

# PRINCE DÉMON DE L'HERETICUS ASTARTES

PIUSSANCE 8

Nb. Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1 Prince Démon de l'Hereticus Astartes	8"	2+	2+	7	6	8	6	10	3+

Un Prince Démon de l'Hereticus Astartes est équipé de : épée infernale ; serres maléfiques.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Hache démoniaque	Mêlée	Mêlée	+2	-2	3	-
Épée infernale	Mêlée	Mêlée	+1	-3	3	-
Serres maléfiques	Mêlée	Mêlée	Util.	-1	2	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.

## AUTRE ÉQUIPEMENT APTITUDES

Ailes Le porteur a une caractéristique de Mouvement de 12" et le mot-clé VOL.

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'épée infernale de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants : 1 hache démoniaque ; 1 serres maléfiques.
- Cette figurine peut être équipée d'ailes (Rang de Puissance +2).

## APTITUDES

Que Brûle la Galaxie [p. 145]

**Allégeance Démoniaque** : Quand vous incluez cette figurine dans votre armée, vous devez faire 1 des choix suivants : KHORNE ; TZEENTCH ; NURGLE ; SLAANESH. Cette figurine gagne le mot-clé de Faction choisi jusqu'à la fin de la bataille.

Si votre armée est Réglementaire, cette figurine doit également être améliorée pour avoir la Marque du Chaos [p. 112] associée au mot-clé de Faction choisi (par exemple, si vous avez choisi SLAANESH, cette figurine gagne le mot-clé SLAANESH et, si votre armée est Réglementaire, cette figurine doit être améliorée avec la Marque de Slaanesh).

Si vous avez choisi TZEENTCH, NURGLE ou SLAANESH, cette figurine gagne le mot-clé PSYKER. Si vous avez choisi KHORNE, ajoutez 1 aux caractéristiques de Force et d'Atttaques de cette figurine.

**Seigneur du Chaos (Aura)** : Tant qu'une unité BASE <LÉGION> amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de touche de 1.

**Démoniaque** : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques de tir, et une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de mêlée.

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

## PSYKER

Si cette figurine a le mot-clé TZEENTCH, NURGLE ou SLAANESH, elle peut tenter de manifester 1 pouvoir psychique à votre phase Psychique, et tenter d'abjurer 1 pouvoir psychique à la phase Psychique adverse. Une telle figurine connaît Châtiment et 1 pouvoir psychique de la discipline Malus Hereticus [p. 118]. Si cette figurine a le mot-clé TZEENTCH, elle connaît également Fils du Destin [p. 118] ; si elle a le mot-clé NURGLE, elle connaît également Miasmes Putrides [p. 118] ; si elle a le mot-clé SLAANESH, elle connaît également Délicieux Supplice [p. 118].

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

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, MONSTRE, DÉMON, PRINCE DÉMON

Bêtes infernales élevées au rang de démon sur le Sentier de la Gloire, les Princes Démons sont des parangons du mal. Contrefaits et corrompus par le Chaos, ils dirigent leur bande dans des assauts dévastateurs, en avançant sans se soucier des attaques de leurs ennemis mortels tout en portant des coups d'une force monstrueuse et en projetant des traits de sorcellerie.



# FABIUS BILE

PIUSSANCE 5

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Fabius Bile	6"	2+	2+	5	4	6	6	10	3+
1	Acolyte Chirurgien	6"	5+	5+	3	4	1	1	6	6+

Fabius Bile est équipé de : Xyclos ; Chirurgeon ; Bâton de Tourment ; grenades Frag ; grenades Krak. Un Acolyte Chirurgien est équipé de : arme de corps à corps. Votre armée ne peut inclure qu'une seule unité FABIUS BILE.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
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.
Chirurgeon	Mêlée	Mêlée	4	-1	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 4 attaques supplémentaires avec cette arme.
Bâton de Tourment	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	3	-

## APTITUDES

### Que Brûle la Galaxie (p. 145)

**Amélioration de Guerriers :** Tant que cette unité contient FABIUS BILE, elle peut entreprendre l'action suivante :

**Amélioration de Guerriers [Action] :** À la fin de votre phase de Mouvement, FABIUS BILE peut entreprendre cette action. En ce cas, choisissez 1 unité INFANTERIE BASE TRAITORIS ASTARTES amie à 3" de FABIUS BILE qui n'a pas le mot-clé MARQUE DU CHAOS ni une amélioration [voir ci-dessous]. Cette action est accomplie à la fin de votre phase de Tir, tant que l'unité que vous avez choisie est encore à 3" de FABIUS BILE. Si l'action est accomplie, jetez un D3 : jusqu'à la fin de la bataille, l'unité choisie gagne l'amélioration correspondante du tableau ci-dessous.

Si vous jouez une partie de Croisade, à la fin de la bataille, vous devez effectuer un test de mise hors de combat pour toutes les unités améliorées n'ayant pas le mot-clé CRÉATIONS DE BILE, même si elles n'ont pas été détruites.

### D3 Amélioration

- 1 **Musculature Améliorée :** Ajoutez 1 à la caractéristique de Force des figurines de l'unité.
- 2 **Capace Noire Améliorée :** Ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines de l'unité.
- 3 **Féroce Améliorée :** Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des figurines de l'unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, CHAOS UNIVERSEL, CRÉATIONS DE BILE

MOTS-CLÉS (FABIUS BILE) : PERSONNAGE, INFANTERIE, AGENT DU CHAOS, FABIUS BILE

MOTS-CLÉS (ACOLYTE CHIRURGIEN) : INFANTERIE, ACOLYTE CHIRURGIEN

**Acolyte Chirurgien :** Tant que cette unité contient une figurine ACOLYTE CHIRURGIEN :

- Chaque fois que FABIUS BILE accomplit l'action Amélioration de Guerriers, jetez deux D3 au lieu d'un D3 pour déterminer l'amélioration de l'unité choisie, et choisissez un des résultats.
- La destruction d'une figurine ACOLYTE CHIRURGIEN est ignorée pour les tests de Moral.
- Si FABIUS BILE est détruit, la figurine ACOLYTE CHIRURGIEN de son unité est détruite également.

**Le Chirurgeon :** Chaque fois que FABIUS BILE est censé perdre un PV, jetez 1 D6 : sur 5+, il ne le perd pas. Au début de votre phase de Commandement, FABIUS BILE récupère jusqu'à D3 PV perdus.

**Note des Concepteurs :** Pour les besoins des aptitudes Amélioration de Guerriers et Acolyte Chirurgien de cette unité, ignorez toute éventuelle figurine FABIUS BILE de l'armée adverse.



Génie de la génétique occulte, Fabius Bile est capable d'améliorer la physiologie des guerriers de l'Hereticus Astartes qui le suivent. Avec une précision chirurgicale, il manie le Bâton de Tourment d'une main, tandis que de l'autre, il tire des aiguilles toxiques à l'aide du Xyclos, pendant que les bras articulés de son Chirurgeon referment ses propres blessures.

## CYPHER

PIUSSANCE 5

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

Cypher est équipé de : pistolet bolter de Cypher; pistolet à plasma de Cypher; grenades Frag; grenades Krak. Votre armée ne peut inclure qu'une seule figurine CYPHER.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter de Lypher	18"	Pistolet b	4	-1	1	-
Pistolet à plasma de Cypher	12"	Pistolet 3	8	-3	2	-

### APTITUDES

Que Brûle la Galaxie (p. 145)

**Protection Mystérieuse**: Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+. À chaque attaque contre cette figurine, un jet de touche non modifié de 1-3 est toujours un échec, quelles que soient les aptitudes de l'arme ou de la figurine attaquante.

**Évasion**: Une fois par bataille, à la fin de la phase de Tir ou de Combat, vous pouvez retirer cette figurine du champ de bataille et la placer en Réserves Stratégiques. Si la bataille se termine et que cette figurine n'est pas sur le champ de bataille, elle est détruite.

**As du Pistolet**: Cette figurine est éligible pour tirer à un tour où elle a Battu en Retraite ou Avancé.

**Allié Énigmatique**: Si votre armée est Réglementaire et qu'un Détachement **SPACE MARINES DU CHAOS** de votre armée inclut une ou plusieurs figurines **SEIGNEUR DU CHAOS**, **CYPHER** peut être inclus dans le Détachement sans occuper de choix de Rôle Tactique.

**Agent de la Discorde**: Chaque fois que votre adversaire utilise une règle censée lui permettre de générer des points de Commandement ou de lui restituer des points de Commandement (hormis le bonus Réglementaire de PC), jetez 1D6. Sur 1+, votre adversaire ne gagne pas et ne se voit pas restituer ces points de Commandement.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, DÉCHUS  
MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTRIE, AGENT DU CHAOS, CYPHER

## MAÎTRE DE LA POSSESSION

PIUSSANCE 6

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Maître de la Possession	6"	3+	3+	4	4	5	5	9	3+

Un Maître de la Possession est équipé de : pistolet bolter; bâton de possession; grenades Frag; grenades Krak.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
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.

### APTITUDES

Que Brûle la Galaxie (p. 145)

**Démonial**: Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.

**Rites de Possession (Aura)**: Tant qu'une unité ennemie est à 12" de cette figurine, chaque fois que l'unité ennemie subit les Périls du Warp, elle subit 1 blessure mortelle supplémentaire.

**Dague Sacrificielle**: Chaque fois que cette figurine tente de manifester un pouvoir psychique de la discipline Maléfique (p. 119), si elle est à 3" d'une ou plusieurs unités INFANTRIE <LÉGION> amies (hormis les unités DÉMONIAL et CULTISTES), vous pouvez choisir 1 de ces unités et effectuer un sacrifice: En ce cas, l'unité choisie subit D3 blessures mortelles et vous pouvez ajouter 2 au test Psychique effectué pour le pouvoir psychique.

### PSYKER

Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques à votre phase Psychique et tenter d'abjurer 1 pouvoir psychique à la phase Psychique adverse. Elle connaît Châtiment et 2 pouvoirs psychiques de la discipline Maléfique (p. 119).

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

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTRIE, PSYKER, CONVERGENCE WARP, DÉMONIAL, MAÎTRE DE LA POSSESSION

# SEIGNEUR DU CHAOS

PIUSSANCE 5

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Seigneur du Chaos	6"	2+	2+	4	4	6	6	10	3+

Un Seigneur du Chaos est équipé de : pistolet à plasma ; marteau Thunder ; grenades Frag ; grenades Krak.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
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.
Marteau Thunder	Mêlée	Mêlée	x2	-2	3	À chaque attaque avec cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le marteau Thunder de cette figurine peut être remplacé par 1 arme de la liste Armes de Mêlée (p. 176).
- Le pistolet à plasma de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 pistolet bolter ; 1 arme de la liste Armes de Mêlée.

## APTITUDES

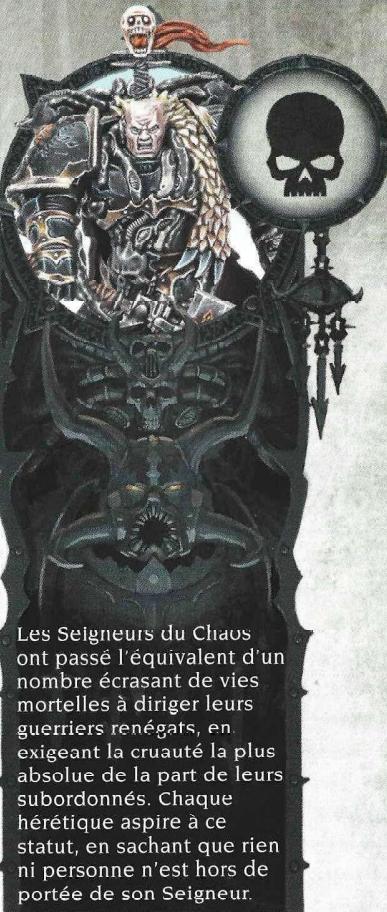
Que Brûle la Galaxie (p. 145)

Sceau de Corruption : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Seigneur du Chaos [Aura] : Tant qu'une unité BASE <LÉGION>

amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de touche de 1.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, CHAOS UNIVERSEL, <LÉGION>  
MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTRIE, SEIGNEUR DU CHAOS



Les Seigneurs du Chaos ont passé l'équivalent d'un nombre écrasant de vies mortnelles à diriger leurs guerriers renégats, en exigeant la cruauté la plus absolue de la part de leurs subordonnés. Chaque hérétique aspire à ce statut, en sachant que rien ni personne n'est hors de portée de son Seigneur.

# SEIGNEUR DU CHAOS EN ARMURE TERMINATOR PUISSANCE 6

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Seigneur du Chaos en Armure Terminator	5"	2+	2+	4	4	7	6	10	2+

Un Seigneur du Chaos en Armure Terminator est équipé de : combi-bolter ; hache énergétique exaltée.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Combi-bolter	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-
Hache énergétique exaltée	Mêlée	Mêlée	+2	-2	2	-
Griffe Lightning	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme. À chaque attaque avec cette arme, vous pouvez relancer le jet de blessure.

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le combi-bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 combi-fuseur ; 1 combi-plasma ; 1 combi-lance-flammes ; 1 griffe Lightning.
- La hache énergétique exaltée de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants : 1 griffe Lightning ; 1 poing tronçonneur ; 1 arme (hormis 1 épée tronçonneuse Astartes) de la liste Armes de Mêlée (p. 176).

## APTITUDES

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

Sceau de Corruption : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Seigneur du Chaos [Aura] : Tant qu'une unité BASE <LÉGION> amie est à 5" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de touche de 1.

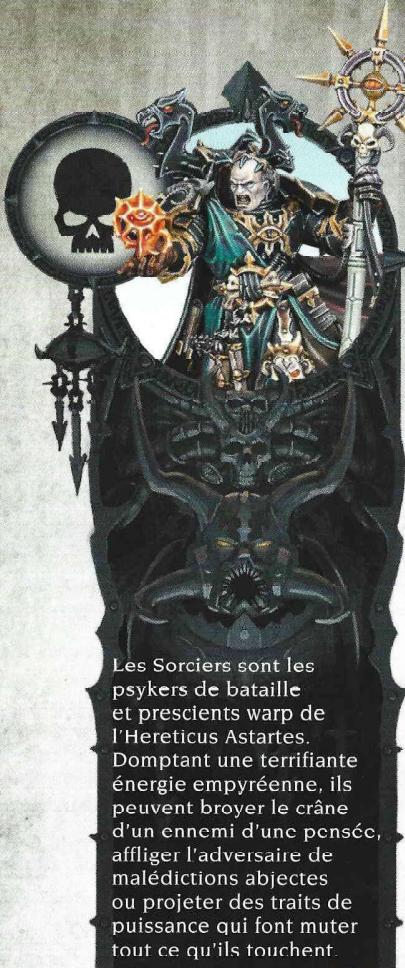
MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, CHAOS UNIVERSEL, <LÉGION>  
MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTRIE, TERMINATOR, SEIGNEUR DU CHAOS



Les sbires des Seigneur du Chaos attendent d'eux qu'ils combattent en première ligne, et rares sont les armures leur permettant de faire cela avec autant d'efficacité que l'archaïque harnois Terminator. D'une résistance prodigieuse, elle protège le Seigneur contre tout à l'exception de la puissance de feu la plus dévastatrice, et lui permet de se déployer par téléportation en plein cœur des rangs adverses.

## SORCIER

PIUSSANCE 5



Les Sorciers sont les psychers de bataille et prescents warp de l'Hereticus Astartes. Domptant une terrifiante énergie empyréenne, ils peuvent broyer le crâne d'un ennemi d'une pensée, affliger l'adversaire de malédictions abjectes ou projeter des traits de puissance qui font muter tout ce qu'ils touchent.

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

Un Sorcier est équipé de : pistolet bolter; sceptre de force; grenades Frag; grenades Krak.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Sceptre de force	Mêlée	Mêlée	+3	-1	D3	-

### APTITUDES

Que Brûle la Galaxie (p. 145)

### PSYKER

Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques à votre phase Psychique et tenter d'abjurer 2 pouvoirs psychiques à la phase Psychique adverse. Elle connaît Châtiment et 2 pouvoirs psychiques de la discipline Malus Hereticus (p. 118).

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

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTRIE, PSYKER, SORCIER

## SORCIER EN ARMURE TERMINATOR

PIUSSANCE 6

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Sorcier en Armure Terminator	5"	3+	3+	4	4	6	5	9	2+

Un Sorcier en Armure Terminator est équipé de : combi-bolter; sceptre de force.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Combi-bolter	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-
Hache de force	Mêlée	Mêlée	+2	-2	D3	-
Sceptre de force	Mêlée	Mêlée	+3	-1	D3	-
Épée de force	Mêlée	Mêlée	+1	-3	D3	-

### AUTRE ÉQUIPEMENT APTITUDES

Une fois par bataille, vous pouvez relancer 1 test Psychique pour cette figurine.

*Nous recommandons de placer une figurine de Familiar du Chaos à côté de cette figurine en guise de rappel, et la retirer une fois cette aptitude utilisée (un Familiar du Chaos ne compte pas comme une figurine en termes de règles).*

### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le combi-bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants : 1 combi-fuseur; 1 combi-plasma; 1 combi-lance-flammes.
- Le sceptre de force de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants : 1 hache de force; 1 épée de force.
- Cette figurine peut être équipée de 1 Familiar du Chaos.

### APTITUDES

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

Armure Terminator : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.

### PSYKER

Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques à votre phase Psychique et tenter d'abjurer 2 pouvoirs psychiques à la phase Psychique adverse. Elle connaît Châtiment et 2 pouvoirs psychiques de la discipline Malus Hereticus (p. 118).

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

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTRIE, PSYKER, TERMINATOR, SORCIER

# LUCIUS L'ÉTERNEL

PIUSSANCE 6

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Lucius l'Éternel	6"	2+	2+	5	4	6	5	10	3+

Lucius l'Éternel est équipé de : sirène de mort; épée de bretteur; grenades Frag; grenades Krak. Votre armée ne peut inclure qu'une seule figurine **LUCIUS L'ÉTERNEL**.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
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.
Épée de bretteur	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	2	-

## APTITUDES

### Que Brûle la Galaxie (p. 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.

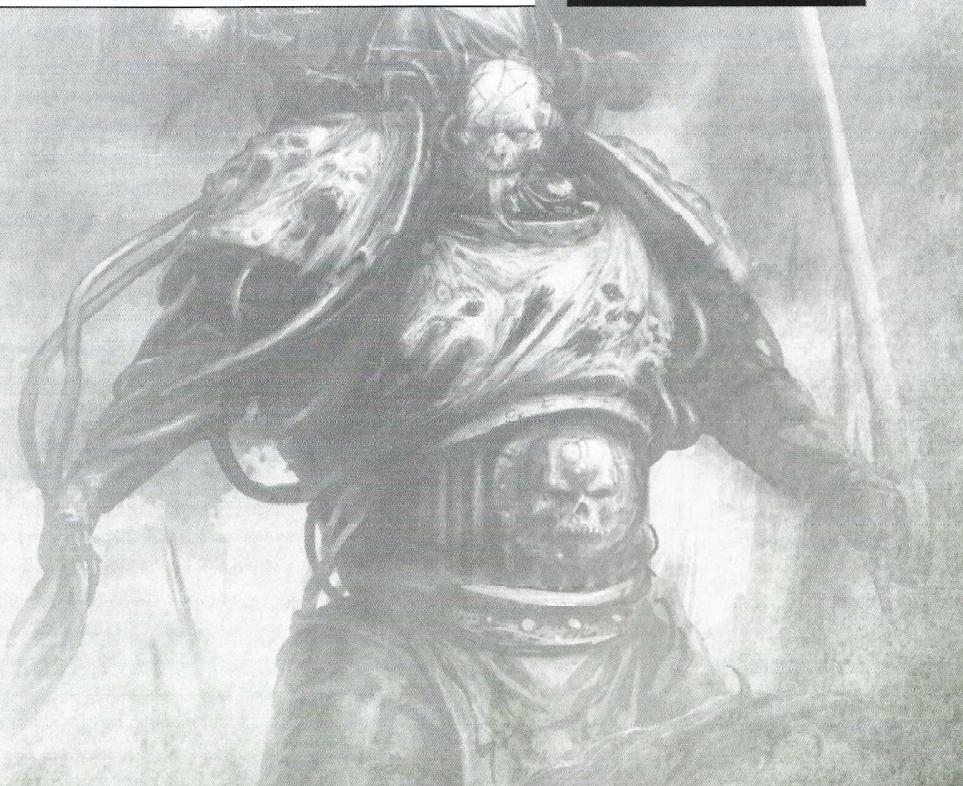
**L'Orgueil du Bretteur**: Chaque fois que cette figurine est choisie pour combattre, s'il y a une ou plusieurs figurines ayant une caractéristique de Capacité de Combat non modifiée de 3+ ou meilleure à Portée d'Engagement de cette figurine, alors jusqu'à ce que ce combat soit résolu, ajoutez 3 à la caractéristique d'Atttaques de cette figurine. À chaque attaque de mêlée de cette figurine allouée à une figurine ayant une caractéristique de Capacité de Combat non modifiée de 3+ ou meilleure, ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

**Armure des Âmes Hurlantes**: Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+. Si cette figurine est détruite par une attaque d'une figurine ennemie, votre adversaire doit jeter 2D6. Si le résultat est inférieur à la caractéristique de Commandement de la figurine ennemie, l'unité de cette dernière subit D3 blessures mortelles; sinon, l'unité de la figurine ennemie subit D6 blessures mortelles. Dans tous les cas, si vous jouez une bataille de Croisade, l'unité de la figurine ennemie doit effectuer un test de Mise Hors de Combat à la fin de la bataille, même si elle n'a pas été détruite.

**Fouet de Tourment**: Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 3" de cette figurine. L'unité choisie n'est pas éligible pour combattre à cette phase tant que toutes les unités éligibles de votre armée n'ont pas combattu.

**Seigneur du Chaos [Aura]**: Tant qu'une unité **BASE EMPEROR'S CHILDREN** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de touche de 1.

**MOTS CLÉS DE FACTION**: CHAOS, SLAANESH, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, EMPEROR'S CHILDREN  
**MOTS-CLÉS**: PERSONNAGE, INFANTERIE, SEIGNEUR DU CHAOS, MARQUE DU CHAOS, LUCIUS L'ÉTERNEL



# SEIGNEUR DE LA DISCORDE SUR MÉTARÔDEUR

PIUSSANCE 9



Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Seigneur de la Discorde sur Métarôdeur	12"	2+	2+	4	6	9	6	9	2+

Un Seigneur de la Discorde sur Métarôdeur est équipé de : autocanon de Métarôdeur ; pistolet bolter ; pattes acrécs ; vouge tronçonneur empaleur ; mécavirilles ; injecteur de techno-virus ; grenades Frag ; grenades Krak.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Conflagrateur	18"	Assaut 2D3	6	-2	2	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Autocanon de Métarôdeur	48"	Lourde 3	7	-1	2	-
Découpeur à magma	6"	Assaut 1	8	-4	D6+2	-
Pattes acréées	Mêlée	Mêlée	6	-2	2	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 4 attaques supplémentaires avec cette arme.
Vouge tronçonneur empaleur	Mêlée	Mêlée	+2	-3	2	À chaque attaque avec cette arme, si le porteur a fait un mouvement de charge à ce tour, ajoutez 1 au jet de blessure.
Mécavirilles	Mêlée	Mêlée	4	0	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 4 attaques supplémentaires avec cette arme.

## AUTRE ÉQUIPEMENT APTITUDES

Injecteur de techno-virus À chaque attaque de mêlée du porteur contre une unité VÉHICULE, ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'autocanon de Métarôdeur de cette figurine peut être remplacé par 1 conflagrateur.
- L'injecteur de techno-virus de cette figurine peut être remplacé par 1 découpur à magma.

## APTITUDES

### Que Brûle la Galaxie, Machine-démon [p. 144-145]

**Corrompre l'Esprit de la Machine :** À votre phase de Commandement, cette figurine peut corrompre soit une figurine VÉHICULE ennemie à 9", soit une figurine VÉHICULE <LÉGION> amie à 9".

- Si elle corrompt une figurine ennemie, jetez un nombre de D6 égal à la caractéristique de PV de la figurine ennemie ; pour chaque jet de 6, l'unité de la figurine ennemie subit 1 blessure mortelle (jusqu'à un maximum de 6 blessures mortelles).
- Si elle corrompt une figurine amie, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque de mêlée de la figurine amie, ajoutez 1 au jet de touche.

Chaque figurine peut être corrompue une seule fois par tour.

**Voleur d'Esprit :** Si cette figurine détruit une ou plusieurs figurines VÉHICULE ennemie avec une attaque de mêlée, jusqu'à la fin de la bataille, elle peut utiliser l'aptitude Corrompre l'Esprit de la Machine deux fois à votre phase de commandement.

MOTS CLÉS DE FACTION : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, CHAOS UNIVERSEL, <LÉGION>  
MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, VÉHICULE, DÉMON, MACHINE-DÉMON, MÉTARÔDEUR, SEIGNEUR DE LA DISCORDE

Technocrates et voleurs d'esprits, les Seigneurs de la Discorde traquent les machines de guerre ennemis. Juchés sur leur Métarôdeur démoniaque, ces hérétiques se frayent un passage sans les rangs de fantassins adverses avant de se ruer sur leur proie avec leur arme d'hast tronçonneuse. La monture monstrueuse éventre alors sa proie mécanique tandis que le Seigneur de la Discorde en siphonne l'esprit de la machine avant de s'en servir pour revigorer d'autres Machincs-démons.

# TECHMANCIEN

PIUSSANCE 5

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

Un Techmancien est équipé de : vrille-lance-flammes; vrille à fusion; pistolet à plasma; mécavirilles; hache énergétique exaltée; grenades Frag; grenades Krak.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Vrille-lance-flammes	12"	Pistolet D6	4	0	1	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Vrille à fusion	6"	Pistolet 1	8	-4	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.
Hache énergétique exaltée	Mêlée	Mêlée	x2	2	2	-
Mécavirilles	Mêlée	Mêlée	4	0	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 4 attaques supplémentaires avec cette arme.
Marteau Thunder	Mêlée	Mêlée	x2	-2	3	À chaque attaque avec cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La hache énergétique exaltée de cette figurine peut être remplacée par 1 marteau Thunder.

## APTITUDES

**Que Brûle la Galaxie** (p. 145)

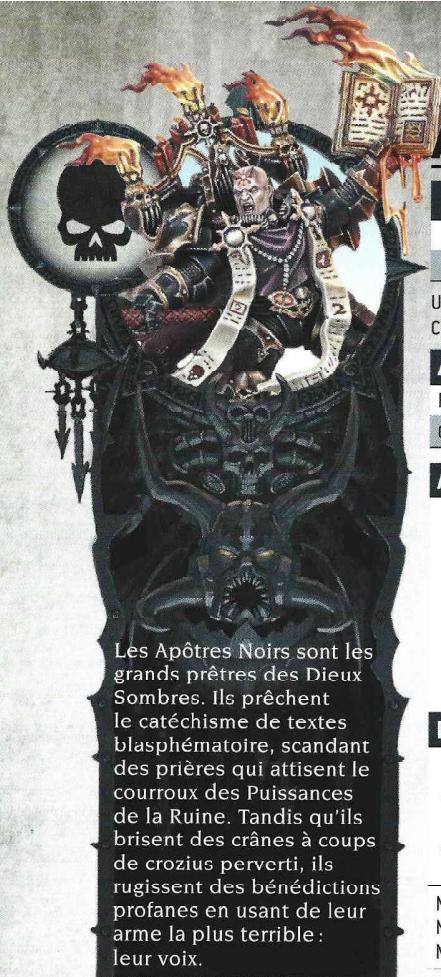
**Maître des Mécanismes** : À la fin de votre phase de Mouvement, cette figurine peut réparer 1 figurine VÉHICULE <LÉGION> amic à 3" d'cllc. La figurine VÉHICULE récupère jusqu'à D3 PV perdus. Chaque figurine peut être réparée une seule fois par tour.

**Outrager l'Esprit de la Machine** : À votre phase de Commandement, cette figurine peut outrager 1 figurine VÉHICULE <LÉGION> amie à 3". En ce cas, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque de tir de la figurine VÉHICULE, ajoutez au jet de touche. Chaque figurine peut être outragée une seule fois par tour.

**MOTS-CLÉS DE FACTION** : CHAOS, HERETICUS ASTARTES, TRAITORIS ASTARTES, CHAOS UNIVERSEL, <LÉGION>  
**MOTS-CLÉS** : INFANTERIE, PERSONNAGE, TECHMANCIEN



Forts d'un savoir prohibé des profonds mystères de la machine, les Techmanciens assurent la maintenance de l'arsenal de blindés de leur bande, et infectent les machines de guerre ennemis avec des bribes d'anticode. Fusionnés avec un nid de mécavirilles pseudo-conscientes, ils ne cherchent pas seulement à employer la technologie, mais aussi à l'asservir.



## APÔTRE NOIR

PIUSSANCE 5

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Apôtre Noir	6"	2+	3+	4	4	5	5	10	3+
2	Disciple Noir	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	6+

Un Apôtre Noir est équipé de : pistolet bolter; crozius perverti; grenades Frag; grenades Krak.  
Chaque Disciple Noir est équipé de : arme de corps à corps.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Crozius perverti	Mêlée	Mêlée	+2	-1	2	-

### APTITUDES

Que Brûle la Galaxie [p. 145]

Icones de Corruption : Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

Démagogue (Aura) : Tant qu'une unité – BASE, DÉMONIAL ou CULTISTES – <LÉGION> amie est à 6" de cette figurine, les figurines de l'unité peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette figurine au lieu de la leur.

Disciples Noirs : Chaque fois que cette unité scande une prière, si cette unité contient une ou plusieurs figurines

DISCIPLE NOIR, ajoutez 1 au jet de dé pour déterminer si la prière est entendue. La destruction des figurines DISCIPLE NOIR est ignorée pour les besoins des tests de Moral. Si la figurine APÔTRE NOIR de cette unité est détruite, toutes les figurines DISCIPLE NOIR restantes de cette unité sont également détruites.

### PRÊTRE

La figurine APÔTRE NOIR de cette unité connaît Sombre Zélote et 1 autre prière des Prières aux Dieux Sombres [p. 120-121]. À votre phase de Commandement, la figurine APÔTRE NOIR de cette unité peut tenter de scandier 1 prière qu'elle connaît et qui n'a pas déjà été tentée par une figurine amie à ce tour. Jetez 1 D6 : sur 3+, la prière est entendue et prend effet jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement. Chaque fois qu'une prière scandée par la figurine APÔTRE NOIR de cette unité est entendue, mesurez les distances et déterminez les lignes de vue depuis la figurine APÔTRE NOIR.

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

MOTS-CLÉS (APÔTRE NOIR) : PERSONNAGE, INFANTRIE, PRÊTRE, APÔTRE NOIR

MOTS-CLÉS (DISCIPLE NOIR) : INFANTRIE, DISCIPLE NOIR

## CHAMPION EXALTÉ

PIUSSANCE 5

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

Un Champion Exalté est équipé de : pistolet bolter; combi fusur; hache énergétique exaltée; grenades Frag; grenades Krak.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
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	
- Fusur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	À chaque attaque avec ce profil d'arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2.
Hache énergétique exaltée	Mêlée	Mêlée	+2	-2	2	-

### APTITUDES

Que Brûle la Galaxie, Salves Malveillantes [p. 144-145]

Avide de Gloire (Aura) : Tant qu'une unité BASE <LÉGION> amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de blessure de 1.

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

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTRIE, CHAMPION EXALTÉ

Ces champions meurtriers des Dieux Sombres galvanisent les autres renégats par l'exemple. Les atrocités et les bains de sang qu'ils provoquent, en appuyant ostensiblement la stratégie de leurs maîtres, servent généralement à atteindre leurs buts tandis qu'ils aspirent à une gloire toujours grandissante.

# LÉGIONNAIRES

PIUSSANCE 6

Nb. Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
4-9 Légionnaire	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
1 Aspirant Champion	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	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	Mêlée	Util.	-1	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Lame-démon	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	2	À chaque attaque avec cette arme, sur un jet de blessure non modifié de 6, la cible subit 1 blessure mortelle en plus des dégâts normaux.
Hache tronçonneuse lourde	Mêlée	Mêlée	+4	-4	2	À chaque attaque avec cette arme, soustrayez 1 au jet de touche [de l'attaque].

## AUTRE ÉQUIPEMENT APTITUDES

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

Grimoire du Funestefeu L'unité du porteur gagne le mot-clé **PSYKER** [voir ci-dessous].

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter de l'Aspirant Champion peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 lame-démon; 1 pistolet à plasma (maximum 1 par figurine); 1 arme de la liste *Armes de Mêlée* [p. 176].
- Le pistolet bolter de l'Aspirant Champion peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 pistolet à plasma (maximum 1 par figurine); 1 arme de la liste *Armes de Mêlée*.
- 1 figurine peut être équipée de 1 icône du Chaos.
- Chaque Légionnaire peut avoir son bolter remplacé par 1 Épée tronçonneuse Astartes.
- Le bolter de 1 Légionnaire peut être remplacé par 1 hache tronçonneuse lourde.
- Le bolter de 1 Légionnaire peut être remplacé par 1 grimoire du Funestefeu.
- Par tranche de 5 figurines dans l'unité, le bolter de 1 Légionnaire peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 pistolet à plasma; 1 arme de la liste *Armes Spéciales* [p. 176]; 1 arme de la liste *Armes Lourdes* [p. 176].\*

\*Vous ne pouvez pas choisir la même Arme Spéciale ou Arme Lourde plus d'une fois par unité.

## APTITUDES

Que Brûle la Galaxie, Salves Malveillantes [p. 144-145]

## PSYKER

Tant que cette unité contient une figurine équipée d'un grimoire du Funestefeu, cette unité a le mot-clé **PSYKER** et peut tenter de manifester 1 pouvoir psychique à votre phase Psychique et tenter d'abjurer 1 pouvoir psychique à la phase Psychique adverse. Elle connaît *Châtiment* et 1 pouvoir psychique de la discipline *Malus Hereticus* [p. 118]. Chaque fois que cette unité tente d'Abjurer le Sorcier, manifester un pouvoir psychique ou accomplir une action psychique, mesurez les distances et déterminez les lignes de vue depuis la figurine de cette unité équipée d'un grimoire du Funestefeu. Si des unités ennemis ont des aptitudes qui requièrent que des distances soient mesurées ou des lignes de vue déterminées jusqu'à des unités **PSYKER**, faites-le jusqu'à la figurine de cette unité équipée d'un grimoire du Funestefeu.

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

Rares sont ceux à pouvoir résister longtemps à l'offensive des Légionnaires du Chaos. Qu'il s'agisse de vétérans millénaires de la Longue Guerre ou de traîtres issus de bandes de renégats, les Légionnaires sont des guerriers redoutables et polyvalents, qui lâchent des salves de bolts explosifs ou laissent éclater leur haine à coups d'épée tronçonneuse.



# BANDE DE CULTISTES

PIUSSANCE 2

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
9-19	Cultiste du Chaos	6"	4+	4+	3	3	1	1	5	6+
1	Champion Cultiste	6"	4+	4+	3	3	1	2	6	6+

Si cette unité contient 11-20 figurines, elle a **Rang de Puissance 5**.

Chaque figurine est équipée de : pistolet-mitrailleur ; arme d'assaut brutale ; grenades Frag ; grenades Krak.

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet mitrailleur	12"	Pistolet 1	3	0	1	-
Arme à feu de Cultiste	24"	Tir Rapide 1	3	0	1	-
Lance-grenades de Cultiste	24"	Assaut 1	6	-1	D3	-
Lance-flammes	12"	Assaut D6	4	0	1	À chaque attaque avec cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Mitrailleuse	36"	Lourde 3	4	0	1	-
Arme d'assaut brutale	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine peut avoir son pistolet-mitrailleur et son arme d'assaut brutale remplacée par 1 arme à feu de Cultiste.
- Le pistolet-mitrailleur et l'arme d'assaut brutale de 1 Cultiste du Chaos peuvent être remplacés par 1 lance-flammes.\*
- Le pistolet-mitrailleur et l'arme d'assaut brutale de 1 Cultiste du Chaos peuvent être remplacés par 1 mitrailleuse.\*
- Le pistolet-mitrailleur et l'arme d'assaut brutale de 1 Cultiste du Chaos peuvent être remplacés par 1 Lance-grenades de Cultiste.\*
- Le pistolet-mitrailleur du Champion Cultiste peut être remplacé par 1 pistolet bolter.

\* Si cette unité contient 15 figurines ou plus, vous pouvez choisir chacune de ces options d'équipement une seconde fois.

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CULTISTES, BANDE DE CULTISTES



# CULTISTES MAUDITS

PIUSSANCE 3

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
5-10	Mutant	6"	4+	4+	4	4	1	2	6	6+
3-6	Tourmenté	6"	4+	4+	5	4	3	2D3	6	6+

Cette unité ne peut pas contenir plus de 3 figurines de Tourmenté à moins de contenir également 10 figurines de Mutant.

Si cette unité contient 9 figurines ou plus, elle a **Rang de Puissance 6**.

Chaque figurine de Mutant est équipée de : appendices blasphematoires.

Chaque figurine de Tourmenté est équipée de : hideuses mutations.



## APTITUDES

**Horde Maudite** : Cette unité ne peut pas accomplir d'action et ne peut pas embarquer dans des figurines de TRANSPORT. Au début de votre phase de Commandement, vous pouvez faire 1 des choix suivants :

- Ramener jusqu'à 3 figurines de Mutants détruites dans cette unité.
- Ramener 1 figurine de Tourmenté détruite dans cette unité avec tous ses PV restants.

**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.

**Régénération Contre Nature** : Chaque fois qu'une figurine de cette unité est censée perdre un PV, jetez 1 D6 : sur un jet de 6, elle ne le perd pas.

**Populace de Mutants** : La destruction de figurines de Mutants est ignorée pour les besoins des tests de Moral.

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CULTISTES, CULTISTES MAUDITS