

CHEVALIERS DU CHAOS

RÈGLES D'ARMÉE

Quand les Chevaliers du Chaos marchent, le ciel devient étrangement sombre, et l'effroyable warp sourde sur le champ de bataille. Personne n'est immunisé à son contact ténébreux, car ceux qu'il ne paralyse pas de peur et de désespoir sont affligés d'hallucinations avant de sombrer dans la démence.

MESSAGERS DE L'EFFROI

Si votre Faction d'Armée est **CHEVALIERS DU CHAOS**, chaque figurine de votre armée avec cette aptitude gagne un bonus en fonction des aptitudes d'Effroi actives pour votre armée (voir ci-dessous). Une fois qu'une aptitude d'Effroi est active pour votre armée, elle s'applique jusqu'à la fin de la bataille.

À PARTIR DU  **1^{ER}** ROUND DE BATAILLE

À partir du premier round de bataille, l'aptitude Désespoir est active pour votre armée :

DÉSÉSPOIR (AURA)

Tant qu'une unité ennemie est à 12" de cette figurine, à chaque test d'Ébranlement ou de Commandement pour cette unité ennemie, soustrayez 1 au test.

À PARTIR DU  **3^E** ROUND DE BATAILLE

À partir du troisième round de bataille, l'aptitude Ruine et Ténèbres est active pour votre armée :

RUINE ET TÉNÈBRES

- À chaque attaque de cette figurine, si la cible est Ébranlée, ajoutez 1 au jet de Blessure.
- À chaque attaque qui cible cette figurine, si l'unité de la figurine attaquante est Ébranlée, soustrayez 1 au jet de Touche.

MARCHEUR SUPER-LOUD

Chaque fois qu'une figurine avec cette aptitude fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, elle peut se déplacer par-dessus les figurines (hormis les figurines **TITANESQUE**) et les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

AFFRELAMES

Les Affrelames écumant souvent la galaxie en se frayant un sillage de destruction aux côtés des autres forces du Chaos sans jamais se plier à la volonté de quiconque outre la leur.

Si toutes les figurines de votre armée ont le mot-clé **CHAOS**, vous pouvez inclure soit 1 figurine **CHEVALIER DU CHAOS TITANESQUE** soit jusqu'à 3 figurines **DOGUE** dans votre armée, même si elles n'ont pas le mot-clé de Faction que vous avez choisi à l'étape Choisir une Faction d'Armée. Aucune de ces figurines ne peut être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, et elles ne peuvent pas recevoir d'Optimisations.



RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **CHEVALIERS DU CHAOS**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Lance Traitoris.

FORGÉ DANS LA TERREUR (AURA)

Les Chevaliers du Chaos servent l'ombre et la terreur ; où qu'ils marchent, le ciel s'obscurcit et la peur et la démençe se répandent.

À l'étape d'Ébranlement de la phase de Commandement adverse, si une unité ennemie en dessous de son Effectif Initial est à 12" d'une figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** de votre armée, cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement. Au regard de cette aptitude, si une unité a un Effectif Initial de 1, elle est considérée comme étant en dessous de son Effectif Initial tant qu'elle a perdu au moins 1 PV.

Note des Concepteurs : *Ceci signifie que toutes les unités ennemies à portée de cette aptitude d'Aura qui ont perdu au moins 1 figurine doivent faire un test d'Ébranlement à la phase de Commandement de votre adversaire, pas seulement celles qui sont En Dessous de leur Demi-effectif.*



CHEVALIERS DU CHAOS – LANCE TRAITORIS

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Lance Traitoris, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Lance Traitoris.

SEIGNEUR DE L'EFFROI

Ce Chevalier tyrannique est l'incarnation du pouvoir de l'effroi, et instille la peur auprès de ses séides autant que chez l'ennemi, ce qui lui assure leur obéissance indéfectible.

Figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** seulement. Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement du porteur ; cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

AURA DE TERREUR

Des vrilles d'énergie warp frétilent autour de cet imposant Chevalier et caressent l'esprit des ennemis qui se tiennent trop près de lui pour les faire sombrer dans un état de terreur abjecte. Où que ce Chevalier marche, cette aura de terreur s'insinue et corrompt son environnement au-delà de toute rémission possible.

Figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** seulement. Si vous contrôlez un pion d'objectif à la fin de votre phase de Commandement, et si le porteur est à portée de ce pion d'objectif, ce pion est considéré comme étant Souillé et reste sous votre contrôle même s'il n'y a pas de figurine à portée de lui, sauf si votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour. De plus, tant qu'un pion d'objectif est Souillé et sous votre contrôle, et que l'aptitude d'Effroi Désespoir est active pour votre armée, ce pion d'objectif a l'aptitude d'Effroi Désespoir comme s'il était une figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** de votre armée [soustrayez donc 1 aux tests d'Ébranlement et de Commandement pour les unités ennemies à 12" de lui].

LA MARQUE DU TRÂÎTRE

Les faits atroces et l'héraldique ensanglantée de ce Chevalier du Chaos sont réputés dans toute la galaxie, et tous savent qu'y être confronté revient à faire face à une mort douloureuse. Chaque icône évoque la trahison et les actes de félonie commis par le pilote, et dans l'esprit de ceux qui les regardent s'imprime une peur surnaturelle.

Figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** seulement. L'aptitude d'Effroi Ruine et Ténèbres est active pour le porteur à partir du premier round de bataille plutôt qu'à partir du troisième.

PANOPLIE DES CHEVALIERS MAUDITS

Portée dans une cassette sans signe distinctif par un ordre d'Idolâtres silencieux, cette collection de fanions tachés, de charmes attachés à des chaînes et de restes de plaques blindées représente les derniers vestiges de l'armure Chevalier Carnivus Grymm. On raconte que parer une armure Chevalier avec ces charmes transmet la résistance légendaire de cette machine maudite. On murmure également que ce faire attire l'attention de la malédiction qui causa la perte de Carnivus Grymm.

Figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** seulement. À chaque attaque contre le porteur, soustrayez 1 à la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.





STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Lance Traitoris, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Lance Traitoris.



MOLOSSES EFFROYABLES

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les pilotes de Dogues encerclent leur victime terrifiée avant d'attaquer en masse.

QUAND : Au début de votre phase de Tir ou au début de la phase de Combat.

CIBLE : Au moins 2 unités **DOGUE** de votre armée et 1 unité ennemie qui est une cible éligible pour chacune de vos unités **DOGUE** choisies.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les unités **DOGUE** choisies peuvent seulement cibler cette unité ennemie, mais toutes les armes dont sont équipées ces figurines **DOGUE** gagnent l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1]. De plus, si cette unité ennemie est Ébranlée, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une de vos figurines **DOGUE** choisies contre cette unité ennemie, un jet de Touche non modifié de 5+ cause une Touche Critique.

1PC



MÉPRIS DES FAIBLES

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les Chevaliers du Chaos refusent de se rendre tant que l'ennemi n'est pas vaincu, et ignorent ceux qui succombent à la peur.

QUAND : À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **CHEVALIERS DU CHAOS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, votre figurine a l'aptitude Insensible à la Douleur 6+, et l'aptitude Insensible à la Douleur 5+ contre les attaques faites par des figurines Ébranlées.



PTERROMBRES

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Poussant des gris perçants, les entités démoniaques s'abattent dans un tourbillon d'ailes en lambeaux pour faire voler en éclat les âmes des ennemis que la peur étreint même un seul instant. Ces rapaces métaphysiques lacèrent l'âme de leurs victimes et, tandis qu'ils se repaissent, canalisent cette force vitale pour réparer les dégâts infligés au Chevalier dans lequel ils nichent, ou pour en soigner le pilote.

QUAND : À n'importe quelle phase, juste après qu'une unité ennemie a raté un test d'Ébranlement.

CIBLE : 1 unité **CHEVALIERS DU CHAOS** de votre armée qui est à 12" de cette unité ennemie.

EFFET : Jetez six D6. Pour chaque 4+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle et la figurine cible de ce Stratagème récupère jusqu'à 1 PV perdu.

1PC



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Lance Traitoris, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Lance Traitoris.



UNE LONGUE LAISSE

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Dogues des maisonnées de l'infamie obéissent au doigt et à l'œil à leurs maîtres tyranniques, car ils ne connaissent que trop bien le prix de la désobéissance ou du manque de loyauté.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 figurine **TURPIDE** de votre armée et jusqu'à 3 figurines **DOGUE** de votre armée.

EFFET : Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, ces figurines **DOGUE** comptent comme étant à portée de toutes les aptitudes d'Aura qu'a cette figurine **TURPIDE**.

1PC



REMPART DIABOLIQUE

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Le sang ectoplasmique bouillonne dans des conduites luisantes tandis que le Chevalier du Chaos alimente ses boucliers en énergie.

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **CHEVALIERS DU CHAOS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, cette figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** a une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques de tir.

1PC



CHEVALIERS DE L'OMBRE

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Tels des fantômes, certains Chevaliers du Chaos peuvent se déplacer à travers les murs sans entrave.

QUAND : À votre phase de Mouvement ou à votre phase de Charge.

CIBLE : Jusqu'à 2 figurines **DOGUE** de votre armée ou 1 figurine **CHEVALIERS DU CHAOS TITANESQUE** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les figurines choisies peuvent se déplacer horizontalement à travers les figurines et les éléments de terrain comme s'ils n'étaient pas là.

1PC



DOGUE EXÉCUTEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	10	3+	12	7+	8



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fuseur Souffle du Démon [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1
Autocanon Dogue	48"	4	3+	9	-1	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pieds blindés	Mêlée	4	3+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Messagers de l'Effroi**

Exécuteur : À chaque attaque de cette figurine ciblant une unité En Dessous de son Demi-effectif, ajoutez 1 au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

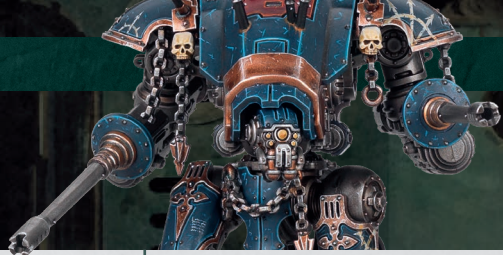
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, EXÉCUTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE EXÉCUTEUR

Tueurs aussi froids que méthodiques, les Nobles Déchus aux commandes de Dogues Exécuteurs emploient des canons à cadence de tir élevée pour maximiser le nombre de leurs victimes. Ils éviscèrent des masses d'ennemis et soumettent les machines de guerre adverses, poussés à être toujours plus meurtriers que leurs pairs.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La mitrailleuse Diabolus de cette figurine peut être remplacée par 1 fuseur Souffle du Démon.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dogue Exécuteur

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse Diabolus ;
2 autocanons Dogue ; pieds blindés.

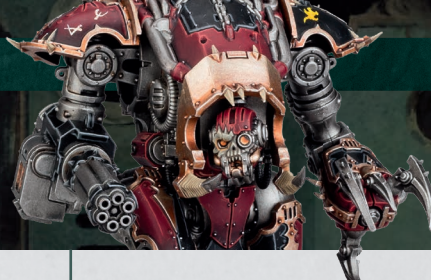
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, EXÉCUTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE RABATTEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	10	3+	12	7+	8



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon rotatif Avenger	24"	12	3+	6	-1	1
Lance Souffle du Démon [FUSION 4]	24"	2	3+	12	-4	D6
Multi-lanceur Havoc [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6	3+	5	0	1
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Serre-tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	4	3+	10	-3	3
➤ Serre-tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	8	3+	8	-2	1
Griffe massacreuse	Mêlée	4	3+	12	-3	D6+2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, PERSONNAGE, CHAOS, DOGUE, RABATTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Messagers de l'Effroi

Rabatteur : À chaque attaque de cette figurine ciblant une unité ennemie, s'il n'y a aucune autre unité de l'armée adverse à 6" de cette cible, ajoutez 1 au jet de Blessure.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

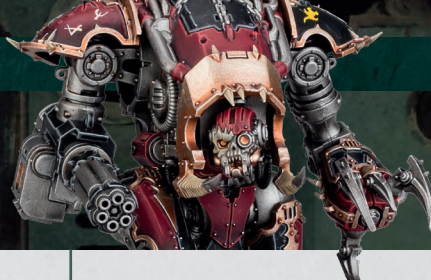
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

5+

DOGUE RABATTEUR

Seules les âmes les mieux trempées de la basse noblesse ont la force mentale pour piloter un Rabatteur. Telles des prédateurs alpha, ils mènent souvent les autres Dogues lors d'attaques planifiées, harcelant les flancs adverses, massacrant les renforts et traquant les menaces. Ils lâchent des salves à distance, ou frappent de leurs griffes au cœur des combats.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon rotatif Avenger de cette figurine peut être remplacé par 1 lance Souffle du Démon.
- La mitrailleuse Diabolus de cette figurine peut être remplacée par 1 multi-lanceur Havoc.
- La griffe massacreuse de cette figurine peut être remplacée par 1 serre-tronçonneuse Reaper.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dogue Rabatteur

Cette figurine est équipée de : canon rotatif Avenger ; mitrailleuse Diabolus ; griffe massacreuse.

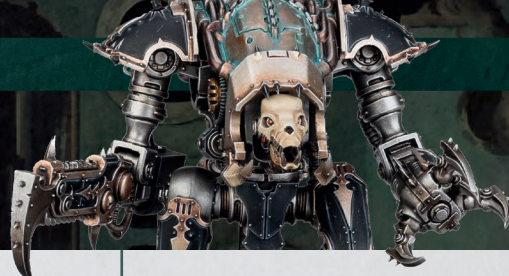
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, PERSONNAGE, CHAOS, DOGUE, RABATTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE KARNIVORE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	10	3+	12	7+	8



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1
Multi-lanceur Havoc [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6	3+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Serre-tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	6	2+	10	-3	3
➤ Serre-tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	12	2+	8	-2	1
Griffe massacreuse	Mêlée	6	2+	12	-3	D6+2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, KARNIVORE

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Messagers de l'Effroi**

Karnivore : Vous pouvez relancer les jets de Charge pour cette figurine.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

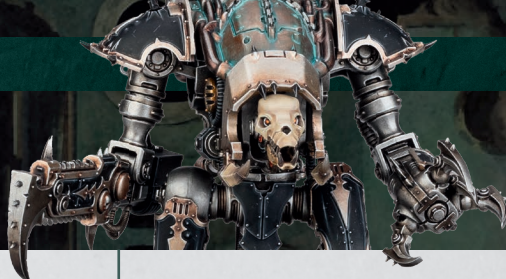
* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE KARNIVORE

Agressifs et sanguinaires, les Karnivores rejettent les armes de tir du châssis Dogue. Ils se délectent de semer la confusion et le désespoir, en cherchant le frisson viscéral que seul le massacre au corps à corps peut procurer. Ainsi, la plupart de leurs pilotes s'abandonnent dans l'adoration sans réserve d'un seul des Dieux du Chaos.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La mitrailleuse Diabolus de cette figurine peut être remplacée par 1 multi-lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dogue Karnivore

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse Diabolus ; serre-tronçonneuse Reaper ; griffe massacreuse.

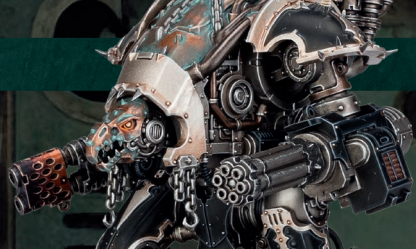
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, KARNIVORE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE BRIGAND

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	10	3+	12	7+	8



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon rotatif Avenger	24"	12	2+	6	-1	1
Lance Souffle du Démon [FUSION 4]	24"	2	2+	12	-4	D6
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	2+	5	0	1
Multi-lanceur Havoc [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6	2+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pieds blindés	Mêlée	4	3+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Messagers de l'Effroi**

Brigand : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant l'unité ennemie éligible la plus proche, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, BRIGAND



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE BRIGAND

Chez les Brigands et les Nobles Déchus qui les pilotent, l'attrait pour le tir fatal fait qu'ils dédaignent l'anarchie des assauts rapprochés. Certains vont jusqu'à conclure des pactes pour s'obliger à tuer de puissants ennemis avec élégance, éliminant toute vie d'une zone de guerre avec un mépris total.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La mitrailleuse Diabolus de cette figurine peut être remplacée par 1 multi-lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dogue Brigand

Cette figurine est équipée de : canon rotatif Avenger ; lance Souffle du Démon ; mitrailleuse Diabolus ; pieds blindés.

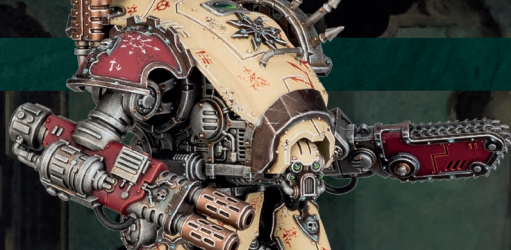
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, BRIGAND



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE CHASSEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	10	3+	12	7+	8



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fuseur Souffle du Démon [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Lance Souffle du Démon [FUSION 4]	24"	2	3+	12	-4	D6
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Serre-tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	4	3+	10	-3	3
➤ Serre-tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	8	3+	8	-2	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, CHASSEUR

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Messagers de l'Effroi

Chasseur : À chaque attaque de cette figurine contre une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, relancez tout jet de Blessure de 1 et relancez tout jet de Dégâts de 1.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

5+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE CHASSEUR

Tels des limiers flairant une proie, les Chasseurs poursuivent souvent des adversaires imposants pour les abattre. Leurs lances Souffle du Démon sont capables de faire fondre les blindages les plus épais tandis que leurs serres-tronçonneuses servent à fouailler les entrailles, pour déchiqeter les organes internes aussi bien que les équipages.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La mitrailleuse Diabolus de cette figurine peut être remplacée par 1 fuseur Souffle du Démon.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dogue Chasseur

Cette figurine est équipée de : lance Souffle du Démon ; mitrailleuse Diabolus ; serre-tronçonneuse Reaper.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, CHASSEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER PILLARD

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	22	6+	10



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fuseur Souffle du Démon [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Canon thermique Souffle du Démon [DÉFLAGRATION, FUSION 6]	24"	2D3	3+	12	-4	D6
Obusier Pillard [DÉFLAGRATION, TIR RAPIDE D6+3]	72"	D6+3	3+	10	-1	3
Canon gatling Pillard	36"	18	3+	6	-2	2
Nacelle de missiles Havoc [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6+1	3+	5	0	1
Lance-sombreflammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1
Nacelle de roquettes Lanceruine	48"	3	3+	8	-2	D6
Autocanons Enfer [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	48"	3	3+	7	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	4	3+	14	-4	6
Tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	12	3+	9	-3	2
Pieds titanesques	Mêlée	4	3+	8	-1	2
Griffe Foudrewarp – frappe	Mêlée	4	3+	20	-3	8
Griffe Foudrewarp – balayage	Mêlée	8	3+	10	-2	3

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER PILLARD

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Messagers de l'Effroi, Marcheur Super-lourd

Effroyable Domination (Aura) : Tant qu'une figurine **DOGUE** amie est à 9" de cette figurine, à chaque test d'Ébranlement de cette figurine **DOGUE**, ajoutez 1 à ce test.

Haine Bouillonnante : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer ou combattre, vous pouvez relancer 1 jet de Touche ou vous pouvez relancer 1 jet de Blessure en résolvant ces attaques.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER PILLARD

Les Chevaliers Pillards incarnent tout ce que signifie être un Chevalier du Chaos. Leurs Nobles Déchus répudient l'honneur et bouillonnent de haine. Ils peuvent être équipés d'un éventail d'armes puissantes en accord avec le caractère du pilote, et déchainent à volonté leur exécution, de loin ou en mêlée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fuseur Souffle du Démon de cette figurine peut être remplacé par 1 mitrailleuse Diabolus.
- La tronçonneuse Reaper de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 canon thermique Souffle du Démon
 - 1 canon gatling Pillard et 1 lance-sombreflammes lourd
 - 1 obusier Pillard et 1 mitrailleuse Diabolus
- La griffe Foudrewarp de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 canon thermique Souffle du Démon
 - 1 canon gatling Pillard et 1 lance-sombreflammes lourd
 - 1 obusier Pillard et 1 mitrailleuse Diabolus
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 nacelle de missiles Havoc
 - 1 nacelle de roquettes Lanceruine
 - 1 autocanons Enfer

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Pillard

Cette figurine est équipée de : fuseur Souffle du Démon ; tronçonneuse Reaper ; pieds titanesques ; griffe Foudrewarp.

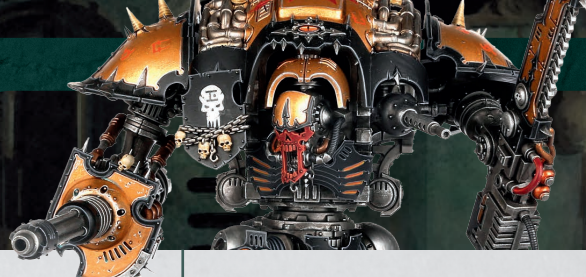
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER PILLARD



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER PROFANATEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	22	6+	10



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Destructeur laser Profanateur	72"	3	2+	18	-4	D6+3
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	2+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	4	3+	14	-4	6
▶ Tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	12	3+	9	-3	2
▶ Griffes Foudrewarp – frappe	Mêlée	4	3+	20	-3	8
▶ Griffes Foudrewarp – balayage	Mêlée	8	3+	10	-2	3

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER PROFANATEUR

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Messagers de l'Effroi, Marcheur Super-lourd**

Cruauté Obsessionnelle : À chaque attaque de tir de cette figurine contre une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, cette attaque a l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

Tyrannique (Aura) : Tant qu'une figurine **DOGUE** amie est à 9" de cette figurine, à chaque attaque de tir de cette figurine **DOGUE**, relancez tout jet de Touche de 1.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS



CHEVALIER PROFANATEUR

Les Chevaliers Profanateurs n'épargnent aucune chose vivante lorsqu'ils attaquent. Ils possèdent un redoutable armement de courte à moyenne portée afin de rivaliser avec les machines de guerre et bêtes monstrueuses ennemies, ou d'annihiler les hordes de menu fretin. Ils sont en outre tyranniques envers les Dogues qui progressent à leurs côtés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La tronçonneuse Reaper de cette figurine peut être remplacée par 1 griffe Foudrewarp.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Profanateur

Cette figurine est équipée de : destructeur laser Profanateur ; mitrailleuse Diabolus ; tronçonneuse Reaper.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER PROFANATEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER SACCAGEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	12	3+	22	6+	10



ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	6	2+	14	-4	6
▶ Tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	18	2+	9	-3	2
▶ Griffes Foudrewarp – frappe	Mêlée	6	2+	20	-3	8
▶ Griffes Foudrewarp – balayage	Mêlée	12	2+	10	-2	3

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER SACCAGEUR



APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Messagers de l'Effroi, Marcheur Super-lourd

Soif de Sang : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, ses armes de mêlée ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1]. De plus, une fois par bataille, cette figurine est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

Carnage Frénétique (Aura) : Tant qu'une figurine **DOGUE** amie est à 9" de cette figurine, à chaque attaque de mêlée de cette figurine **DOGUE**, relancez tout jet de Touche de 1.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER SACCAGEUR

Les Chevaliers Saccageurs foncent à la bataille dans des hurlements métalliques déments. Ils n'ont aucune discipline ni aucune retenue, et se ruent dans les combats les plus intenses d'une zone de guerre avec une férocité insensée. Par des balayages de leurs monstrueuses tronçonneuses Reaper et griffes Foudrewarp, ils luttent à la façon de démons frénétiques et non comme des machines.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Saccageur

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse Diabolus ; tronçonneuse Reaper ; griffe Foudrewarp.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER SACCAGEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER ABOMINABLE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	22	6+	10



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1
Crémateur volkite [BLESSURES DÉVASTATRICES]	30"	9	3+	12	0	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Affremasse [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	3+	8	-1	2
Électro-fléau [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	9	3+	10	-2	3

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Messagers de l'Effroi, Marcheur Super-lourd

Vortex de Terreur (Psychique) : Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie à 12" de cette figurine. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

Tempêtes Warp (Psychique) : À la fin de votre phase de Mouvement, jetez 1 D6 pour chaque unité ennemie à 9" de cette figurine : sur 3+, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PSYKER, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER ABOMINABLE



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER ABOMINABLE

Considérés comme particulièrement bénis par les Dieux Sombres, les Chevaliers Abominables sont imprégnés d'énergie warp. Ils déchainent cette puissance en ondes mortelles, corrompant et mutant tout à proximité, et incinérant les ennemis éloignés par des décharges d'énergie volkite. En mêlée, ils frappent à coups d'appendices modelés par le warp, en broyant tout ce qui n'a pas été corrompu.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Abominable

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse Diabolus ; crérateur volkite ; affremasse ; électro-fléau.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PSYKER, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER ABOMINABLE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER TYRAN

M

8"

E

13

SV

2+

PV

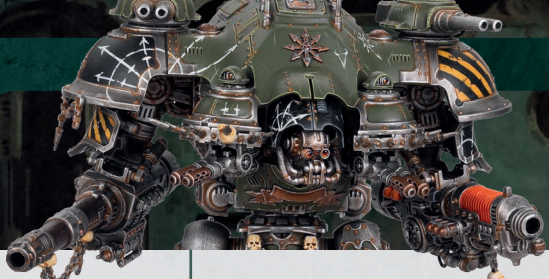
24

CD

6+

CO

10



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance Volcano-sulfure [DÉFLAGRATION]	60"	D3	3+	20	-5	D6+8
Canon Sombreflamme [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	18"	3D6	N/A	8	-1	2
▶ Décimateur Ectoplasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D6+3	3+	8	-2	2
▶ Décimateur Ectoplasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D6+3	3+	9	-3	3
Lance-missile Foudregheist [ANTI-TITANESQUE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	72"	1	3+	12	-6	D6+1
Fuseur Souffle du Démon jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	12"	1	3+	9	-4	D6
Canon Profanateur jumelé [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	36"	D6	3+	6	0	1
Harpon Chocwarp [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	1	2+	24	-6	12

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pieds titanesques	Mêlée	4	4+	8	-1	2

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER TYRAN

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2**

FACTION : **Messagers de l'Effroi, Marcheur Super-lourd**

Égide Infernale (Aura) : Tant qu'une figurine **DOGUE** amie est à 6" de cette figurine, cette figurine **DOGUE** a le **Bénéfice** du Couvert.

Bastion de Corruption : Les unités ennemies placées sur le champ de bataille en tant que Renforts ne peuvent pas être placées à 12" de cette figurine.

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

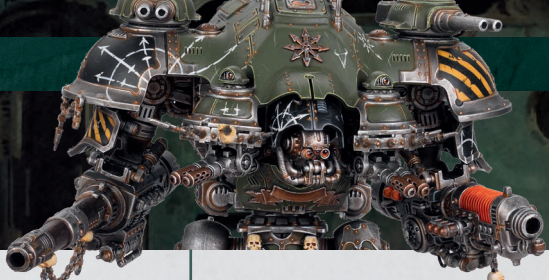
* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER TYRAN

Si colossaux qu'ils dominent les autres Chevaliers du Chaos, les Chevaliers Tyrans sont des bastions de corruption. Ils manient l'armement le plus lourd accessible aux maisons déchues. Leurs pilotes se délectent de déchaîner le potentiel de ces armes, en ignorant les attaques ennemies avec un mépris total.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La lance Volcano-sulfure et le décimateur Ectoplasma de cette figurine peuvent être remplacés par 1 canon Sombreflammes et 1 harpon Chocwarp.
- Les 2 lance-missiles Foudregheist et le canon Profanateur jumelé de cette figurine peuvent être remplacés par 1 lance-missiles Foudregheist et 2 canons Profanateur jumelés.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Tyrant

Cette figurine est équipée de : lance Volcano-sulfure ; décimateur Ectoplasma ; 2 lance-missiles Foudregheist ; 2 fuseurs Souffle du Démon jumelés ; canon Profanateur jumelé ; pieds titanesques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER TYRAN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS