

APTITUDES DE DÉTACHEMENT

Un Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS** est un Détachement qui contient exclusivement des figurines ayant le mot-clé **TRAITORIS ASTARTES** (hormis les figurines ayant le mot-clé **AGENT DU CHAOS** ou **NEUTRE**).

- Les Détachements **SPACE MARINES DU CHAOS** gagnent les aptitudes Champions du Chaos, Simples Mortels et Esclaves des Ténèbres.
- Les unités **TRAITORIS ASTARTES** des Détachements **SPACE MARINES DU CHAOS** gagnent l'aptitude Traits de Légion.
- Les unités de Troupes des Détachements **SPACE MARINES DU CHAOS** gagnent l'aptitude Objectif Sécurisé (cette aptitude est décrite dans le Livre de Base de Warhammer 40,000).

CHAMPIONS DU CHAOS

Les grands champions du Chaos sont des seigneurs égoïstes qui gardent jalousement leur pouvoir.

Vous pouvez inclure un maximum de 1 unité **SEIGNEUR DU CHAOS**, 1 unité **PRINCE DÉMON** et 1 unité **SOMBRE COMMUNION** dans chaque Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS** de votre armée.

SIMPLES MORTELS

Sur ordre de leurs maîtres, des hordes sacrificiables de Cultistes du Chaos se ruent au combat, leurs vies ne servant qu'à huiler les rouages de l'ambition.

- Vous ne pouvez pas inclure plus d'unités **CULTISTES** que d'unités **INFANERIE BASE TRAITORIS ASTARTES** dans chaque Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS** de votre armée.
- Une figurine **PERSONNAGE CULTISTE** ne peut pas être votr **SEIGNEUR DE GUERRE** si votre armée contient la moindre figurine **PERSONNAGE HERETICUS ASTARTES**.

TRAITS DE LÉGION

Chaque Légion Renégate, Chapitre Renégat et bande du Chaos a été corrompue de façon unique par les Puissances de la Ruine, et tous ont parfait leurs propres méthodes de massacre et destruction.

Toutes les unités **TRAITORIS ASTARTES** (hormis les unités **CULTISTES** et **AGENT DU CHAOS**, et les unités décrites dans la règle Esclaves des Ténèbres – voir ci-contre) ayant cette aptitude, et toutes les figurines qu'elles contiennent gagnent un Trait de Légion tant que toutes les unités <LÉGION> de votre armée (hormis les unités **AGENT DU CHAOS** et **NEUTRE**) sont de la même Légion. Le trait gagné dépend de la Légion dont elles proviennent comme détaillé sur les pages suivantes.

Si votre Légion n'a pas d'ensemble de règles de Légion associé, vous devez à la place choisir un ensemble de règles d'une Légion pour que votre armée l'utilise (voir ci-contre).

ESCLAVES DES TÉNÈBRES

Certains renégats se sont voués entièrement au service des Dieux Sombres, et ils ont tellement sombré dans la damnation qu'ils sont devenus méconnaissables.

Vous pouvez inclure des unités **BERZERKS DE KHORNE** dans un Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS**, avec la fiche technique et les valeurs en points du Codex: *World Eaters*. Ces unités, lorsqu'incluses dans un Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS**:

- Ont toujours le rôle tactique Elite.
- Remplacent tous leurs mots-clés de Faction par : **CHAOS, KHORNE, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, <LÉGION>**.
- Gagnent l'aptitude Que Brûle la Galaxie (p. 145).
- Doivent être améliorées avec la Marque de Khorne (p. 112).
- Ne gagnent jamais de Trait de Légion.



Vous pouvez inclure des unités **MARINES RUBRICAE** dans un Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS**, avec la fiche technique et les valeurs en points du Codex: *Thousand Sons*. Ces unités, lorsqu'incluses dans un Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS**:

- Ont toujours le rôle tactique Elite.
- Remplacent tous leurs mots-clés de Faction par : **CHAOS, TZEENTCH, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, <LÉGION>**.
- Gagnent l'aptitude Que Brûle la Galaxie (p. 145).
- Doivent être améliorées avec la Marque de Tzeentch (p. 112).
- L'Aspirant Sorcier connaît Châtiment et 1 pouvoir psychique de la discipline Malus Hereticus (p. 118) au lieu des disciplines listées sur sa fiche technique.
- Ne gagnent jamais de Trait de Légion.



Vous pouvez inclure des unités **MARINES DE LA PESTE** dans un Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS**, avec la fiche technique et les valeurs en points du Codex: *Death Guard*. Ces unités, lorsqu'incluses dans un Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS**:

- Ont toujours le rôle tactique Elite.
- Remplacent tous leurs mots-clés de Faction par : **CHAOS, NURGLE, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, <LÉGION>**.
- Gagnent l'aptitude Que Brûle la Galaxie (p. 145).
- Doivent être améliorées avec la Marque de Nurgle (p. 112).
- Perdent le mot-clé **BUBONICUS ASTARTES**.
- Ne gagnent jamais de Trait de Légion.



Vous pouvez inclure des unités **NOISE MARINES** dans un Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS**, avec la fiche technique et les valeurs en points de ce livre. Ces unités, lorsqu'incluses dans un Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS**:

- Ont toujours le rôle tactique Troupes si toutes les unités de leur Détachement (hormis les unités **AGENT DU CHAOS** et **NEUTRE**) proviennent de la Légion des **EMPEROR'S CHILDREN**.
- Ne gagnent pas de Trait de Légion, sauf si toutes les unités de leur Détachement (hormis les unités **AGENT DU CHAOS** et **NEUTRE**) proviennent de la Légion des **EMPEROR'S CHILDREN**.



EMPEROR'S CHILDREN

Les Emperor's Children attaquent dans une débauche sonore insoutenable, une dissonance chromatique agressive et une précision ostentatoire qui ne laissent aucun doute à l'ennemi quant à leur supériorité. Leur arrogance n'a d'égale que leur upathie envers les stimuli quotidiens de la galaxie, et ils cherchent à commettre les faits les plus vils pour attirer sur eux le regard de leur saint patron, Slaanesh.

TRAIT DE LÉGION PERFECTION ABSOLUE

Insensibles aux sensations ordinaires après plusieurs vies passées à explorer leurs sens, les Emperor's Children ne trouvent de stimulation que dans l'excès, qu'il s'agisse d'actes de violence ou d'une débauche gratuite de prouesses martiales.

- À chaque attaque d'une figurine ayant ce trait, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs au jet de touche, à la CC et à la CT.
- À chaque attaque d'une figurine ayant ce trait, sur un jet de blessure non modifié de 6, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

OBJECTIF SECONDAIRE COMPLÉTEZ LE TABLEAU ÉCLECTIQUE

Pas de Pitié, Pas de Répit - Objectif Progressif

Depuis leur fondation, les Emperor's Children ont cherché à maîtriser tous les arts guerriers. Chaque nouvelle zone de guerre est ainsi traitée comme un tableau repoussant, qu'il faut décorer en puisant dans le spectre de prouesses martiales étendu qui illustre la supériorité innée de la Légion.

Si vous choisissez cet objectif, marquez 1 point de victoire à la fin de chaque round de bataille pour chacune des conditions suivantes qui s'applique :

- Vous contrôlez plus de pions objectif que votre adversaire.
- Plus d'unités ennemis ont été détruites par des attaques de tir d'unités **EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée à ce round de bataille qu'inversement (c'est-à-dire que le nombre d'unités **EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée qui ont été détruites par des attaques de tir d'unités ennemis à ce round de bataille est inférieur au nombre d'unités ennemis détruites par des attaques de tir d'unités **EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée à ce round de bataille).
- Plus d'unités ennemis ont été détruites par des attaques de mêlée d'unités **EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée à ce round de bataille qu'inversement.
- Plus d'unités **PERSONNAGE** ont été détruites par les attaques d'unités **PERSONNAGE EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée à ce round de bataille qu'inversement.

Si les quatre conditions ci-dessus s'appliquent à la fin d'un round de bataille, marquez 1 point de victoire supplémentaire à la fin du round de bataille (pour un maximum de 5 points de victoire par round de bataille).

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

1. STIMULÉ PAR LA DOULEUR

Les seigneurs de guerre des Emperor's Children profitent de la souffrance; plus ils sont gravement blessés, plus ils sont meurtriers.

- Chaque fois que ce **SEIGNEUR DE GUERRE** perd un PV, ajoutez 1 à sa caractéristique d'Attaques (jusqu'à un maximum de +3). Chaque fois que ce **SEIGNEUR DE GUERRE** récupère un PV, soustrayez 1 à sa caractéristique d'Attaques.
- Quand ce **SEIGNEUR DE GUERRE** est détruit, s'il est à Portée d'Engagement de la moindre unité ennemie et n'a pas encore combattu à cette phase, ne le retirez pas du jeu: il peut, après que l'unité de la figurine attaquant a fini ses attaques, être choisi pour combattre. Après la résolution du combat, ce **SEIGNEUR DE GUERRE** est retiré du jeu.

2. MUSC TOXIQUE (AURA)

Ce seigneur de guerre exsude un arôme douceâtre, à la fois délicieux et écoeurant. Cet assaut parfumé sur les sens empoisonne ceux qui le respirent.

Tant qu'une unité ennemie est à 3" de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, soustrayez 1 au jet de touche.

3. ARROGANCE SANS BORNES

L'orgueil de ce seigneur de guerre est à la fois sa plus grande force et sa pire faiblesse.

Chaque fois que ce **SEIGNEUR DE GUERRE** est choisi pour combattre, vous et votre adversaire choisissez en secret un nombre de 1 à 3 sur un D6 (nous vous suggérons d'indiquer le nombre choisi avec le dé, mais de cacher ce dernier derrière votre main), puis révélez vos choix simultanément. Si les nombres choisis sont différents, jusqu'à ce que le combat soit résolu, ajoutez le nombre que vous avez choisi à la caractéristique d'Attaques de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**.

4. DUELLISTE INFALLIBLE

Bretteur hors pair et parangon du combat, ce seigneur de guerre sonne le glas de quiconque croise le fer avec lui.

- À chaque attaque de mêlée de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**, vous pouvez relancer le jet de touche.
- Tant qu'une figurine ennemie est à Portée d'Engagement de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**, soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques de la figurine ennemie.

5. AVIDE DE PUNITIONS

Ce seigneur de guerre se délecte de toute sensation, même celles qui achèveraient un mortel.

- À chaque attaque allouée à ce **SEIGNEUR DE GUERRE**, si ce **SEIGNEUR DE GUERRE** n'a pas le mot-clé **VÉHICULE**, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque (jusqu'à un minimum de 1).
- Chaque fois que ce **SEIGNEUR DE GUERRE** est censé perdre un PV suite à une blessure mortelle, jetez un D6: sur 5+, il ne le perd pas.

6. GRÂCE RÉPUGNANTE

Altérés par Slaanesh pour exacerber l'élegance perverse de ce seigneur de guerre, ses mouvements contre-nature sont souples, percutants et particulièrement hideux.

- Ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**.
- Vous pouvez relancer les jets d'Avance et de charge pour ce **SEIGNEUR DE GUERRE**.



STRATAGÈMES

BRETTEURS CRUELS

2PC

Emperor's Children – Stratagème de Tactique de Bataille

Les fils de Fulgrim sont réputés pour leur escrime, jouant avec leurs victimes avant de placer une fente fatale et exquise.

Utilisez ce Stratagème à la phase de Combat, quand une unité **EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée est choisie pour combattre. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de mêlée d'une figurine **HERETICUS ASTARTES** de l'unité, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

HONOREZ LE PRINCE

1PC

Emperor's Children – Stratagème de Tactique de Bataille

Les guerriers qui vénèrent Slaanesh par le truchement du combat sont récompensés dans leurs entreprises.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Mouvement ou votre phase de Charge, après avoir choisi une unité – **BASE** ou **DÉMONIAL** – **EMPEROR'S CHILDREN** pour Avancer ou déclarer une charge.

- Si l'est utilisé à votre phase de Mouvement, ne faites pas de jet d'Avance pour l'unité. À la place, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de l'unité.
- Si l'est utilisé à votre phase de Charge, ne jetez pas 2D6 pour le jet de charge de l'unité. À la place, jusqu'à la fin de la phase, jetez D6+6 pour le jet de charge de l'unité.

EXCÈS DE VIOLENCE

1PC

Emperor's Children – Stratagème de Tactique de Bataille

Les sensations viscérales de chaque meurtre plongent les guerriers des Emperor's Children dans une frénésie extatique qui les pousse à massacrer et démembrer.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Commandement, si votre armée s'adonne à une Destruction Aveugle ou un Massacre Aveugle (p. 145). Choisissez 1 unité **INFANTERIE** **EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, l'unité est considérée comme s'adonnant à une Tuerie Aveugle à la place.

DÉDAIN PERMANENT

1PC

Emperor's Children – Stratagème de Ruse Stratégique

Le mépris des combattants inférieurs attise les Emperor's Children dans leurs représailles.

Utilisez ce Stratagème à l'étape des Interventions Héroïques de la phase de Charge adverse. Choisissez 1 unité – **BASE**, **DÉMONIAL** ou **PERSONNAGE** – **EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée. Jusqu'à la fin de la phase :

- Si l'unité n'est pas **PERSONNAGE**, elle est éligible pour accomplir des Interventions Héroïques comme une unité **PERSONNAGE**.
- Si l'unité est **PERSONNAGE**, elle 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.

EXTASE MORTELLE

2PC

Emperor's Children – Stratagème de Ruse Stratégique

La mort n'est qu'une nouvelle expérience enivrante, et les Emperor's Children répugnent à priver l'ennemi d'une telle sensation extatique.

Utilisez ce Stratagème à la phase de Combat, quand une unité **INFANTERIE** **EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée est choisie comme cible d'une attaque de mêlée. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de l'unité est détruite par une attaque de mêlée, si la figurine n'a pas combattu à cette phase, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a terminé ses attaques, puis retirez-la du jeu.

REGARD SOPORIFIQUE

2PC

Emperor's Children – Stratagème de Fait Épique

Bercé par l'expertise à l'épée et l'aura hypnotique de ce champion, l'ennemi se relâche et cet instant de faiblesse scelle son destin.

Utilisez ce Stratagème au début de la phase de Combat. Choisissez 1 figurine **PERSONNAGE** **EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée, puis choisissez 1 unité ennemie à 3" d'elle. L'unité ennemie n'est pas éligible pour combattre à cette phase tant que toutes les unités éligibles de votre armée n'ont pas combattu.

ÉLIXIRS DE COMBAT

2PC

Emperor's Children – Stratagème d'Équipement

Des concoctions euphorisantes galvanisent l'esprit de ces guerriers exubérants.

Utilisez ce Stratagème quand une unité – **BASE** ou **PERSONNAGE** – **EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée est choisie pour combattre. Jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des figurines de l'unité et améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Combat des figurines de l'unité.

FRÉQUENCES INSOUTENABLES

1PC

Emperor's Children – Stratagème d'Équipement

Les fils de Fulgrim furent les premiers à employer l'armement sonique, et sont inégalés dans l'usage d'ondes sonores fatales.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Tir, quand une unité **EMPEROR'S CHILDREN** de votre armée est choisie pour tirer.

- Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de l'unité avec une arme sonique (p. 176), sur un jet de blessure non modifié de 6, la cible subit 1 blessure mortelle en plus des dégâts normaux (une unité ne peut pas subir plus de 6 blessures mortelles par phase suite à ce Stratagème).
- Après que l'unité a terminé ses attaques de tir, choisissez 1 unité ennemie touchée par une attaque d'arme sonique d'une figurine de l'unité à cette phase. Jusqu'au début de votre prochain tour, l'unité ennemie ne peut pas tirer en État d'Alerte ni Préparer sa Défense.

RELIQUES

LE RICTUS PERPÉTUEL

Ce masque de chair est le visage encore vivant d'un homme qui supplia Slaanesh de lui accorder la vie éternelle. Le Prince du Chaos fut ravi d'accéder à sa demande, et offrit au pauvre hère l'immortalité s'il se présentait devant le Seigneur du Chaos Shixe. Après avoir massacré le requérant, Shixe arbora son visage durant plusieurs siècles en souvenir, en absorbant une fraction de ses propriétés immortelles ce faisant. Le Rictus Perpétuel est passé de main en main depuis, mais la puissance de sa douleur ne s'est jamais atténuée, ni l'arrogance de son porteur revigoré.

Figurine **INFANTERIE EMPEROR'S CHILDREN** seulement.

- Chaque fois que le porteur est censé perdre un PV, jetez un D6: sur 6, il ne le perd pas.
- Une fois par bataille, quand le porteur est détruit, vous pouvez utiliser cette Relique au lieu d'utiliser d'autres règles qui se déclenchent quand le porteur est détruit. En ce cas, marquez la position du porteur et retirez-le du champ de bataille. À la fin de la phase, jetez un D6: sur 3+, placez le porteur sur le champ de bataille aussi près que possible de la position marquée et hors de Portée d'Engagement des unités ennemis, avec D3 PV restants.

ASSONANCE FATALE

Les implants xénotechnologiques greffés dans la gorge du porteur lui permettent d'émettre un hurlement hypermodulé assez puissant pour briser le diumuri. La myriade de fréquences résonantes et la puissance brute de ce cri déchiquettent la chair comme les os et réduisent la pauvre victime en pulpe frémissante.

Figurine **EMPEROR'S CHILDREN** seulement. À la fin de votre phase de Mouvement, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 12" et visible du porteur. Jetez six D6: pour chaque 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

L'ARMURE D'EXÉCRATION

Véritable œuvre d'un art pervers, cette armure est ornée de la chair de guerriers capturés. Ce harnois transforme son porteur en icône de l'excès, tel une mosaïque exubérante ravissant les Emperor's Children tout en suscitant l'effroi de l'adversaire. Au combat, les opposants souffrent d'un malaise intense devant cette sinistre galerie, sans pour autant être capable de se détourner de son attrait dérangeant.

Figurine **EMPEROR'S CHILDREN** seulement. Le porteur a l'aptitude suivante :

Armure d'Exécration (Aura) : Chaque fois qu'une unité ennemie (hormis les unités **TITANESQUE**) à 3" du porteur est choisie pour Battre en Retraite, jetez un D6: sur 4+, l'unité ne peut pas Battre en Retraite à ce tour.

VESTIGE DE LA MARAVIGLIA

Cet enregistrement est l'un des rares vestiges de la grande symphonie jouée pour les Emperor's Children en prélude à l'Hérésie d'Horus. Le spectacle original vit l'ultime descente dans la débauche et les ténèbres de la Légion. Lorsque les émetteurs vox, intégrés à l'armure d'un porteur zélé, produisent ne serait-ce qu'une mesure de cette symphonie perverse, les serviteurs de Slaanesh sombrent dans une fureur d'excès.

Figurine **PRÊTRE EMPEROR'S CHILDREN** seulement. Une fois par bataille, à la fin de votre phase de Commandement, le porteur peut utiliser cette Relique. En ce cas, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, le porteur a l'aptitude suivante :

Vestige de la Maraviglia (Aura) : Tant qu'une unité – **BASE OU PERSONNAGE – EMPEROR'S CHILDREN amie** est à 6" du porteur, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des figurines de l'unité.

DISTORSION

L'éclat de cette lame parfaite reflète une version séduisante du porteur, dont la beauté en apparence exceptionnelle est un exemple de perfection. En réalité, le porteur est une créature atroce, dont la moindre once d'élegance est absorbée par le fil effroyable de cette lame.

Figurine **EMPEROR'S CHILDREN** avec épée énergétique, épée de force ou arme maudite seulement. Cette relique remplace une épée énergétique, épée de force ou arme maudite et a le profil suivant :

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D
Distorsion					
À chaque attaque avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Élégante incision	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	1
Aptitudes : À chaque attaque avec ce profil d'arme, faites 2 jets de touche au lieu de 1.					
- Vilaine balafre	Mêlée	Mêlée	x2	-4	2

ATOIRS RÉVULSANTS

Cette cape est faite des peaux cousues de mortels vaincus, et incarne le mépris et la haine qu'éprouvent les Emperor's Children envers ceux qui ne partagent pas leurs goûts aberrants. Les cris d'angoisse qui jaillissent de ces visages encore vivants sont un doux concerto aux oreilles du porteur et de ses alliés dépravés, et les imprègnent d'une confiance aveugle.

Figurine **EMPEROR'S CHILDREN** seulement. Cette Relique peut être confiée à une figurine **CULTISTES**. Le porteur a l'aptitude suivante :

Atours Révulsants (Aura) : Tant qu'une unité **EMPEROR'S CHILDREN amie** est à 6" du porteur, si l'unité entreprend une action, elle peut tirer sans la faire échouer. Tant qu'une unité ennemie est à 6" du porteur, l'unité ennemie ne peut pas entreprendre d'action.



STRATAGÈMES

Si votre armée inclut un ou plusieurs Détachements **SPACE MARINES DU CHAOS**, vous avez accès aux présents Stratagèmes et pouvez dépenser des PC pour les utiliser. Quand un de ces Stratagèmes exige de choisir une unité de votre armée, remplacez toutes les occurrences du mot-clé <LÉGION> du Stratagème, le cas échéant, par le nom de la Légion dont provient l'unité choisie.

MORT AU FAUX EMPEREUR !

1PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Tactique de Bataille

La haine farouche des Space Marines du Chaos envers l'Empereur-cadavre et les misérables guerriers de son Adeptus Astartes est une arme à part entière.

Utilisez ce Stratagème à la phase de Combat, quand une unité **TRAITORIS ASTARTES** de votre armée est choisie pour combattre. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de mêlée d'une figurine **HERETICUS ASTARTES** de l'unité contre une unité **ADEPTUS ASTARTES** ou **SERAPHICUS ASTARTES**, vous pouvez relancer le jet de touche.

FOURNEAU INFERNAL

2PC/1PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Tactique de Bataille

Les Machines-démons des Space Marines du Chaos sont poussées par une haine abyssale née du warp.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Tir ou la phase de Combat, quand une unité **MACHINE-DÉMON TRAITORIS ASTARTES** de votre armée est choisie pour tirer ou combattre. Jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 les caractéristiques de Capacité de Combat et de Capacité de Tir des figurines de l'unité. Si l'unité a le mot-clé **TITANESQUE**, ce Stratagème coûte 2PC; sinon, il coûte 1PC.

FUREUR DE KHORNE

1PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Tactique de Bataille

La soif de sang des serviteurs de Khorne n'est jamais étanchée, en outre elle est exacerbée par les gerbes carmin de leurs ennemis.

Utilisez ce Stratagème à la phase de Combat, quand une unité **KHORNE TRAITORIS ASTARTES** de votre armée est choisie pour combattre. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, un jet de touche non modifié de 6 blesse automatiquement la cible.

BÉNÉDICTION DU GRAND-PÈRE

1PC/2PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Tactique de Bataille

Grand-père Nurgle est prompt à accorder une fécondité démoniaque à ses fidèles serviteurs, scellant leurs blessures à l'aide d'excroissances palpitan tes et remplaçant leur sang versé par de l'ichor caillé.

Utilisez ce Stratagème à n'importe quelle phase, quand une unité **NURGLE TRAITORIS ASTARTES** de votre armée est choisie comme cible d'une attaque. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque contre l'unité, un jet de blessure non modifié de 1-3 est un échec, quelles que soient les aptitudes de l'arme ou de la figurine attaquante. Si l'unité contient 5 figurines ou moins, ce Stratagème coûte 1PC; sinon, il coûte 2PC.

Haine Éternelle

2PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Tactique de Bataille

En chaque Légionnaire bouillonne une amertume dans laquelle il peut puiser pour détruire ses ennemis.

Utilisez ce Stratagème à la fin de votre phase de Tir ou à la fin de la phase de Combat. Choisissez 1 unité **LÉGIONNAIRES** de votre armée; si c'est la phase de Tir, l'unité peut tirer à nouveau; si c'est la phase de Combat et si l'unité est à Portée d'Engagement de la moindre unité ennemie, l'unité **LÉGIONNAIRE** peut combattre à nouveau.

PERFECTIO NMEURTRIÈRE

1PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Tactique de Bataille

Le désir de perfection qui pousse les guerriers de Slaanesh est tel que leur style de combat est de loin supérieur à celui de forces plus bornées. C'est une obsession conduisant à une perfection martiale.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Tir ou la phase de Combat, quand une unité **SLAANESH TRAITORIS ASTARTES** de votre armée est choisie pour tirer ou combattre. Une seule fois à la phase concernée, en résolvant une attaque d'une figurine de l'unité, vous pouvez modifier le résultat de 1 jet de touche, 1 jet de blessure ou 1 jet de dégât en 6 (notez que si un D3 est jeté pour le jet de dégât en question, ce 6 est remplacé par 3).

VÉTÉRANS DE LA LONGUE GUERRE

2PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Tactique de Bataille

Certains guerriers amers des Légions Renégates livrent la Longue Guerre depuis des siècles voire des millénaires, et ont appris à se servir au mieux de leur besoin de vengeance.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Tir ou à la phase de Combat, quand une unité – **INFANTERIE** ou **MOTARD – TRAITORIS ASTARTES** de votre armée est choisie pour tirer ou combattre. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de blessure.

COLÈRE DES ÉLUS

1PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Tactique de Bataille

La cruauté des meilleurs guerriers d'une bande est à la fois une menace pour leurs ennemis et un avertissement lancé aux rivaux potentiels.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Tir ou la phase de Combat, quand une unité – **TERMINATOR** ou **ÉLUS – TRAITORIS ASTARTES** de votre armée est choisie pour tirer ou combattre. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de touche.

MACHINES BLASPHÉMATOIRES 2PC/1PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Fait Épique

Lesprit des machines de guerre les plus anciennes ou corrompues de l'Hereticus Astartes est semblable à celui de bêtes sauvages.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Commandement.

Choisissez 1 figurine – **ESPRIT DE LA MACHINE** ou **MACHINE-DÉMON – TRAITORIS ASTARTES** de votre armée ayant une caractéristique de PV de 10 ou plus. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, la figurine est considérée comme ayant tous ses PV restants pour déterminer les caractéristiques de son profil à utiliser. Si la figurine a le mot-clé **TITANESQUE**, ce Stratagème coûte 2PC; sinon, il coûte 1PC.

PRIÈRES INFÂMES 2PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Fait Épique

Suppliant les Dieux du Chaos avec une ferveur fanatique, les prêtres profanes de l'Hereticus Astartes quément des dons diaboliques, en promettant les offrandes les plus viles en retour.

Utilisez ce Stratagème au début de n'importe laquelle de vos phases autre que votre phase de Commandement. Choisissez 1 figurine **PRÊTRE TRAITORIS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas scandé de prière à ce tour. La figurine peut scander 1 prière qui n'a pas déjà été scandée par une figurine amie à ce tour. La prière est automatiquement entendue (ne jetez pas de dé) et fait effet jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement.

TIR FRÉNÉTIQUE 1PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Fait Épique

La colère débridée d'un Métabrutus est un instrument utile entre les mains d'un commandant qui sait la diriger.

Utilisez ce Stratagème à la phase de Tir adverse, après qu'une unité ennemie a terminé ses attaques. Choisissez 1 figurine **MÉABRUTUS TRAITORIS ASTARTES** de votre armée touchée par une ou plusieurs attaques de l'unité ennemie à cette phase, et qui est hors de Portée d'Engagement des unités ennemis. La figurine **MÉABRUTUS** peut tirer comme s'il s'agissait de votre phase de Tir, mais ce faisant, elle peut cibler uniquement l'unité ennemie la plus proche ou une unité ennemie contenant au moins une figurine qui a ciblé la figurine **MÉABRUTUS** (et seulement si l'unité ennemie est une cible éligible).

LE GRAND SORCIER 1PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Fait Épique

Ceux qui ne sont pas rendus fous en vénérant Tzeentch se voient offrir des pouvoirs empyréens à employer contre les ennemis de l'Architecte du Changement.

Utilisez ce Stratagème au début de votre phase Psychique.

Choisissez 1 unité **PSYKER TZEENTCH TRAITORIS ASTARTES** de votre armée, puis choisissez 1 des règles suivantes à appliquer à l'unité :

- L'unité peut tenter de manifester 1 pouvoir psychique supplémentaire à cette phase.
- L'unité peut entreprendre 1 action psychique et tenter de manifester 1 pouvoir psychique à cette phase.

ASPIRANT SEIGNEUR 1PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Réquisition

Derrière chaque chef se trouvent des guerriers avides de gloire.

Utilisez ce Stratagème avant la bataille, en rassemblant votre armée, si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** a le mot-clé **TRAITORIS ASTARTES**. Choisissez 1 figurine **PERSONNAGE TRAITORIS ASTARTES** (hormis les personnages nommés) de votre armée et déterminez 1 Trait de Seigneur de Guerre pour elle (ce doit être un trait qu'elle peut avoir); la figurine n'est considérée comme votre **SEIGNEUR DE GUERRE** que pour les besoins de ce trait. Chaque Trait de Seigneur de Guerre de votre armée doit être unique (s'il est généré au hasard, relancer les résultats identiques), et vous ne pouvez pas utiliser ce Stratagème pour donner 2 Traits de Seigneur de Guerre à une figurine. Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu'une fois, à moins de jouer une partie en Force de Frappe (auquel cas vous pouvez l'utiliser deux fois) ou en Offensive (auquel cas vous pouvez l'utiliser trois fois).

DONS DU CHAOS 1PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Réquisition

Les Dieux du Chaos récompensent ceux qui en sont dignes.

Utilisez ce Stratagème avant la bataille, en rassemblant votre armée, si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** a le mot-clé **TRAITORIS ASTARTES**. Choisissez 1 figurine **PERSONNAGE TRAITORIS ASTARTES** de votre armée et confiez-lui 1 Relique du Chaos (ce doit être une Relique qu'elle peut avoir). Chaque Relique de votre armée doit être unique. Vous pouvez utiliser ce Stratagème pour donner une seconde Relique à une figurine **PERSONNAGE MARQUE DU CHAOS**, si 1 de ces Reliques remplace une arme; sinon vous ne pouvez pas utiliser ce Stratagème pour confier 2 Reliques à une figurine. Si vous utilisez ce Stratagème pour donner une seconde Relique à une figurine **PERSONNAGE**, aucune Relique de la figurine ne peut être une arme-démon (p. 113). Vous ne pouvez pas utiliser ce Stratagème pour confier 3 Reliques à une figurine. Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu'une fois, à moins de jouer une partie en Force de Frappe (auquel cas vous pouvez l'utiliser deux fois) ou en Offensive (auquel cas vous pouvez l'utiliser trois fois).

TROPHÉES DE LA LONGUE GUERRE 1PC

Space Marines du Chaos – Stratagème de Réquisition

Les artéfacts ont maintes fois changé de mains.

Utilisez ce Stratagème avant la bataille, en rassemblant votre armée, si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** a le mot-clé **TRAITORIS ASTARTES**. Choisissez 1 figurine **TRAITORIS ASTARTES** de votre armée (hormis les figurines **PERSONNAGE**) dont le profil contient le mot "Aspirant" ou "Champion". La figurine peut avoir 1 des Reliques du Chaos suivantes, même sans être une figurine **PERSONNAGE**: Bolts d'Hypercroissance; Morsure du Maelström; Hache Cendreuse; Armure Diabolus; Morsure de la Vipère; Icône du Culte de l'Hydre; Distorsion; Armure de l'Exécration; Serres de la Terreur Nocturne; Griffe du Comte Stygien; Crache-dédaïn; Hache du Maître de Forge; Legs de Loyauté; Trophées du Massacre; La Masse Noire; Malice du Warp; Lame de l'Acharné; Rune Noire de la Damnation. Chaque Relique de votre armée doit être unique. Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu'une fois, à moins de jouer une partie en Force de Frappe (auquel cas vous pouvez l'utiliser deux fois) ou en Offensive (auquel cas vous pouvez l'utiliser trois fois).

MÉPRIS POUR LA PRUDENCE**1PC/2PC**

Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique
Les alliés importent peu quand il s'agit d'éliminer un ennemi juré.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Tir. Choisissez 1 unité **BASE <LÉGION>** de votre armée hors de Portée d'Engagement des unités ennemis, puis choisissez 1 unité ennemie. Jusqu'à la fin de la phase :

- Les figurines de l'unité <**LÉGION**> choisie peuvent cibler l'unité ennemie choisie même si cette dernière est à Portée d'Engagement d'autres unités amies, tant que ces autres unités sont toutes des unités <**LÉGION**>.
- À chaque attaque d'une figurine de l'unité <**LÉGION**> choisie contre l'unité ennemie choisie, vous ne pouvez pas relancer le jet de touche, et sur un jet de touche non modifié de 1, l'attaque cause une touche à 1 unité <**LÉGION**> amie de votre choix à Portée d'Engagement de l'unité ennemie choisie à la place (résolvez les éventuelles attaques contre les unités amies après celles qui ont touché l'unité ennemie choisie).

Si toutes les unités <**LÉGION**> à Portée d'Engagement de l'unité ennemie choisie sont des unités **CULTISTES**, ce Stratagème coûte 1PC; sinon, il coûte 2PC.

DESTRUCTION SANS FIN**2PC**

Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique

Les Space Marines du Chaos ne se détachent pas aisément de leur besoin obsessionnel de tuer, et ils sont capables d'accomplir leurs missions tout en satisfaisant leurs pulsions de destruction.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Tir. Choisissez 1 unité **INFANERIE TRAITORIS ASTARTES** de votre armée (hormis les unités **CULTISTES**) en train d'entreprendre une action. L'unité peut tirer à cette phase sans faire échouer l'action.

DÉVASTATION ACHARNÉE**1PC**

Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique

Le courroux des Space Marines du Chaos est inéluctable.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Mouvement, quand une unité **INFANERIE TRAITORIS ASTARTES** (hormis les unités **CULTISTES**) de votre armée fait un Mouvement Normal ou Avance. Jusqu'à la fin de votre phase de Tir, tant que l'unité ne se déplace pas à nouveau, elle est considérée comme étant Restée Immobile.

OFFRANDES RITUELLES**1PC**

Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique

Les malchanceux qui sont pris vivants par les Cultistes du Chaos ne servent qu'à alimenter leur dévotion fanatique.

Utilisez ce Stratagème quand une unité ennemie est détruite par une unité **CULTISTES TRAITORIS ASTARTES** de votre armée. Jusqu'à la fin de la bataille :

- L'unité **CULTISTES** réussit automatiquement les tests de Moral.
- À chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité **CULTISTES**, ajoutez 1 au jet de touche.

MÉPRIS POUR LA SORCELLERIE**1PC**

Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique

Tels la déité qu'ils vénèrent, les guerriers du Dieu du Sang méprisent les psykers, et leur haine peut même arrêter les pouvoirs des sorciers.

Utilisez ce Stratagème à la phase Psychique adverse, après un test Psychique réussi pour une unité **PSYKER** ennemie et après les éventuels tests d'Abjurer le Sorcier. Si l'unité **PSYKER** ennemie est à 24" d'une ou plusieurs unité **KHORNE TRAITORIS ASTARTES** de votre armée, jetez un D6: sur 4+, le pouvoir psychique est abjuré.

NUAGE DE MOUCHES**3PC/2PC**

Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique

Dans un bourdonnement incessant, un essaim de mouches entoure les dévots de Nurgle, et dissimule leur aspect repoussant.

Utilisez ce Stratagème au début de la phase de Tir adverse. Choisissez 1 unité **NURGLE TRAITORIS ASTARTES** de votre armée. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine ennemie tire, si l'unité **NURGLE** n'est pas la cible éligible la plus proche ou à 12" de la figurine, jusqu'à ce que l'attaque de tir soit résolue, la figurine ne peut pas cibler l'unité **NURGLE**. Si l'unité **NURGLE** a le mot clé **MONSTRE, VÉHICULE, TERMINATOR** ou **MOTARD**, ce Stratagème coûte 3PC; sinon, il coûte 2PC.

PHÉNOMÈNE TERRIFIANT**1PC**

Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique

En présence des Space Marines du Chaos, des spectres gémissent et du sang suinte du métal et de la roche, attisant les peurs les plus intimes de l'ennemi et le rendant fou de terreur.

Utilisez ce Stratagème au début de la phase de Moral. Choisissez 1 unité ennemie à 12" d'une unité **CHAOS UNIVERSEL TRAITORIS ASTARTES** de votre armée. Jusqu'à la fin de la phase :

- Votre adversaire ne peut pas choisir l'unité pour le Stratagème Courage Insensé, et ne peut utiliser aucune règle lui permettant de relancer un test de Moral pour l'unité.
- Si l'unité rate un test de Moral, toute action qu'elle est en train d'entreprendre échoue immédiatement.

VAGUE DE TRAITRES**1PC**

Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique

La galaxie pullule d'êtres pathétiques qui attendent dans l'ombre l'occasion de s'abandonner au Chaos dans l'espoir d'engranger puissance et gloire.

Utilisez ce Stratagème à votre phase de Commandement. Choisissez 1 unité **BANDE DE CULTISTES** de votre armée à 6" d'un bord du champ de bataille ou à 6" de votre zone de déploiement. Jusqu'à D3+3 figurines détruites peuvent être ramenées dans l'unité. Ces figurines ramenées ne peuvent pas être placées à Portée d'Engagement de la moindre unité ennemie, sauf si l'unité ennemie est déjà à Portée d'Engagement de l'unité **BANDE DE CULTISTES**.

CRUAUTÉ EXCESSIVE	2PC	BOLTS DÉMONS	1PC
<i>Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique</i>			
<i>Les élus de Slaanesh se délectent d'infliger tourment et cruauté, et ils persécutent un ennemi terrifié avec une vigueur renouvelée.</i>			
<p>Utilisez ce Stratagème quand une unité ennemie à Portée d'Engagement d'une unité SLAANESH TRAITORIS ASTARTES de votre armée Bat en Retraite. Après que l'unité ennemie a terminé le mouvement, choisissez 1 unité SLAANESH TRAITORIS ASTARTES de votre armée de laquelle l'unité ennemie était à Portée d'Engagement quand ce Stratagème a été utilisé. L'unité SLAANESH peut soit consolider de jusqu'à 3", soit, si elle n'est plus à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, tirer comme à votre phase de Tir. Si l'unité SLAANESH choisie tire, elle peut seulement cibler l'unité ennemie qui a Battu en Retraite (et seulement si c'est une cible éligible).</p>			
DESCENTE VIOLENTE	1PC	MACHINES INFERNALES	2PC/1PC
<i>Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique</i>			
<i>Les renégats aéroportés frappent sans prévenir, prenant l'ennemi à contre-pied et éventrant ses formations avant qu'il riposte.</i>			
<p>Utilisez ce Stratagème à votre phase de Charge, quand une unité RÉACTEUR DORSAL TRAITORIS ASTARTES de votre armée termine un mouvement de charge. Choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de l'unité RÉACTEUR DORSAL, puis jetez un D6 pour chaque figurine de l'unité RÉACTEUR DORSAL à Portée d'Engagement de l'unité ennemie. Pour chaque résultat supérieur ou égal à la caractéristique d'Endurance de l'unité ennemie, celle-ci subit 1 blessure mortelle.</p>			
PRESCIENCE DU WARP	2PC	MISSILE SKYSHRIKE	1PC
<i>Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique</i>			
<i>Les sbires de Tzeentch reçoivent le don de prescience, ce qui leur permet de scruter la myriade de futurs de l'ennemi et d'y repérer l'instant exact où il va frapper.</i>			
<p>Utilisez ce Stratagème à la fin de l'étape des Renforts de la phase de Mouvement adverse. Choisissez 1 unité TRAITORIS ASTARTES TZEENTCH de votre armée hors de Portée d'Engagement des unités ennemis, puis choisissez 1 unité ennemie à 12" de l'unité et qui a été placée en tant que Renforts à ce tour. L'unité TZEENTCH peut tirer comme à votre phase de Tir, mais en ce cas, les figurines de l'unité peuvent seulement cibler l'unité ennemie choisie (et seulement si l'unité ennemie est une cible éligible).</p>			
VENTS DU WARP	1PC	ÉCRAN DE FUMÉE	1PC
<i>Space Marines du Chaos – Stratagème de Ruse Stratégique</i>			
<i>Certains membres de l'Hereticus Astartes se déplacent presque plus vite qu'il n'est possible de les suivre à l'œil nu.</i>			
<p>Utilisez ce Stratagème à la phase de Tir adverse, quand une unité – MOTARD ou RÉACTEUR DORSAL – TRAITORIS ASTARTES de votre armée qui a Avancé à votre phase de Mouvement précédente, ou qui a été placée sur le champ de bataille à l'étape des Renforts de votre phase de Mouvement précédente, est choisie comme cible d'une attaque de tir. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque contre l'unité, soustrayez 1 au jet de touche.</p>			