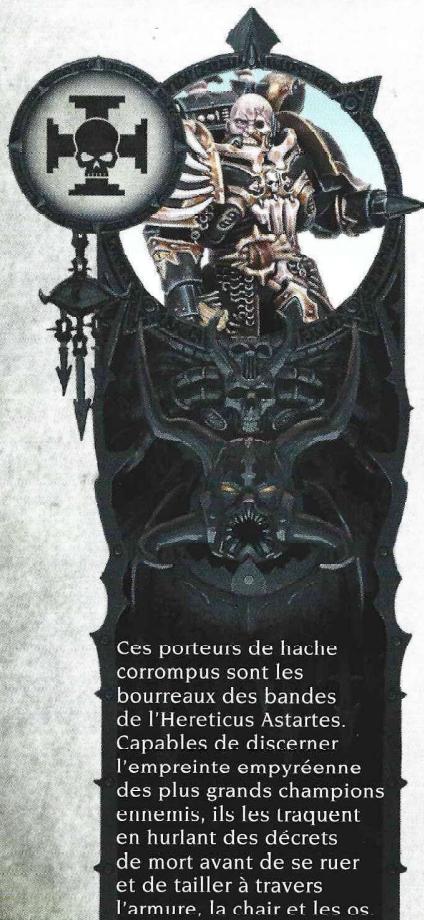


Engoncés dans d'imposants harnois Terminator corrompus, chacune de ces brutes sanguinaires et tel un blindé ambulant. Des piques et des cornes leur donnent une apparence monstrueuse, et leur arsenal leur permet de ravager les unités d'élite et les blindés, au tir comme en mêlée.



Ces porteurs de hache corrompus sont les bourreaux des bandes de l'Hereticus Astartes. Capables de discerner l'empreinte empyréenne des plus grands champions ennemis, ils les traquent en hurlant des décrets de mort avant de se ruer et de tailler à travers l'armure, la chair et les os.

ESCOUADE TERMINATOR DU CHAOS PUISSANCE 9

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
4-9	Terminator du Chaos	5"	3+	3+	4	4	3	3	9	2+
1	Champion Terminator	5"	3+	3+	4	4	3	4	10	2+

Si cette unité contient 6 figurines ou plus, elle a **Rang de Puissance 18**. Chaque figurine est équipée de : combi-bolter; arme maudite.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Combi-bolter	24"	Tir Rapide Z	4	U	1	-
Arme maudite	Mêlée	Mêlée	+1	-3	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans l'unité :
 - Le combi-bolter de 1 Terminator du Chaos peut être remplacé par 1 des choix suivants : 1 autocanon Reaper; 1 lance-flammes lourd.
 - Le combi-bolter de 1 figurine peut être remplacé par 1 combi-plasma.
 - Le combi-bolter de 1 figurine peut être remplacé par 1 arme maudite. Aucune des armes maudites de cette figurine ne peut être remplacée par 1 gantelet énergétique ou 1 poing tronçonneur [voir ci-dessous].
 - Jusqu'à deux figurines peuvent avoir chacune leur combi-bolter remplacé par 1 combi-lance-flammes.
 - Jusqu'à deux figurines peuvent avoir chacune leur combi-bolter remplacé par 1 combi-fuseur.
 - Jusqu'à trois figurines peuvent avoir chacune leur arme maudite remplacée par 1 gantelet énergétique.
 - L'arme maudite de 1 figurine peut être remplacée par 1 poing tronçonneur.

APTITUDES

Que Brûle la Galaxie, Salves Malveillantes, Frappe depuis le Warp [p. 144-145]

Armure Terminator : Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, CHAOS UNIVERSEL, <LÉGION>
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, BASE, TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR DU CHAOS

MAÎTRE DES EXÉCUTIONS PUISSANCE 4

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Maître des Exécutions	6"	2+	3+	4	4	5	6	9	3+

Un Maître des Exécutions est équipé de : pistolet bolter; hache de démembrement; grenades Frag; grenades Krak.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Hache de démembrement	Mêlée	Mêlée	+3	-3	2	À chaque attaque avec cette arme, un jet de touche non modifié de 6 inflige 2 blessures mortelles à la cible et la séquence d'attaque prend fin.

APTITUDES

Que Brûle la Galaxie [p. 145]

Preneur de Trophée : À chaque attaque de mêlée de cette figurine contre une unité PERSONNAGE ennemie, vous pouvez relancer le jet de blessure.

Boucher Warp-voyant : Cette figurine est éligible pour accomplir une Intervention Héroïque si elle est à 6" à l'horizontale et à 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 jusqu'à 6". Toutes les autres règles des Interventions Héroïques s'appliquent.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, CHAOS UNIVERSEL, <LÉGION>

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, MAÎTRE DES EXÉCUTIONS

POSSÉDÉS

PIUSSANCE 7

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
4-9	Possédé	9"	3+	3+	5	5	3	5	9	3+
1	Champion Possédé	9"	3+	3+	5	5	3	6	9	3+

Si cette unité contient 6 figurines ou plus, elle a Rang de Puissance 12.

Chaque figurine est équipée de : hideuses mutations.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Hideuses mutations	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	2	-
AUTRE ÉQUIPEMENT	APTITUDES					
Ikône du Chaos	L'unité du porteur gagne le mot clé IKÔNE. À chaque test d'Attrition pour l'unité du porteur, ajoutez 1 à ce test.					

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 figurine peut être équipée de 1 ikône du Chaos.

APTITUDES

Que Brûle la Galaxie (p. 145)

Démonial : Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

Effrayant (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette unité, soustrayez 1 à la caractéristique de Commandement des figurines de l'unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, <LÉGION>

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, DÉMON, DÉMONIAL, POSSÉDÉS



ÉLUS

PIUSSANCE 7

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
4-9	Élu	6"	3+	3+	4	4	3	3	9	3+
1	Champion Élu	6"	3+	3+	4	4	3	4	10	3+

Si cette unité contient 6 figurines ou plus, elle a Rang de Puissance 14.

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; bolter; arme maudite; grenades Frag; grenades Krak.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
Arme maudite	Mêléc	Mêléc	+1	-3	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.

AUTRE ÉQUIPEMENT APTITUDES

Ikône du Chaos L'unité du porteur gagne le mot-clé IKÔNE. À chaque test d'Attrition pour l'unité du porteur, ajoutez 1 à ce test.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT	APTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • 1 figurine peut être équipée de 1 ikône du Chaos. • Par tranche de 5 figurines dans l'unité : <ul style="list-style-type: none"> ○ Jusqu'à deux figurines peuvent avoir chacune leur pistolet bolter remplacé par 1 pistolet à plasma. ○ Jusqu'à deux figurines peuvent avoir chacune leur bolter remplacé par 1 des choix suivants : 1 combifusEUR; 1 combi-lance-flammes; 1 combi-plasma. ○ Le bolter de 1 figurine peut être remplacé par 1 arme maudite. 	<p>Que Brûle la Galaxie, Salves Malveillantes (p. 144-145)</p> <p>Élus : La première fois que cette unité détruit une unité ennemie, jusqu'à la fin de la bataille, cette unité est considérée comme s'adonnant à une Destruction Aveugle, un Massacre Aveugle et une Tuerie Aveugle (p. 145).</p>

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, CHAOS UNIVERSEL, <LÉGION>

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, BASE, ÉLUS





MÉTABRUTUS

PIUSSANCE 6

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Métabrutus	6"	3+	3+	6	7	8	5	8	3+

Un Métabrutus est équipé de : lance-missiles ; bolter lourd jumelé.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Combi-bolter	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-
Lance-flammes lourd	12"	Lourde D6	5	1	1	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Canon à plasma de Métabrutus	36"	Lourde D3	8	-3	3	Déflagration. À chaque jet de touche non modifié de 1 pour une attaque avec cette arme, le porteur subit 1 blessure mortelle après avoir tiré avec cette arme.
Lance-missiles						Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour effectuer des attaques.
- Missile Frag	48"	Lourde D6	4	0	1	Déflagration
- Missile Krak	48"	Lourde 1	8	-2	D6	-
Multi-fuseur	24"	Lourde 2	8	-4	D6	À chaque attaque avec cette arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de DG+2.
Autocanon Reaper	36"	Lourde 4	7	-2	1	-
Bolter lourd jumelé	36"	Lourde 6	5	-1	2	-
Canon laser jumelé	48"	Lourde 2	9	-3	D6	-
Poing de Métabrutus	Mêlée	Mêlée	x2	-3	3	Chaque fois que le porteur combat, s'il est équipé de 2 poings de Métabrutus, il effectue 1 attaque supplémentaire avec 1 de ces armes.
Marteau de Métabrutus	Mêlée	Mêlée	x2	-4	D6	À chaque attaque avec cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.
Fléau énergétique	Mêlée	Mêlée	+1	-2	2	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 3 attaques supplémentaires avec cette arme.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants : 1 canon à plasma de Métabrutus ; 1 multi-fuseur ; 1 autocanon Reaper ; 1 canon laser jumelé ; 1 poing de Métabrutus.
- Le lance-missiles de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants : 1 Poing de Métabrutus ; 1 Marteau de Métabrutus ; 1 fléau énergétique.
- Pour chaque poing de Métabrutus dont cette figurine est équipée, elle peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 lance-flammes lourd ; 1 combi-bolter.

APTITUDES

Que Brûle la Galaxie (p. 145)

Résistance Monstreuse : À chaque attaque allouée à cette figurine, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque (jusqu'à un minimum de 1).

Explosion : Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6 avant de la retirer du jeu. Sur un jet de 6 elle explose, et chaque unité à 3" subit 1 blessure mortelle.

Fou furieux : À chaque attaque de cette figurine, si elle a 7 PV restants ou moins, relancez tout jet de blessure de 1.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, CHAOS UNIVERSEL, <LÉGION>
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, BASE, MÉTABRUTUS

Les Métabrutus sont des machines de destruction ambulantes, dont le pilote est maintenu en vie dans un état de psychose et d'agonie. Ces sarcophages infernaux sont dotés d'une variété d'armes puissantes, pour éventrer les blindés ennemis de loin, ou d'appendices à la force immense avec lesquels tailler en pièces et broyer les cibles au corps à corps.

MARINES DU VACARME

PIUSSANCE 6

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
4-9	Marine du Vacarme	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
1	Champion du Vacarme	6"	3+	3+	4	4	2	4	9	3+

Si cette unité contient 6 figurines ou plus, elle a **Rang de Puissance 12**.

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; bolter; grenades Frag; grenades Krak.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Destroyeur sonique	Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour effectuer des attaques.					
- Fréquence fixe	48"	Lourde 3	8	-3	3	Arme Sonique (voir ci-dessous)
- Fréquence modulée	36"	Assaut 6	5	-2	1	Arme Sonique (voir ci-dessous)
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
Sirène de mort	12"	Assaut D6	5	-3	1	Arme Sonique (voir ci-dessous). À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Éclateur sonique	24"	Assaut 3	4	-1	1	Arme Sonique (voir ci-dessous)

AUTRE ÉQUIPEMENT	APTITUDES
Ikône de Slaanesh	L'unité du porteur gagne le mot-clé Ikône . À chaque test d'Attrition pour l'unité du porteur, ignorez certains ou tous les modificateurs à ce test. À chaque attaque de mélée d'une figurine de l'unité du porteur, ajoutez 1 au jet de touche.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Marine du Vacarme peut avoir son bolter remplacé par 1 des choix suivants : 1 Épée tronçonneuse Astartes ; 1 éclateur sonique.
- Le bolter de 1 Marine du Vacarme peut être remplacé par 1 destructeur sonique.
- Le pistolet bolter du Champion du Vacarme peut être remplacé par 1 des choix suivants : 1 pistolet à plasma (maximum 1 par figurine) ; 1 arme de la liste *Armes de Mêlée* (p. 176).
- Le bolter du Champion du Vacarme peut être remplacé par 1 des choix suivants : 1 éclateur sonique ; 1 pistolet à plasma (maximum 1 par figurine) ; 1 arme de la liste *Armes de Mêlée*.
- Le Champion du Vacarme peut être équipé de 1 sirène de mort.
- 1 figurine peut être équipée de 1 ikône de Slaanesh.

APTITUDES

Que Brûle la Galaxie, Salves Malveillantes (p. 144-145)

Marque de Slaanesh : Si cette unité commence la phase de Combat à Portée d'Engagement de la moindre unité ennemie, elle combat en premier à cette phase.

Arme Sonique : À chaque attaque avec cette arme ciblant une unité à mi-portée, ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, SLAANESH, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, <LÉGION>

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, BASE, MARQUE DU CHAOS, MARINES DU VACARME



Orchestrant une destruction à grande échelle, les Marines du Vacarme saturent la zone de guerre de bolts explosifs, d'ondes orales dissonantes et d'attaques psychosoniques. Ces adorateurs hédonistes de Slaanesh sont insensibles à la plupart des stimuli, et cherchent à infliger la plus grande destruction cacophonique pour exciter leurs sens blasés.



Ces amalgames arachnoïdes de chair démoniaque, de fer maudit et de conscience maléfique rampent sur les zones de guerre en quête de corps à déchiqueter et d'esprit à consumer. Après avoir massacré leur proie avec leur canon Excruciator, leurs griffes et leurs vrilles, ils aspirent l'âme des victimes dans leur abdomen boutifi.

MÉTARAGNE

PIUSSANCE 6

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Métaragne	12"	3+	3+	?	?	9	6	8	3+

Une Métaragne est équipée de : 2 canons Excruciator; vrilles et griffes écorcheuses d'âmes.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Canon Excruciator	36"	Assaut 3	6	-2	2	-
Vrilles et griffes écorcheuses d'âmes	Méléc	Méléc	Util.	-3	2	-

APTITUDES

Que Brûle la Galaxie, Machine-démon (p. 144-145)

Réservoir d'Énergie Démoniaque (Aura) : Tant qu'une unité PSYKER <LÉGION> amie est à 9" de cette figurine, ajoutez 1 aux tests Psychique pour l'unité amie.

Explosion : Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6 avant de la retirer du jeu. Sur 5+ elle explose, et chaque unité à 6" subit D3 blessures mortelles.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, <LÉGION>
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, DÉMON, MACHINE-DÉMON, MÉTARAGNE



Métaragne de la Black Legion

HAVOCS

PIUSSANCE 7

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
4	Havoc	6"	3+	3+	4	5	2	3	8	3+
1	Havoc Champion	6"	3+	3+	4	5	2	4	9	3+

Un Champion Havoc est équipé de : lance-flammes ; épée tronçonneuse Astartes. 2 Havocs sont équipés de : autocanon Havoc. 2 Havocs sont équipés de : canon laser.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Lance-flammes	12"	Assaut D6	4	0	1	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Autocanon Havoc	48"	Lourde 2	7	-2	2	-
Canon laser	48"	Lourde 1	9	-3	D6	-
Épée tronçonneuse Astartes	Mélee	Mélee	Util.	-1	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'épée tronçonneuse Astartes du Champion Havoc peut être remplacée par 1 arme de la liste Armes de Mélee (p. 176).
- Le lance-flammes du Champion Havoc peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter ; 1 pistolet à plasma ; 1 arme de la liste Armes Spéciales (p. 176) ; 1 arme de la liste Armes de Mélee.
- Chaque Havoc peut avoir son autocanon Havoc ou canon laser remplacé par 1 arme de la liste Armes Lourdes (p. 176).

APTITUDES

Que Brûle la Galaxie, Salves Malveillantes **Griffes Stabilisatrices** : Les figurines de cette unité ne subissent pas de malus aux jets de touche pour tirer avec des armes Lourdes à un tour où leur unité s'est déplacée.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, CHAOS UNIVERSEL, <LÉGION>
MOTS-CLÉS : INFANERIE, BASE, HAVOCS



Préférant le carnage à longue portée, les Havocs sèment mort et destruction sur tout le champ de bataille. Leurs armes sont des modèles archaïques de celles employées par l'Imperium, et ont souvent fusionné avec leur porteur au fil d'un nombre incalculable de conflits.

OBLITERATORS

PIUSSANCE 5

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1-3	Obliterator	5"	3+	3+	5	5	5	4	9	2+

Si cette unité contient 2 figurines, elle a Rang de Puissance 10. Si cette unité contient 3 figurines, elle a Rang de Puissance 15. Chaque figurine est équipée de : canons métallodermiques ; poings broyeurs.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Canons métallodermiques	Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour effectuer des attaques.					
- Grèle warp	24"	Lourde D6+9	5	-1	1	-
- Salve de ruine	24"	Lourde D3+3	7	-2	2	-
- Concentré de mal	24"	Lourde D3	9	-3	4	-
poings broyeurs	Mélee	Mélee	x2	-3	2	-

APTITUDES

Que Brûle la Galaxie, Frappe depuis le Warp (p. 144-145)

Démoniaque : Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

Puissance de Feu Incessante : Les figurines de cette unité ne subissent pas de malus aux jets de touche pour tirer avec des armes Lourdes à un tour où leur unité s'est déplacée. Les figurines de cette unité peuvent effectuer des attaques avec des armes de tir même si leur unité est à Portée d'Engagement d'unités ennemis, mais chaque figurine peut effectuer ces attaques seulement contre des unités à Portée d'Engagement de leur unité, et en ce cas, soustrayez 1 au jet de touche de l'attaque. En pareilles circonstances, les figurines de cette unité peuvent cibler une unité ennemie même si d'autres unités amies sont à Portée d'Engagement de la même unité ennemie.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, <LÉGION>
MOTS-CLÉS : INFANERIE, DÉMON, DÉMONIAL, CULTE DE LA DESTRUCTION, OBLITERATORS



Fusion démesurée de Space Marine du Chaos, armure démoniaque et armement mutant, les Obliterators peuvent changer de forme à loisir. Se glissant hors du warp pour occuper les positions de tir idéales, ils balayent tout devant eux dans des tempêtes de tirs imprégnés de l'immaterium.

FERROCENTAURUS

PIUSSANCE 8

Certaines caractéristiques de cette figurine changent à mesure qu'elle subit des dégâts, comme indiqué ci-dessous:

Nb. Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1 Ferrocenatus [7+ PV restants]	8"	3+	3+	6	7	12	5	8	3+
Ferrocenatus [4-6 PV restants]	6"	4+	4+	6	7	N/A	5	8	3+
Ferrocenatus [1-3 PV restants]	4"	5+	5+	6	7	N/A	5	8	3+

Un Ferrocenatus est équipé de : 2 autocanons lades lourds ; mâchoires de Ferrocenatus.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Canon Ectoplasma	36"	Lourde D3	7	-3	3	Déflagration
Autocanon Hades lourd	48"	Lourde 4	8	-2	2	
Mâchoires de Ferrocenatus	Mêlée	Mêlée	Util.	-1	2	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 autocanons Hades lourds de cette figurine peuvent être remplacés par 2 canons Ectoplasma.
- Les mâchoires de Ferrocenatus de cette figurine peuvent être remplacées par 1 canon Ectoplasma.

APTITUDES

Que Brûle la Galaxie, Machine-démon (p. 144-145)

Explosion : Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6 avant de la retirer du jeu. Sur un jet de 6 elle explose, et chaque unité à 6" subit D3 blessures mortnelles.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, <LÉGION>
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, DÉMON, MACHINE-DÉMON, FERROCENATUS



Les Ferrocenatus sont pourvus d'énormes canons rotatifs qui tirent de projectiles au phosphore de la taille d'un poing, ou d'armes d'artillerie perverties pour vomir l'ectoplasma issu des entrailles de la bête. Ainsi armés, ils fauchent les rangs ennemis et creusent des cratères luisants dans les positions de l'adversaire le plus coriace.

FERROCERBERUS

PIUSSANCE 7

Certaines caractéristiques de cette figurine changent à mesure qu'elle subit des dégâts, comme indiqué ci-dessous:

Nb. Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1 Ferrocerberus [7+ PV restants]	10"	3+	3+	7	7	12	6	8	3+
Ferrocerberus [4-6 PV restants]	8"	4+	4+	7	7	N/A	6	8	3+
Ferrocerberus [1-3 PV restants]	6"	5+	5+	7	7	N/A	6	8	3+

Un Ferrocerberus est équipé de : mécaflagellums ; poings de Ferrocerberus.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Découpeur à magma	6"	Assaut 1	8	-4	D6+2	-
Mécaflagellums	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 6 attaques supplémentaires avec cette arme.
Poings de Ferrocerberus	Mêlée	Mêlée	x2	-3	D3+3	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les mécaflagellums de cette figurine peuvent être remplacés par 2 découpeurs à magma.

APTITUDES

Que Brûle la Galaxie, Machine-démon (p. 144-145)

Explosion : Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6 avant de la retirer du jeu. Sur un jet de 6 elle explose, et chaque unité à 6" subit D3 blessures mortnelles.

Machine de Siège Rampante : À chaque jet de charge pour cette unité, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES <LÉGION>
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, DÉMON, MACHINE-DÉMON, FERROCERBERUS



Les Ferrocerberus rôdent sur le champ de bataille tels d'énormes bêtes de chasse. L'adversaire en vue, ces imposantes Machines-démons se rucent en avant, allant jusqu'à escalader les remparts dans leur impatience de saisir leur proie. Une fois chez l'ennemi, ils massacrent tout ce qui passe à portée de leurs griffes, mâchoires et mécaflagellums.

RHINO DU CHAOS

PIUSSANCE 4

Certaines caractéristiques de cette figurine changent à mesure qu'elle subit des dégâts, comme indiqué ci-dessous :

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Rhino du Chaos [6+ PV restants]	12"	6+	3+	6	7	10	3	8	3+
	Rhino du Chaos [3-5 PV restants]	6"	6+	4+	6	7	N/A	D3	8	3+
	Rhino du Chaos [1-2 PV restants]	3"	6+	5+	6	7	N/A	1	8	3+

Un Rhino du Chaos est équipé de : combi-bolter.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Combi-bolter	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 combi-bolter; 1 combi-lance-flammes; 1 combi-fuseur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

APTITUDES

Que Brûle la Galaxie (p. 145)

Explosion: Quand cette figurine TRANSPORT est détruite, jetez 1 D6 avant que les figurines embarquées débarquent et avant de la retirer du jeu. Sur un jet de 6 elle explose, et chaque unité à 6" subit D3 blessures mortelles.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 10 figurines INFANERIE <LÉGION>. Elle ne peut pas transporter de figurines TERMINATOR, CULTE DE LA DESTRUCTION, RÉACTEUR DORSAL ni POSSÉDÉS.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS Astartes, TRAITORIS Astartes, <LÉGION>
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, ÉCRAN DE FUMÉE, RHINO DU CHAOS

Inspiré des véhicules ayant servi de bêtes de somme à l'Humanité pendant des millénaires, les Rhinos du Chaos sont adaptés au transport sur le champ de bataille. Bien qu'incrustés d'icônes hérétiques et corrompus par le warp, ils sont toujours aussi fiables et robustes, et convoient leurs passagers en sécurité dans le feu des combats.

PROFILS D'ARMES

Vous trouverez en pages 176 à 179 les profils de toutes les armes dont les figurines de Space Marines du Chaos peuvent être équipées. Certaines armes ont l'aptitude Déflagration, qui est expliquée en détail dans le Livre de Base de Warhammer 40,000.

LISTES D'ARMES

La section Options d'Équipement de certaines fiches techniques de ce Codex se réfère à une ou plusieurs des listes d'armes ci-dessous :

ARMES LOURDES

- Autocanon Havoc
- Bolter lourd
- Canon laser
- Lance-missiles
- Canon rotatif Reaper

ARMES DE MÊLÉE

- Épée tronçonneuse Astartes
- Hache énergétique
- Gantelet énergétique
- Masse énergétique
- Épée énergétique
- Hache tronçonneuse corrompue

ARMES SPÉCIALES

- Lance-flammes
- Fuseur
- Fusil à plasma

DÉFINITIONS D'ARMES

Certaines règles de ce Codex se réfèrent aux "armes à bolts", "armes à flammes", "armes à fusion" ou "armes soniques".

Pour les besoins de telles règles, les définitions de ces armes sont données ci-dessous :

ARMES À BOLTS

Une arme à bolts est une arme dont le profil contient le mot "bolt" (ex: bolter, combi-bolter, bolter lourd, etc.), une Relique qui remplace une arme à bolts, et la Serre d'Horus (tir). Quant aux combi-lance-flammes, combi-fuseurs et combi-plasma, les règles s'appliquant aux armes à bolts ne s'appliquent qu'au profil du "bolter" des armes combinées (ou le profil de "bolter" d'une Relique qui remplace une arme combinée).

ARMES SONIQUES

Une arme sonique est une arme qui a l'aptitude Arme Sonique (p. 163).

ARME À FUSION

Une arme à fusion est une arme dont le profil contient le mot "fusion" ou "fuseur" (fuseur, multi-fuseur, vrille à fusion, etc.), une Relique qui remplace une arme à fusion et les découpeurs à magma. Quant aux combi-fuseurs, les règles s'appliquant aux armes à fusion ne s'appliquent qu'au profil de "fuseur" des combi-fuseurs (ou le profil de "fuseur" d'une Relique qui remplace un combi-fuseur).

ARMES À FLAMMES

Une arme à flamme est une arme dont le profil contient le mot "flamme" (lance-flammes, lance-flammes lourd, etc.), une Relique qui remplace une arme à flammes, un conflagrateur et La Griffé du Tyran (tir). Quant aux combi-lance-flammes, les règles qui s'appliquant aux armes à flammes ne s'appliquent qu'au profil de "lance-flammes" d'un combi-lance-flammes (ou le profil de "lance-flammes" d'une Relique qui remplace un combi-lance-flammes).

ARMES DE TIR	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Arme à feu de Cultiste	24"	Tir Rapide 1	3	0	1	-
Autocanon de Métarôdeur	48"	Lourde 3	7	-1	2	-
Autocanon Hades	36"	Lourde 4	8	-2	2	-
Autocanon Hades lourd	48"	Lourde 4	8	-2	2	-
Autocanon Havoc	48"	Lourde 2	7	-2	2	-
Autocanon Predator	48"	Lourde 2D3	7	-1	3	-
Autocanon Reaper	36"	Lourde 4	7	2	1	-
Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
Bolter lourd	36"	Lourde 3	5	-1	2	-
Bolter lourd jumelé	36"	Lourde 6	5	-1	2	-
Canon à plasma de Métabrutus	36"	Lourde D3	8	-3	3	Déflagration. À chaque jct de touché non modifié de 1 pour une attaque avec cette arme, le porteur subit 1 blessure mortelle après avoir tiré avec cette arme.
Canon de Profanateur	72"	Lourde D6	8	-2	3	Déflagration
Canon de siège Demolisher	24"	Lourde D3+3	10	-4	D6	Déflagration
Canon Ectoplasma	36"	Lourde D3	7	-3	3	Déflagration
Canon Excruciator	36"	Assaut 3	6	-2	2	-
Canon gatling Hades	48"	Lourde 12	8	-3	2	-

ARMES DE TIR	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Canon Ichor	48"	Lourde D6+3	7	-3	2	Déflagration
Canon laser	48"	Lourde 1	9	-3	D6	-
Canon laser jumelé	48"	Lourde 2	9	-3	D6	-
Canon laser Soulshatter jumelé	48"	Lourde 2	9	-3	D6+2	-
Canon rotatif Reaper	24"	Lourde 8	5	-1	1	-
Canon Tempête de Sang	24"	Lourde 3D3	9	-2	3	Déflagration
Canon Viletripes	18"	Lourde D6	10	-4	D3+3	Déflagration
Canons métallodermiques			Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour effectuer des attaques.			
- Grêle warp	24"	Lourde D6+9	5	-1	1	-
- Salve de ruine	24"	Lourde D3+3	7	-2	2	-
- Concentré de mal	24"	Lourde D3	9	-3	4	-
Combi-bolter	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-
Combi-lance-flammes			Avant de choisir des cibles, choisissez 1 ou les deux profils ci-dessous. Si vous choisissez les deux, à chaque attaque avec cette arme à cette phase, soustrayez 1 au jet de touche (de l'attaque).			
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Lance-flammes	12"	Assaut D6	4	0	1	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Combi-fuseur			Avant de choisir des cibles, choisissez 1 ou les deux profils ci-dessous. Si vous choisissez les deux, à chaque attaque avec cette arme à cette phase, soustrayez 1 au jet de touche.			
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	À chaque attaque avec cette arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2.
Combi-plasma			Avant de choisir des cibles, choisissez 1 ou 2 des profils ci-dessous [vous ne pouvez choisir que 1 des profils du fusil à plasma]. Si vous en choisissez 2, à chaque attaque avec cette arme à cette phase, soustrayez 1 au jet de touche.			
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Fusil à plasma [standard]	24"	Tir Rapide 1	7	-3	1	-
- Fusil à plasma (surcharge)	24"	Tir Rapide 1	8	-3	2	Au moins 1 jet de touche non modifié de 1 pour une attaque avec ce profil d'arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec cette arme.
Conflagrateur	18"	Assaut 2D3	6	-2	2	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Découpeur à magma	6"	Assaut 1	8	-4	D6+2	-
Destruitrice sonique			Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour effectuer des attaques. À chaque attaque avec cette arme ciblant une unité à mi-portée, ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.			
- Fréquence fixe	48"	Lourde 3	8	-3	3	Arme Sonique
- Fréquence modulée	36"	Assaut 6	5	-2	1	Arme Sonique
Éclateur sonique	24"	Assaut 3	4	-1	1	Arme Sonique. À chaque attaque avec cette arme ciblant une unité à mi-portée, ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.
Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	À chaque attaque avec cette arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2.
Fusil à plasma			Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour effectuer des attaques.			
- Standard	24"	Tir Rapide 1	7	-3	1	-
- Surcharge	24"	Tir Rapide 1	8	-3	2	Au moins 1 jet de touche non modifié de 1 pour une attaque avec ce profil d'arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec cette arme.
Grenade Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	Déflagration
Grenade Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-
La Griff du Tyran [tir]	12"	Assaut D6	5	-1	1	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Lance-crânes	60"	Lourde 2D6	10	-3	3	Déflagration
Lance-flammes	12"	Assaut D6	4	0	1	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Lance-flammes lourd	12"	Lourde D6	5	-1	1	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Lance-flammes lourd jumelé	12"	Lourde 2D6	5	-1	1	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Lance-grenades de Cultiste	24"	Assaut 1	6	-1	D3	-
Lance Infernale	12"	Assaut 1	7	-3	3	À chaque attaque avec cette arme, si une touche est causée, tracez une ligne droite entre le point le plus proche du socle [ou de la coque] de cette figurine et celui de la figurine la plus proche de l'unité cible. Faites 1 jet de blessure contre l'unité cible, et contre chaque autre unité traversée par la ligne.

ARMES DE TIR	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Lance-missiles	Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour effectuer des attaques.					
- Missile Frag	48"	Lourde D6	4	0	1	Déflagration
- Missile Krak	48"	Lourde 1	0	-2	DC	-
Lanceur Havoc	48"	Lourde D6	5	0	1	Déflagration
Mitrailleuse	36"	Lourde 3	4	0	1	-
Multi-fusée	24"	Lourde 2	8	-4	D6	À chaque attaque avec cette arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2.
Pistolet à plasma	Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour effectuer des attaques.					
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	-
- Surcharge	12"	Pistolet 1'	8	-3	2	Au moindre jet de touche non modifié de 1 pour une attaque avec ce profil d'arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec cette arme.
Pistolet à plasma de Cypher	12"	Pistolet 3	8	-3	2	-
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Pistolet bolter de Cypher	18"	Pistolet 6	4	-1	1	-
Pistolet-mitrailleur	12"	Pistolet 1	3	0	1	-
Serre d'Horus [tir]	24"	Assaut 4	5	-1	2	-
Sirène de mort	12"	Assaut D6	5	-3	1	Arme Sonique. À chaque attaque avec cette arme ciblant une unité à mi-portée, ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque. À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Vrille à fusion	6"	Pistolet 1	8	-4	D6+2	-
Vrille-lance-flammes	12"	Pistolet D6	4	0	1	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Vrilles d'énergie warp	6"	Assaut 8	Util.	-2	2	-
Xyclos	18"	Pistolet 3	2	-2	2	À chaque attaque avec cette arme contre une unité [hormis les unités VÉHICULE ou TITANESQUE], un jet de blessure non modifié de 2+ est toujours réussi.
ARMES DE MÈLÉE	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Appendices blasphématoires	Mêlée	Mêlée	Util.	-1	1	-
Arme d'assaut brutale	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Arme maudite	Mêlée	Mêlée	+1	-3	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Bâton de possession	Mêlée	Mêlée	+3	-1	D3	Chaque fois que le porteur combat, si une ou plusieurs attaques avec cette arme ont été allouées à une figurine PSYKER, après que le porteur a résolu ses attaques, l'unité de la figurine PSYKER subit les Périls du Warp.
Bâton de Tourment	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	3	-
Chirurgien	Mêlée	Mêlée	4	-1	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 4 attaques supplémentaires avec cette arme.
Crozius perverti	Mêlée	Mêlée	+2	-1	2	-
Drach'nyon	Mêlée	Mêlée	+3	-4	3	À chaque attaque avec cette arme, sur un jet de blessure non modifié de 5, la cible subit D3 blessures mortelles en plus des dégâts normaux.
Épée de bretteur	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	2	-
Épée de force	Mêlée	Mêlée	+1	-3	D3	-
Épée énergétique	Mêlée	Mêlée	+1	-3	1	-
Épée infernale	Mêlée	Mêlée	+1	-3	3	-
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	Mêlée	Util.	-1	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Fléau de Profanateur	Mêlée	Mêlée	+4	-2	2	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 3 attaques supplémentaires avec cette arme.
Fléau énergétique	Mêlée	Mêlée	+1	-2	2	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 3 attaques supplémentaires avec cette arme.
Gantelet énergétique	Mêlée	Mêlée	x2	-3	2	À chaque attaque avec cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.
Grand hachoir de Khorne	À chaque attaque avec cette arme, choisissez 1 des profils ci-dessous.					
- Laminage	Mêlée	Mêlée	x2	-4	6	-
- Découpage	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	2	À chaque attaque avec ce profil d'arme, faites 3 jets de touche au lieu de 1.