3 blessures mortelles et la séquence d'attaque prend fin. Si l'unité cible contient 11 figurines ou plus ou si le porteur s'adonne à une Destruction Aveugle [p. 145], l'unité cible subit à la place D3+3 blessures mortelles et la séquence d'attaque prend fin.
- Jusqu'à la fin de la bataille, soustrayez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines de l'unité cible.

ÉLIXIR ENVIRANT

Cet appareil est rempli d'un stimulant injecté dans le flux sanguin du porteur. Certains prétendent que le fluide, qui confère une vigueur impie à ceux qui l'absorbent, est un nectar distillé dans les jardins du plaisir de Slaanesh.

Figurine SLAANESH seulement. Une fois par bataille, au début de la phase de Combat, le porteur peut utiliser cette Relique. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase :

- Ajoutez D3 à la caractéristique d'Attaques du porteur.
- Le porteur ne peut pas perdre plus de 3 PV à cette phase. Tous les PV qu'il est censé perdre au-delà de cette limite ne sont pas perdus.

LIBER HERETICUS

Cet ouvrage maudit contient le savoir interdit de ceux qui se sont fait brûler l'esprit en se risquant à le lire. Celui qui a assez de volonté pour soumettre ce grimoire peut l'utiliser pour alimenter ses propres rituels.

Figurine PSYKER seulement.

- À votre phase Psychique, le porteur peut tenter de manifester 1 pouvoir psychique supplémentaire.
- Chaque fois que le porteur réussit à manifester un pouvoir psychique, ajoutez 6" à la portée des effets du pouvoir. Si le pouvoir psychique précise plusieurs portées (ex : Don du Chaos), cette règle n'affecte que la première portée précisée.

DISCIPLINE MALUS HERETICUS

Avant la bataille, générez les pouvoirs psychiques des unités **PSYKER** de votre armée qui connaissent des pouvoirs de la discipline Malus Hereticus à l'aide du tableau ci-dessous. Si l'unité **PSYKER** a le mot-clé **CULTISTES** ou **LÉGIONNAIRES**, vous pouvez soit jeter un D3 pour générer chaque pouvoir au hasard (en relançant les résultats identiques), soit choisir 1 des suivants: *Regard Infernal, Prescience, Force Diabolique*. Sinon, vous pouvez soit jeter un D6 pour générer chaque pouvoir au hasard (en relançant les résultats identiques), soit les choisir. Si une unité **PSYKER** a une Marque du Chaos (p. 112), elle connaît 1 pouvoir psychique supplémentaire parmi ceux de la page ci-contre comme suit: les **PSYKERS TZEENTCH** connaissent *Fils du Destin*; les **PSYKERS NURGLE** connaissent *Miasmes Putrides*; les **PSYKERS SLAANESH** connaissent *Délicieux Supplice*. Quand une unité **PSYKER** de votre armée manifeste un pouvoir psychique de cette discipline, remplacez toutes les occurrences du mot-clé **<LÉGION>** du pouvoir psychique (le cas échéant) par le nom de la Légion dont provient votre unité **PSYKER**.

FILS DU DESTIN

Le psyker suit l'écheveau du futur pour connaître l'avenir de la bataille. Prévenus des dangers imminents, les guerriers esquivent balles et coups d'épée avec des réflexes surnaturels.

Bénédiction: *Fils du Destin* a une valeur de charge warp de 7. S'il est manifesté, choisissez 1 unité **<LÉGION> TZEENTCH** amie à 18" de ce **PSYKER**. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, les figurines de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

MIASMES PUTRIDES

Le bourdonnement glaiveux du psyker lève un nuage de mouches qui dissimule ses alliés.

Bénédiction: *Miasmes Putrides* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 unité **NURGLE** **<LÉGION>** amie à 18" de ce **PSYKER**. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, à chaque attaque contre l'unité, soustrayez 1 au jet de touche.

DÉLICIEUX SUPPICE

Ceux dont l'esprit est touché par la caresse du psyker goûtent à une douleur exquise, derrière laquelle aucun traumatisme physique n'a d'emprise.

Bénédiction: *Délicieux Supplice* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 unité **SLAANESH** **<LÉGION>** amie à 18" de ce **PSYKER**. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, chaque fois qu'une figurine de l'unité est censée perdre un PV, jetez un D6: sur 5+, elle ne le perd pas.

1. REGARD INFERNAL

Un flot de puissance impie jaillit des yeux du psyker, carbonisant tout ce qui est pris sur son passage.

Feu Sorcier: *Regard Infernal* a une valeur de charge warp de 5. S'il est manifesté, choisissez 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER** et jetez trois D6. Pour chaque 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle. Si le résultat du test Psychique était 10+ non modifié jetez six D6 à la place.

2. PRESCIENCE

En concentrant sa vue warp, le psyker peut guider la visée de ses alliés, et offrir une mort brutale à leurs ennemis.

Bénédiction: *Prescience* a une valeur de charge warp de 7. S'il est manifesté, choisissez 1 unité **<LÉGION>** amie à 18" de ce **PSYKER**. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de touche de l'attaque.

3. FORCE DIABOLIQUE

L'énergie impie du Chaos traverse le réceptacle, lui conférant la force de déchirer un blindé un deux.

Bénédiction: *Force Diabolique* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 figurine – **INFANTERIE** ou **REJETON DU CHAOS** – **<LÉGION>** amie à 12" de ce **PSYKER**. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, ajoutez 2 aux caractéristiques de Force et d'Atttaques de la figurine.

4. MALÉFICE FATAL

Le sorcier maudit ses ennemis. Les charmes et les boucliers énergisés vacillent et meurent, exposant l'ennemi.

Malédiction: *Maléfice Fatal* a une valeur de charge warp de 8. S'il est manifesté, choisissez 1 unité ennemie à 12" de ce **PSYKER**. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, les figurines de l'unité ne peuvent utiliser aucune sauvegarde invulnérable.

5. DON DU CHAOS

Le pouvoir du warp traverse la victime du psyker; ses os se brisent et sa chair se fripe en prenant une nouvelle forme, puis la créature décérébrée fait des ravages dans ses propres rangs.

Feu Sorcier: *Don du Chaos* a une valeur de charge warp de 7. S'il est manifesté, l'unité ennemie la plus proche à 18" et visible de ce **PSYKER** subit D3 blessures mortelles, et vous devez jeter un D6 pour chaque autre unité ennemie à 6" de l'unité: sur 4+, l'unité concernée par le jet subit 1 blessure mortelle.

6. TEMPS ALTÉRÉ

Le pouvoir de l'immatérium jaillit du psyker, vrillant le temps et augmentant la vitesse de ses alliés.

Bénédiction: *Temps Altéré* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 unité – **INFANTERIE** ou **REJETON DU CHAOS** – **<LÉGION>** amie à 6" de ce **PSYKER**.

- L'unité peut effectuer un Mouvement Normal (si l'unité a Avancé à votre phase de Mouvement précédente, elle compte comme ayant Avancé à ce tour).
- Jusqu'à la fin du tour, l'unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

DISCIPLINE MALÉFIQUE

Avant la bataille, générez les pouvoirs psychiques des unités **PSYKER** de votre armée qui connaissent des pouvoirs de la discipline Maléfique à l'aide du tableau ci-dessous. Vous pouvez soit jeter un D6 pour générer chaque pouvoir au hasard (en relançant les résultats identiques), soit les choisir. Si une unité **PSYKER** a une Marque du Chaos (p. 112), elle connaît 1 pouvoir psychique supplémentaire parmi ceux de la page ci-contre comme suit : les **PSYKERS TZEENTCH** connaissent *Fils du Destin*; les **PSYKERS NURGLE** connaissent *Miasmes Putrides*; les **PSYKERS SLAANESH** connaissent *Délicieux Supplice*.

Quand une unité **PSYKER** de votre armée manifeste un pouvoir psychique de cette discipline, remplacez toutes les occurrences du mot-clé **<LÉGION>** du pouvoir psychique (le cas échéant) par le nom de la Légion dont provient votre unité **PSYKER**.

1. MARQUÉ PAR LE WARP

Le psyker marque ses ennemis d'une rune maudite qui attire les habitants du warp, lesquels se ruent pour dévorer l'âme des victimes.

Malédiction : *Marqué par le Warp* a une valeur de charge warp de 7. S'il est manifesté, choisissez 1 unité ennemie à 18" de ce **PSYKER**. Jusqu'à début de votre prochaine phase Psychique, à chaque attaque d'une figurine – **DÉMONIAL** ou **MACHINE-DÉMON** – **<LÉGION>** amie contre l'unité choisie, ajoutez 1 au jet de blessure.

2. PACTE DE CHAIR

Le psyker utilise une mesure d'énergie psychique pour ressouder la chair de ses alliés, ou habiter leur dépouille d'un démon impie.

Bénédiction : *Pacte de Chuir* a une valeur de charge warp de 5. S'il est manifesté, choisissez 1 unité – **BASE**, **DÉMONIAL** ou **PERSONNAGE** – **<LÉGION>** amie à 18" de ce **PSYKER**.

- 1 figurine de l'unité récupère jusqu'à D3 PV perdus.
- Si vous avez choisi une unité **BASE** ou **DÉMONIAL** qui ne soit pas à son Effectif Initial, 1 figurine détruite est ramenée dans l'unité avec tous des PV restants.

3. TERRE MAUDITE

Le psyker devient un canal par lequel le warp s'écoule, souillant le sol et alimentant les Démoniaux qui le foulent.

Bénédiction (Aura) : *Terre Maudite* a une valeur de charge warp de 7. S'il est manifesté, jusqu'à début de votre prochaine phase Psychique, tant qu'une unité – **DÉMONIAL** ou **MACHINE-DÉMON** – **<LÉGION>** amie est à 6" de ce **PSYKER**:

- Les figurines **DÉMONIAL** et **MACHINE-DÉMON** de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.
- Chaque fois qu'une unité termine un mouvement de charge à Portée d'Engagement de l'unité, jetez un D6 : sur 2-4, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle; sur 5+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

4. POSSESSION

Le psyker pulvérise l'âme de son ennemi afin que la coquille vide ainsi obtenue puisse être possédée, même temporairement, dans une orgie frénétique, le démon attaque avant que son hôte s'effondre.

Feu Sorcier : *Possession* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 unité ennemie à 9" et visible de ce **PSYKER**. Jetez un D6, en ajoutant 1 au résultat si le résultat du test Psychique était 10+ non modifié : si le résultat est supérieur à la caractéristique d'Endurance de l'unité ennemie, 1 figurine de l'unité (choisie par l'adversaire) est détruite. Puis, si l'unité n'a pas été détruite, elle subit D3 blessures mortnelles.

5. PUISSANCE INFERNALE

La puissance funeste de l'immaterium afflue du psyker et imprègne d'une féroce accrue les entités qui résident dans le corps de ses partisans.

Bénédiction : *Puissance Infernale* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 unité – **DÉMONIAL** ou **MACHINE-DÉMON** – **<LÉGION>** amie à 18" de ce **PSYKER**. Jusqu'à début de votre prochaine phase Psychique, à chaque attaque de mêlée d'une figurine **DÉMONIAL** ou **MACHINE-DÉMON** de l'unité, un jet de touche non modifié de 6 blesse automatiquement la cible (en pareils cas, pour les règles déclenchées sur un jet de blessure particulier, l'attaque est considérée comme ayant été faite avec un jet de blessure non modifié de 6).

6. VIGUEUR MUTANTE

Une vague de démence et de mutation jaillit des doigts du psyker et couvre ses alliés Démoniaux de dons généreux.

Bénédiction : *Vigueur Mutante* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez 1 unité **<LÉGION>** amie à 18" de ce **PSYKER**. Jusqu'à début de votre prochaine phase Psychique, ajoutez 1 à la caractéristique de Force ou d'Endurance des figurines de l'unité (si le résultat du test Psychique était 10+ et que vous avez choisi une unité **DÉMONIAL** ou **MACHINE-DÉMON**, ajoutez 1 à chacune de ces caractéristiques à la place).

PRIÈRES AUX DIEUX SOMBRES

Toutes les figurines **PRÊTRE TRAITORIS ASTARTES** connaissent *Sombre Zélate* (voir ci-dessous). De plus, Avant la bataille, générez les prières supplémentaires (le cas échéant) pour les figurines **PRÊTRE** de votre armée qui connaissent des prières des Prières aux Dieux Sombres à l'aide du tableau ci-contre. Si la figurine **PRÊTRE** a le mot-clé **CULTISTES**, vous pouvez soit jeter un D3 pour générer chaque prière au hasard (en relançant les résultats identiques), soit les choisir; dans tous les cas, elles doivent être générées parmi les prières suivantes: *Bénédiction Ténébreuse*, *Litanie du Désespoir*, *Présage de Puissance*. Sinon vous pouvez soit jeter un D6 pour générer chaque prière au hasard (en relançant les résultats identiques), soit les choisir. Si une unité **PRÊTRE** a une Marque du Chaos (p. 112), elle connaît 1 prière supplémentaire parmi les suivantes: les **PRÊTRES KHORNE** connaissent *Requête Courroucée*; les **PRÊTRES TZEENTCH** connaissent *Invocation Mutagène*; les **PRÊTRE NURGLE** connaissent *Supplique Répugnante*; les **PRÊTRES SLAANESH** connaissent *Dévotion Merveilleuse*. Quand une figurine **PRÊTRE** de votre armée scande une prière, remplacez toutes les occurrences du mot-clé <**LÉGION**> de la prière (le cas échéant) par le nom de la Légion dont provient votre unité **PRÊTRE**.

SOMBRE ZÉLOTE (AURA)

Les prières de l'Apôtre Noir emplissent ses ouailles de haine; elles frappent ainsi avec une force de fanatique pour lacérer leurs ennemis au nom des Dieux Sombres.

Si cette prière est entendue, tant qu'une unité – **BASE**, **CULTISTES** ou **PERSONNAGE** – <**LÉGION**> amie est à 6" de ce **PRÊTRE**, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de touche.

REQUÊTE COURROUCÉE

Faisant couler du sang de sa paume, le prêtre demande à Khorne de prêter une once de sa force divine à ceux qui veulent tuer en son nom.

Si cette prière est entendue, choisissez 1 unité – **BASE** ou **PERSONNAGE** – **KHORNE** <**LÉGION**> amie à 6" de ce **PRÊTRE**. À chaque attaque d'une figurine de l'unité, elle est considérée comme s'adonnant à une Destruction Aveugle, un Massacre Aveugle et une Tueur Aveugle pour l'attaque (p. 145).

INVOCATION MUTAGÈNE (AURA)

En parlant par énigme et serments occultes, le prêtre parle avec le Maître du Destin. La chair améliorée des fidèles devient tel un liquide et se ressoude tandis que les mutations abondent.

Si cette prière est entendue, tant qu'une unité – **BASE** ou **PERSONNAGE** – **TZEENTCH** <**LÉGION**> amie est à 3" de ce **PRÊTRE**, jetez un D6 chaque fois qu'une figurine de l'unité est censée perdre un PV: sur 6, elle ne le perd pas.

SUPPLIQUE RÉPUGNANTE

Crachant un nuage de mouches, le prêtre supplie Grand-père Nurgle de bénir ses dévots de merveilleuses maladies.

Si cette prière est entendue, choisissez 1 unité – **BASE** ou **PERSONNAGE** – **NURGLE** <**LÉGION**> amie à 6" de ce **PRÊTRE**. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines de l'unité.

DÉVOTION MERVEILLEUSE

Le prêtre demande au bien-aimé Slaanesh d'accorder à ses partisans accorder la célérité de ses enfants démoniaques.

Si cette prière est entendue, choisissez 1 unité – **BASE** ou **PERSONNAGE** – **SLAANESH** <**LÉGION**> amie à 6" de ce **PRÊTRE**. L'unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

1. BÉNÉDICTION TÉNÉBREUSE (AURA)

Tandis que sa voix monte, une noirceur s'échappe des yeux du prêtre, et forme une brume tourbillonnant autour de ses alliés.

Si cette prière est entendue, tant qu'une unité – **BASE, PERSONNAGE ou CULTISTES – <LÉGION>** amie est entièrement à 6" de ce **PRÊTRE**, à chaque attaque de tir contre l'unité, elle est traitée comme ayant les bénéfices du Couvert Léger contre l'attaque (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000).

2. LITANIE DU DÉSESPOIR

Le prêtre appelle les Dieux Sombres à murmurer à ses ennemis toute sorte de tentations, et saper leur volonté de combattre.

Si cette prière est entendue, choisissez 1 unité ennemie à 12" de ce **PRÊTRE** et jetez 3D6 : si le résultat est supérieur à la caractéristique de Commandement de l'unité, choisissez un des effets suivants :

- L'unité ne peut pas entreprendre d'actions (si l'unité est en train d'entreprendre une action, celle-ci échoue immédiatement).
- L'unité ne peut pas Tirer en État d'Alerte ni Préparer sa Défense, et n'est pas éligible pour combattre à la phase de Combat tant que toutes les unités éligibles de votre armée n'ont pas combattu.

3. PRÉSAGE DE PUISSANCE

Le prêtre commence à luire sous l'afflux de la puissance débridée du warp.

Si cette prière est entendue :

- Ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques de ce **PRÊTRE**.
- Améliorez de 2 la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes de mêlée (hormis les Reliques) dont ce **PRÊTRE** est équipé.

4. APPEL DU WARP-VOYANT

Le prêtre implore ses sombres maîtres de guider la visée de ses partisans, en octroyant à leurs tirs une précision infallible.

Si cette prière est entendue, choisissez 1 unité – **BASE, PERSONNAGE ou CULTISTES – <LÉGION>** amie à 6" de ce **PRÊTRE**. À chaque attaque de tir d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de touche de 1 et la cible ne reçoit pas les bénéfices du couvert contre l'attaque.

5. AUGURE FLÉAU-DES-ÂMES

Les ouailles du prêtre peuvent atteindre les âmes de leurs victimes, afin de trancher leurs liens mortels et les offrir aux Dieux Sombres.

Si cette prière est entendue, choisissez 1 unité – **BASE, PERSONNAGE ou CULTISTES – <LÉGION>** amie à 6" de ce **PRÊTRE**. À chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de blessure.

6. SUPPLICATION ILLUSOIRE

Scandant des mots qui rendraient fous la plupart des mortels, le prêtre altère la trame de la réalité, et crée des doubles ombrageux protégeant les alliés à proximité.

Si cette prière est entendue, choisissez 1 unité – **BASE, PERSONNAGE ou CULTISTES – <LÉGION>** amie à 6" de ce **PRÊTRE**. À chaque attaque contre l'unité :

- Un jet de touche non modifié de 1-3 est un échec, quelles que soient les aptitudes de l'arme ou de la figurine attaquante.
- Le jet de touche de l'attaque ne peut pas être relancé.

"Cessez vos menaces creuses, misérables loyalistes. Lorsque j'en aurai terminé, votre passion servira de plus grands idéaux que les mensonges attribués à votre Empereur-cadavre. Vos cœurs brûleront dans une offrande de puissance. Vos yeux nourriront les enfants des dieux. Et votre langue de menteur, je la porterai comme un serment fait à Abaddon, le véritable Maître de l'Humanité."

- Vhask Nemersind, Apôtre Noir de la Black Legion

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

Si une figurine **PERSONNAGE TRAITORIS ASTARTES** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, vous pouvez utiliser le tableau de Traits de Seigneur de Guerre Space Marines du Chaos ci-dessous pour déterminer son Trait Seigneur de Guerre. Vous pouvez soit jeter un D6 pour en générer au hasard, soit en choisir un. Si une figurine **PERSONNAGE CULTISTES** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, elle peut avoir seulement les Traits de Seigneur de Guerre Flammes de Rancune, Vigueur Impie ou Haine Incarnée; vous pouvez soit jeter un D3 pour en générer un au hasard, soit en choisir un.

Quand vous avez déterminé un Trait de Seigneur de Guerre pour une figurine **PERSONNAGE TRAITORIS ASTARTES**, remplacez toutes les occurrences du mot-clé <LÉGION> du trait (le cas échéant) par le nom de la Légion dont provient votre figurine.

1. FLAMMES DE RANCUNE

L'amertume du Seigneur de Guerre fait brûler ses armes du feu du Chaos.

- À chaque attaque de mêlée de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**, vous pouvez relancer le jet de blessure.
- À chaque attaque de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**, sur un jet de blessure non modifié de 6, la cible subit 1 blessure mortelle en plus des dégâts normaux.

2. VIGUEUR IMPIE

Que le warp insuffle sa puissance à travers le corps du Seigneur de Guerre ou par caprice du destin, il semble impossible de le tuer.

Chaque fois que ce **SEIGNEUR DE GUERRE** est censé perdre un PV, jetez un D6: sur 5+, il ne le perd pas.

3. HAINE INCARNÉE

L'animosité intense qui anime l'âme du Seigneur de Guerre donne à ses coups la force d'une haine terrible.

- Chaque fois que ce **SEIGNEUR DE GUERRE** combat, s'il a fait un mouvement de charge ou a accompli une Intervention Héroïque à ce tour, jusqu'à ce que le combat soit résolu, ajoutez 1 aux caractéristiques de Force et d'Attaque de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**.
- À chaque attaque de mêlée de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**, vous pouvez relancer le jet de touche.



4. SEIGNEUR DE LA TERREUR (AURA)

Ce Seigneur de Guerre irradie le désespoir au point que l'air lui-même vibre des pires cauchemars tapis dans l'esprit de ses victimes.

Tant qu'une unité ennemie est à 6" de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**:

- À chaque test de Moral pour l'unité, votre adversaire doit jeter un D6 supplémentaire et défausser le résultat le plus bas.
- Si l'unité rate un test de Moral, jusqu'à la fin de la phase, elle est considérée comme en dessous de sa Demi-force pour les besoins des tests d'Attrition.

5. VENDETTA ÉTERNELLE (AURA)

Ce Seigneur de Guerre a juré de mener croisade contre ses ennemis abhorrés à jamais.

Au début du premier round de bataille, avant que commence le premier tour, choisissez 1 unité ennemie. Jusqu'à la fin de la bataille, tant qu'une unité – **BASE** ou **PERSONNAGE** – <LÉGION> amie est à 6" de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**, à chaque attaque d'une figurine de l'unité <LÉGION> contre l'unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de blessure.

6. REGARD DES DIEUX

Favori des dieux sombres, ce Seigneur de Guerre est nanti de la fureur du warp.

- Ce **SEIGNEUR DE GUERRE** a une sauvegarde invulnérable de 4+.
- À chaque attaque de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**, il est considéré comme s'adonnant à une Tueuse Aveugle, une Destruction Aveugle et un Massacre Aveugle (p. 145).

PERSONNAGES NOMMÉS ET TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

Si un des personnages suivants gagne un Trait de Seigneur de Guerre, il doit avoir celui ou ceux indiqués ci-dessous:

Personnage Nommé Trait de Seigneur de Guerre

Abaddon le Fléau	Vendetta Éternelle (voir ci-dessus), Parangon de la Haine (p. 79), Superviseur Impitoyable (p. 79), Seigneur de la Terreur (voir ci-dessus), Seigneur Pillard (p. 102), Précision Chirurgicale (p. 104), Duelliste Infaillible (p. 99), Vigueur Impie (voir ci-dessus)
Haarken Worldclaimer	
Huron Blackheart	
Fabius Bile	
Lucius l'Éternel	
Cypher	

FICHES TECHNIQUES

Cette section contient toutes les fiches techniques nécessaires pour livrer bataille avec vos figurines de Space Marines du Chaos, l'explication des mots-clés sélectionnables sur celles-ci et les aptitudes d'armées. La façon d'utiliser les fiches techniques est détaillée dans le Livre de Base de Warhammer 40,000.

LE MOT-CLÉ <LEGION>

Plusieurs fiches techniques de cette section ont le mot-clé <LÉGION>. Il s'agit d'un mot-clé que vous pouvez choisir, comme décrit dans le Livre de Base de Warhammer 40,000, en suivant les indications ci-dessous.

Toutes les unités TRAITORIS ASTARTES proviennent d'une des Légions (p. 77-107). Lorsque vous incluez une unité ayant le mot-clé <LÉGION> dans votre armée, vous devez désigner la Légion dont elle provient et remplacer toutes les occurrences du mot clé par le nom de votre Légion. Il peut s'agir d'une des Légions détaillées dans une publication Warhammer 40,000, ou d'une Légion de votre cru.

Exemple: Si vous incluez un Seigneur du Chaos dans votre armée, et que vous décidez qu'il provient de la Légion des Night Lords, son mot-clé <LÉGION> devient NIGHT LORDS et son aptitude Seigneur du Chaos stipulerait: "Tant qu'une unité BASE NIGHT LORDS amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de touche de 1."

Si votre armée est Réglementaire, vous ne pouvez pas inclure d'unités de Légions différentes dans le même Détachement. Les armées Réglementaires sont expliquées en détail dans le Livre de Base de Warhammer 40,000.

LES LÉGIONS WORLD EATERS, THOUSAND SONS, DEATH GUARD ET EMPEROR'S CHILDREN

Vous ne pouvez pas choisir World Eaters, Thousand Sons ni Death Guard en désignant la Légion dont provient une unité. Les unités KHORNE, TZEENTCH et NURGLE ne peuvent pas provenir de la Légion des Emperor's Children. Si une unité provient de la Légion des Emperor's Children, elle doit être améliorée avec la Marque de Slaanesh (p. 112); si une unité a déjà le mot-clé SLAANESH ou si elle ne peut pas avoir la Marque de Slaanesh, vous devez à la place remplacer toutes les occurrences de CHAOS UNIVERSEL sur la fiche technique de l'unité par SLAANESH (les unités sans le mot-clé de Faction CHAOS UNIVERSEL gagnent à la place le mot-clé de Faction SLAANESH). Notez que LUCIUS L'ÉTERNEL (p. 153) et les MARINES DU VACARME (p. 163) ont déjà le mot-clé MARQUE DE SLAANESH sur leurs fiches techniques; leur Rang de Puissance et leur valeur en points prennent déjà cela en compte, aucun coût supplémentaire n'est requis pour ces unités.

ÉQUIPEMENT & LISTES D'ARMES

Les profils d'armes de la fiche technique d'une unité sont ceux des armes de base dont les figurines de l'unité peuvent être équipées. Certaines armes ne sont que mentionnées sur une fiche technique; leurs profils, ainsi que celui de toutes les autres armes se trouvent pages 176 à 179. De plus, certaines fiches techniques font référence à une ou plusieurs listes d'armes (ex: la liste Armes de Mêlée); ces listes se trouvent en page 176.

APTITUDES

La fiche technique d'une unité décrit ses aptitudes. Certaines aptitudes communes à plusieurs unités ont seulement leur nom mentionné sur les fiches techniques; elles sont décrites en détail ci-dessous.

MACHINE-DÉMON

Machines de guerre ensorcelées par la conscience maléfique d'un démon, ces abominations de métal résistent aux attaques les plus puissantes, et leurs coques gravées de runes sont capables de se régénérer comme si elles étaient vivantes.

- Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.
- À votre phase de Commandement, cette figurine récupère 1 Point de Vie perdu.

SALVES MALVEILLANTES

Pour un guerrier de l'Hereticus Astartes, le bolter est plus qu'une simple arme, c'est un symbole de sa colère, l'instrument de sa vengeance et le porteur de mort à ses ennemis.

Au lieu de suivre les règles normales des armes à Tir Rapide, les figurines de cette unité tirant avec une arme à bolts à Tir Rapide doublent le nombre d'attaques effectuées si une ou plusieurs des conditions suivantes s'appliquent:

- La cible de la figurine qui tire se trouve à mi-portée de l'arme.
- La figurine qui tire est de l'**INFANTERIE** et son unité est Restée Immobile à votre phase de Mouvement précédente.
- La figurine qui tire est une figurine **TERMINATOR** ou **MOTARD**.

Au regard de cette aptitude, une arme à bolts à Tir Rapide est une arme à bolts (tel que défini page 176) dont le type est Tir Rapide.

FRAPPE DEPUIS LE WARP

Les Space Marines du Chaos lancent leurs assauts depuis tous les angles à la fois. Qu'ils utilisent une ancienne technologie de téléportation corrompue par les Puissances de la Ruine, puisent dans des forces occultes pour pénétrer dans le warp ou précipitent des combattants équipés de réacteurs dorsaux archaïques qui descendent sur des colonnes de feu empyréen, ces guerriers infâmes frappent au cœur des affrontements.

Au déploiement, vous pouvez placer cette unité en réserves blasphématoire et non sur le champ de bataille. En ce cas, à l'étape des Renforts de 1 de vos phases de Mouvement vous pouvez placer cette unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" des figurines ennemis.