

CHAOS SPACE MARINES

RÈGLES D'ARMÉE

Suppliant les Dieux du Chaos avec une ferveur fanatique, les champions impies de l'Hereticus Astartes convoitent des dons diaboliques et promettent les plus abjectes offrandes en l'échange de leurs nouveaux pouvoirs.

SOMBRES PACTES

Si votre Faction d'Armée est **HERETICUS ASTARTES**, chaque fois qu'une unité avec cette aptitude est choisie pour tirer ou combattre, elle peut faire un Sombre Pacte. En ce cas, choisissez 1 des aptitudes suivantes, que les armes de cette unité gagnent jusqu'à la fin de la phase :

- [TOUCHES FATALES]
- [TOUCHES SOUTENUES 1]

Chaque fois qu'une unité fait un Sombre Pacte, après qu'elle a résolu ses attaques, elle peut faire un test de Commandement ; si ce test est raté, cette unité subit D3 blessures mortelles.

LES ÉGARÉS ET LES DAMNÉS

Certains renégats se sont entièrement voués au service des Dieux Sombres, et ils sont égarés si loin sur la voie de la damnation qu'ils ne sont plus que l'ombre des guerriers qu'ils étaient autrefois.

Si votre Faction d'Armée est **HERETICUS ASTARTES**, vous pouvez inclure une ou plusieurs des unités suivantes dans votre armée, et ce faisant, leurs mots-clés de faction sont remplacés par **HERETICUS ASTARTES** :

- **BERZERKS DE KHORNE** (voir World Eaters)
- **MARINES RUBRICAÆ** (voir Thousand Sons)
- **MARINES DE LA PESTE** (voir Death Guard)

La somme des valeurs en points de ces unités que vous pouvez inclure à votre armée dépend du format de la bataille, comme suit :

- **Incursion** : Jusqu'à 250 pts
- **Force de Frappe** : Jusqu'à 500 pts
- **Offensive** : Jusqu'à 750 pts



CHAOS SPACE MARINES – ESCLAVES DES TÉNÈBRES

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est Hereticus Astartes, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement d'Esclaves des Ténèbres.

MARQUES DU CHAOS

Quand vous rassemblez votre armée, chaque fois que vous choisissez une unité **HERETICUS ASTARTES** à inclure dans votre armée, si cette unité n'est pas un **HÉROS ÉPIQUE** et si elle n'a pas déjà un ou plusieurs des mots-clés listés ci-dessous, vous devez choisir 1 des mots-clés listés ci-dessous que gagne cette unité (notez quelles unités gagnent quel mot-clé de cette façon sur votre Feuille d'Armée). Chaque fois qu'une unité avec un de ces mots-clés fait un Sombre Pacte, elle gagne l'aptitude associée ci-dessous jusqu'à la fin de la phase.

MOT-CLÉ

APTITUDE

KHORNE

Fureur Sanguinaire : À la phase de Combat, si les armes de cette unité ont gagné l'aptitude **[TOUCHES FATALES]** à cette phase suite à un Sombre Pacte, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, un jet de Touche non modifié de 5+ cause une Touche Critique.

TZEENTCH

Feu Warp : À la phase de Tir, si les armes de cette unité ont gagné l'aptitude **[TOUCHES FATALES]** à cette phase suite à un Sombre Pacte, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, un jet de Touche non modifié de 5+ cause une Touche Critique.

NURGLE

Propagation Pathogène : À la phase de Tir, si les armes de cette unité ont gagné l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]** à cette phase suite à un Sombre Pacte, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, un jet de Touche non modifié de 5+ cause une Touche Critique.

SLAANESH

Cruauté Excessive : À la phase de Combat, si les armes de cette unité ont gagné l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]** à cette phase suite à un Sombre Pacte, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, un jet de Touche non modifié de 5+ cause une Touche Critique.

CHAOS UNIVERSEL

Gloire au Chaos : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.

RESTRICTIONS

- Vous ne pouvez pas choisir le mot-clé **KHORNE** pour une unité **PSYKER**.
- Une unité **PERSONNAGE** avec l'aptitude Meneur peut seulement être attachée à une unité de Gardes du Corps si ces deux unités ont un des mots-clés de la liste ci-dessus en commun.
- Une unité peut embarquer dans (ou commencer la bataille embarquée dans) un **TRANSPORT** seulement si ces deux unités ont en commun 1 des mots-clés listés ci-dessus.



CHAOS SPACE MARINES – ESCLAVES DES TÉNÈBRES

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement d'Esclaves des Ténèbres, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes d'Esclaves des Ténèbres.



RITES INFÉRNAUX

ESCLAVES DES TÉNÈBRES –
STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Par d'effroyables d'offrandes et des promesses rituelles, les Space Marines du Chaos cherchent la protection de leurs maîtres infernaux.

2PC

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

CIBLE : 1 unité **HERETICUS ASTARTES** 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, à chaque attaque qui cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.



ZÈLE PROFANE

ESCLAVES DES TÉNÈBRES –
STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Leurs partisans mortels se massent autour des champions du Chaos et damnent leur âme en l'échange de promesse d'une sombre puissance.

1PC

QUAND : À votre phase de Tir ou à la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **CHAOS UNIVERSEL** **HERETICUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité, vous pouvez relancer le jet de Blessure..



HAINÉ ÉTERNELLE

ESCLAVES DES TÉNÈBRES –
STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

L'Hereticus Astartes est entièrement alimenté par la haine, un fiel cuisant qui brûle en chacun de ses membres jusqu'à son dernier souffle. Même quand la vie le quitte par chacune de ses plaies, ce dégoût le pousse à combattre jusqu'à la mort. Quant aux Space Marines du Chaos assujettis au Dieu du Sang, cette inimitié se communique aux autres dans une débauche de violence qui submerge l'ennemi jusqu'à alors convaincu de son triomphe.

1PC

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

CIBLE : 1 unité **HERETICUS ASTARTES** 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, chaque fois qu'une figurine de votre unité est détruite, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6, en ajoutant 1 au résultat si c'est une unité **KHORNE** : sur 4+, ne la retirez pas du jeu. Cette figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement d'Esclaves des Ténèbres, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes d'Esclaves des Ténèbres.



CHANGEPEAU

ESCLAVES DES TÉNÈBRES –
STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

1PC

Nantis du pouvoir des Dieux Sombres et du warp, les Space Marines du Chaos peuvent tromper la mort. L'ennemi est horrifié de voir des blessures fatales se refermer dans une cacophonie de grincement d'os et de céramite qui se roussent. Après une telle bénédiction, un renégat est à la fois bien plus et bien moins que ce qu'il était jadis.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité **HERETICUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET : 1 figurine de votre unité récupère jusqu'à 3 PV perdus. De plus, si votre unité est une unité **TZEENTCH** en dessous de son Effectif Initial, 1 figurine détruite (hormis les figurines **PERSONNAGE**) est restituée à votre unité avec tous ses PV initiaux.



VIVACITÉ SURNATURELLE

ESCLAVES DES TÉNÈBRES –
STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Certains Space Marines du Chaos se meuvent à une vitesse insensée, et leurs gestes échappent aux regards les plus perçants.

QUAND : À votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **HERETICUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, votre unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite. De plus, si votre unité est une unité **SLAANESH**, jusqu'à la fin du tour, votre unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.



OBSCURITÉ OPAQUE

ESCLAVES DES TÉNÈBRES –
STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

1PC

Un brouillard étouffant qui résonne des hurlements d'âmes tourmentées, des nuées denses de mouches bouffies, un déluge de sang, des tornades de flammes calcinantes d'un millier de couleurs ... Tels sont les phénomènes warp qui peuvent apparaître sur le champ de bataille en un instant pour disparaître aussi subitement. Tous servent à dissimuler les guerriers de l'Hereticus Astartes aux yeux de leurs adversaires terrifiés.

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

CIBLE : 1 unité **HERETICUS ASTARTES** 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 unité a l'aptitude Discrétion. De plus, si votre unité est une unité **NURGLE**, jusqu'à la fin de la phase, votre unité peut être choisie comme cible d'une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 18".



CHAOS SPACE MARINES – ESCLAVES DES TÉNÈBRES

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement d'Esclaves des Ténèbres, vous pouvez utiliser ces Optimisations d'Esclaves des Ténèbres.

TALISMAN DU SANG ARDENT

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

Figure **KHORNE HERETICUS ASTARTES** seulement. Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force des armes de mêlée du porteur. Chaque fois que l'unité du porteur fait un Sombre Pacte, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez D3 aux caractéristiques d'Attaques et de Force des armes de mêlée du porteur à la place.

L'ŒIL DE TZEENTCH

L'Œil de Tzeentch est une relique qui a été exposée aux flux d'énergie psychique brute pendant dix millénaires. Les sorciers qui regardent dans l'abîme qui ne cille jamais de l'artéfact peuvent y glaner les secrets du warp.

Figure **TZEENTCH HERETICUS ASTARTES** seulement. Chaque fois que l'unité du porteur fait un Sombre Pacte, faites un test de Commandement pour le porteur : si ce test est réussi, vous gagnez 1PC.

ORBES D'ANTI-VIE

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

Figure **NURGLE HERETICUS ASTARTES** seulement. À la fin de la phase de Combat, jetez 1 D6 pour chaque unité ennemie à 6" du porteur, en ajoutant 1 au résultat si l'unité du porteur a fait un Sombre Pacte à cette phase : sur 4+, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

ÉLIXIR ENIVRANT

Cet appareil est rempli d'un stimulant injecté dans le flux sanguin du porteur. Certains prétendent que le fluide, qui confère une vigueur impie à ceux qui l'absorbent, est un nectar distillé dans les jardins du plaisir de Slaanesh, car tandis qu'il exalte les aptitudes du porteur, l'ennemi est pris dans sa fragrance soporifique, paralysé par la terreur et l'extase.

Figure **SLAANESH HERETICUS ASTARTES** seulement. Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 5+. Chaque fois que le porteur tire ou combat, si l'unité du porteur a fait un Sombre Pacte à cette phase, après que le porteur a résolu ses attaques, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par au moins 1 de ces attaques ; cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

LIBER HERETICUS

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

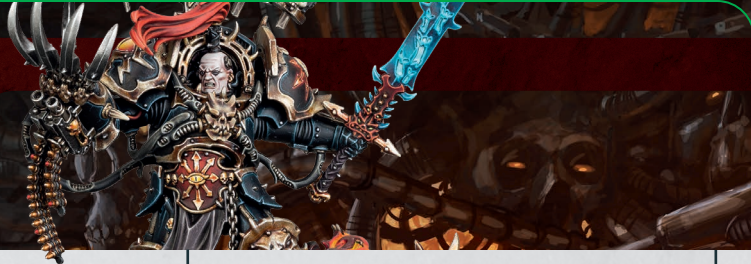
Figure **CHAOS UNIVERSEL HERETICUS ASTARTES** seulement. Chaque fois que l'unité du porteur fait un Sombre Pacte, les armes de cette unité gagnent les aptitudes [TOUCHES FATALES] et [TOUCHES SOUTENUES 1] jusqu'à la fin de la phase, au lieu de gagner seulement l'une ou l'autre de ces aptitudes.





ABADDON LE FLÉAU

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	9	5+	4



🎯 ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Serre d'Horus [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	4	2+	5	-1	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Drach'nyen [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	8	2+	14	-4	3
Serre d'Horus [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	14	2+	7	-3	1

MAÎTRE DE GUERRE

Parangon de la Haine (Aura) : Tant qu'une unité **HERETICUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de Touche.

Marque du Chaos Ascendant (Aura) : Tant qu'une unité **INFANTRIE HERETICUS ASTARTES** ou **MONTÉE HERETICUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, les figurines de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

Seigneur des Légions Renégates (Aura) : Tant qu'une unité **HERETICUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, vous pouvez relancer les tests de Commandement et d'Ébranlement pour l'unité.

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Sombres Pactes

Le Maître de Guerre : À votre phase de Commandement, choisissez 1 aptitude de Maître de Guerre (voir ci-contre). Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette figurine a cette aptitude.

Sombre Destinée : Chaque fois que cette figurine fait un Sombre Pacte et réussit le test de Commandement consécutif, jetez 1 D6 : sur 2+, vous gagnez 1PC.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

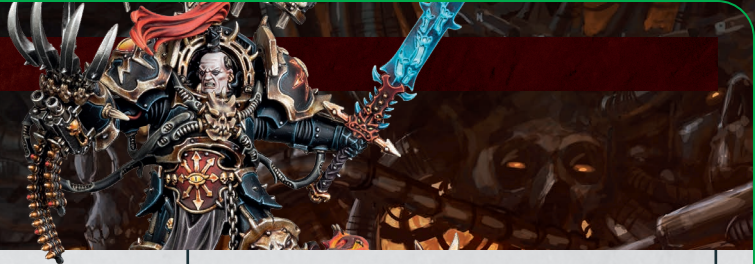
MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, TERMINATOR, CHAOS UNIVERSEL, CHAOS, KHORNE, SLAANESH, NURGLE, TZEENTCH, ABADDON LE FLÉAU



MOTS-CLÉS DE FACTION : HERETICUS ASTARTES

ABADDON LE FLÉAU

Le Maître de Guerre du Chaos représente la plus grande menace contre l'Imperium. Il dirige sa Black Legion avec un poing ganté d'une serre de fer, et il est l'incarnation de la Longue Guerre. Engoncé dans une armure Terminator et maniant Drach'nyen, son épée-démon hurlante, Abaddon terrasse tous les pathétiques champions envoyés pour le défier.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Abaddon le Fléau – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Serre d'Horus ; Drach'nyen.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE TERMINATOR DU CHAOS
- LÉGIONNAIRES

COMMANDANT SUPRÊME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, TERMINATOR, CHAOS UNIVERSEL, CHAOS, KHORNE, SLAANESH, NURGLE, TZEENTCH, ABADDON LE FLÉAU



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

HAARKEN WORLDCLAIMER

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	5	6+	1

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance Infernale [ASSAUT, TOUCHES SOUTENUES D3]	12"	1	2+	8	-3	3
 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Serre du Héraut [PRÉCISION]	Mêlée	6	2+	5	-2	2
Lance Infernale [ATTAQUES BONUS, LANCE, TOUCHES SOUTENUES D3]	Mêlée	1	2+	8	-3	3

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, CHAOS, CHAOS UNIVERSEL, HAARKEN WORLDCLAIMER

Plaque de Données d'Équilibrage Janvier 2024



APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Sombres Pactes**

Preneur de Têtes : Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois que l'unité de cette figurine finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de l'unité de cette figurine et jetez 1 D6 pour chaque figurine de l'unité de cette figurine : pour chaque résultat de 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

Héraut de l'Apocalypse (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette figurine, à l'étape d'Ébranlement de la phase de Commandement adverse, si l'unité ennemie est en dessous de son Effectif Initial, elle doit faire un test d'Ébranlement. Cette aptitude ne peut pas obliger une unité à effectuer deux tests d'Ébranlement à la même phase.

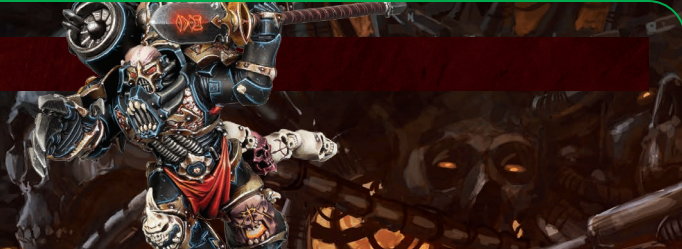
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

HAARKEN WORLDCLAIMER

Haarken est le Héraut de l'Apocalypse et la bouche d'Abaddon. Il proclame la domination de son maître en plongeant sa Lance Infernale démoniaque dans les mondes qui doivent être conquis, avant d'y perpétrer des ravages à la tête d'osts de Rapaces tout en semant la peur et la confusion.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Haarken Worldclaimer – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Lance Infernale ;
Serre du Héraut.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- RAPACES

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, CHAOS, CHAOS UNIVERSEL, HAARKEN WORLDCLAIMER



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES**

HURON BLACKHEART

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	5	6+	1



ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Griffe du Tyran [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme exaltée	Mêlée	6	2+	5	-2	2
Griffe du Tyran	Mêlée	10	2+	4	-2	1

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Sombres Pactes

Le Tyran de Badab : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité.

Red Corsairs : Après que les joueurs ont déployé leurs armées, vous pouvez choisir jusqu'à trois unités **INFANTERIE HERETICUS ASTARTES** de votre armée et les redéployer. Ce faisant, ces unités peuvent être placées en Réserve Stratégique, quel que soit le nombre d'unités se trouvant déjà en Réserve Stratégique.

Savoir de l'Hamadrya (Psychique) : Une fois par bataille, quand une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 9" de l'unité de cette figurine, si l'unité de cette figurine n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6".

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, CHAOS UNIVERSEL, HURON BLACKHEART

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

HURON BLACKHEART

Surnommé *Tyran de Badab*, Huron dirige les rapines de ses *Red Corsairs* avec la cruauté d'un roi pirate, toujours accompagné de son étrange *Hamadrya*. Sa *Griffe du Tyran* est une relique bionique dont les serres crépitantes éventrent les armures avant que l'unité incinératrice intégrée crache des gerbes de flammes sulfureuses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Huron Blackheart – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : *Griffe du Tyran* ; arme exaltée.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLUS
- LÉGIONNAIRES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, CHAOS UNIVERSEL, HURON BLACKHEART



MOTS-CLÉS DE FACTION : HERETICUS ASTARTES

PRINCE DÉMON DE L'HERETICUS ASTARTES

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	2+	10	6+	3

ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Infernal	24"	3	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes infernales – frappe	Mêlée	6	2+	8	-2	3
Armes infernales – balayage	Mêlée	14	2+	6	0	1

ALLÈGEANCE DÉMONIAQUE

Prince Démon de Khorne : Si cette figurine a le mot-clé **KHORNE**, ajoutez 2 à la caractéristique de Force de ses armes infernales.

Prince Démon de Tzeentch : Si cette figurine a le mot-clé **TZEENTCH**, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques de son canon Infernal.

Prince Démon de Nurgle : Si cette figurine a le mot-clé **NURGLE**, ajoutez 1 à sa caractéristique d'Endurance.

Prince Démon de Slaanesh : Si cette figurine a le mot-clé **SLAANESH**, ajoutez 2" à sa caractéristique de Mouvement.

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

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

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Sombres Pactes

Sombre Bénédiction (Aura) : Tant qu'une unité **INFANTRIE HERETICUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque de tir qui cible une figurine de l'unité, celle-ci a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

Apothéose Démoniaque : Chaque fois que cette figurine tire ou combat, en résolvant ces attaques, vous pouvez relancer 1 jet de Touche et vous pouvez relancer 1 jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

PRINCE DÉMON DE L'HERETICUS ASTARTES

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.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prince Démon de l'Hereticus Astartes

Cette figurine est équipée de : canon Infernal ;
armes infernales.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

PRINCE DÉMON DE L'HERETICUS ASTARTES AILÉ

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	2+	10	6+	3

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Infernal	24"	3	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes infernales – frappe	Mêlée	6	2+	8	-2	3
Armes infernales – balayage	Mêlée	14	2+	6	0	1

ALLÈGEANCE DÉMONIAQUE

Prince Démon de Khorne : Si cette figurine a le mot-clé **KHORNE**, ajoutez 2 à la caractéristique de Force de ses armes infernales.

Prince Démon de Tzeentch : Si cette figurine a le mot-clé **TZEENTCH**, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques de son canon Infernal.

Prince Démon de Nurgle : Si cette figurine a le mot-clé **NURGLE**, ajoutez 1 à sa caractéristique d'Endurance.

Prince Démon de Slaanesh : Si cette figurine a le mot-clé **SLAANESH**, ajoutez 2" à sa caractéristique de Mouvement.

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

MOTS-CLÉS : MONSTRE, VOL, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, PRINCE DÉMON AILÉ

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur**

FACTION : **Sombres Pactes**

Destruction Démoniaque : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez 1 D6 pour chaque point de vie restant à cette figurine : pour chaque résultat de 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle (jusqu'à un maximum de 6 blessures mortelles).

Honneur Ailé : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement Normal ou d'Avance, choisissez 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée durant ce mouvement. Cette unité doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

PRINCE DÉMON DE L'HERETICUS ASTARTES AILÉ

La forme finale de ceux qui cèdent leur âme aux Dieux Sombre peut être d'une variété infinie. Certains voient des ailes sombres jaillir de leur chair, telle une bénédiction hideuse qui permet à ces monstrueux seigneurs guerriers de traquer ceux qui cherchent à se soustraire à leur colère bestiale.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prince Démon de l'Hereticus Astartes ailé

Cette figurine est équipée de : canon Infernal ;
armes infernales.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, VOL, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, PRINCE DÉMON AILÉ



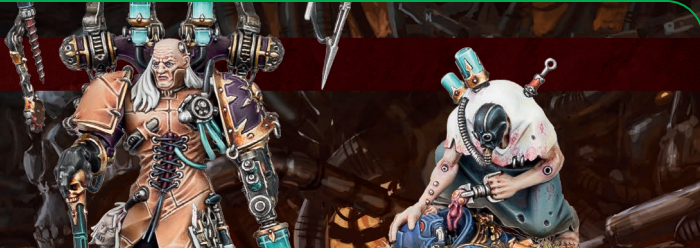
MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

FABIUS BILE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	5	6+	1
6"	4	6+	1	7+	1

FABIUS BILE

ACOLYTE CHIRURGIEN



🎯 ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Xyclos [ANTI-INFANTERIE 2+, PISTOLET]	18"	3	2+	2	-1	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chirurgien [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	2+	4	0	1
Bâton de Tourment	Mêlée	6	2+	5	-1	3
Outils d'Acolyte Chirurgien	Mêlée	1	5+	3	0	1

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+, Meneur

FACTION : Sombres Pactes

Guerriers Améliorés : Si cette unité est attachée à une unité au début de la bataille, jusqu'à la fin de la bataille, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de Gardes du Corps de l'unité et ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines de Garde du Corps de l'unité.

Acolyte Chirurgien : Une fois par tour, quand une attaque est allouée à une figurine de cette unité, si elle inclut **FABIUS BILE**, vous pouvez remplacer la caractéristique de Dégâts de cette attaque par 0.

Chirurgien : La première fois que la figurine **FABIUS BILE** de cette unité est détruite, jetez 1 D6 : sur 2+, remplacez-la sur le champ de bataille, aussi près que possible de l'endroit où elle a été détruite et hors de Portée d'Engagement des figurines ennemies, avec tous ses PV initiaux. Si cette figurine était attachée à une unité quand elle a été détruite, elle doit être replacée attachée à la même unité.

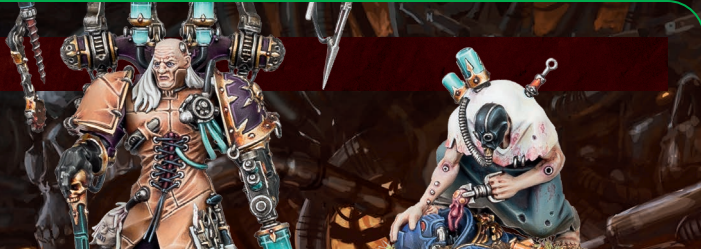
MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, CHAOS, CHAOS UNIVERSEL
– FABIUS BILE : PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, FABIUS BILE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

FABIUS BILE

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 Chirurgien referment ses propres blessures.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Fabius Bile – HÉROS ÉPIQUE
- 1 Acolyte Chirurgien

Fabius Bile est équipé de : Xyclos ; Chirurgien ;
Bâton de Tourment.

L'Acolyte Chirurgien est équipé de : outils d'Acolyte Chirurgien.

MENEUR

Cette unité peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLUS
- LÉGIONNAIRES

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, CHAOS, CHAOS UNIVERSEL
– FABIUS BILE : PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, FABIUS BILE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

CYPHER

M

6"

E

4

SV

3+

PV

5


CD


6+

CO

1



 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter de Cypher [ASSAUT, PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES 1]	12"	6	2+	4	-1	1
Pistolet à plasma de Cypher [ASSAUT, PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES 1]	12"	3	2+	8	-3	2

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	6	2+	4	0	1

APTITUDES

BASE : Agent Solitaire

FACTION : Sombres Pactes

Agent de la Discorde : Une fois par bataille, après que votre adversaire a utilisé un Stratagème, si cette figurine est sur le champ de bataille, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, augmentez de 1PC le coût de l'utilisation de ce Stratagème pour votre adversaire.

As du Pistolet : Chaque fois qu'une unité ennemie est choisie pour tirer, si une ou plusieurs de ces attaques ciblent une unité **HERETICUS ASTARTES** amie à 3" de cette figurine, après que l'unité ennemie a résolu ses attaques, cette figurine peut tirer comme si c'était votre phase de Tir, mais ce faisant elle doit cibler seulement cette unité ennemie (et seulement si c'est une cible éligible).

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

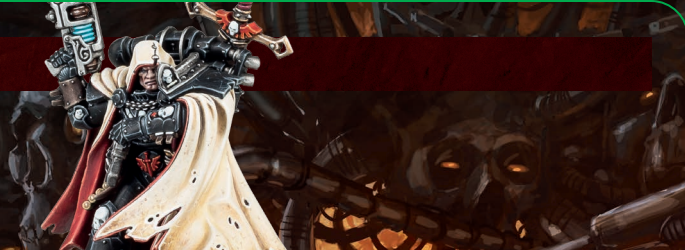
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, CYPHER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

CYPHER

Cypher est un mystérieux agent de la discorde et de l'insurrection, qui a toujours un coup d'avance sur ceux qui cherchent à le capturer, tandis que les conflits éclatent dans son sillage aussi violemment que les détonations de ses pistolets de maître. C'est un seigneur des Déchus, bien que son véritable rôle en tant que renégat ou loyaliste soit aussi obscur que l'épée qu'il porte mais dont il ne se sert jamais.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Cypher – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter de Cypher ; pistolet à plasma de Cypher ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, CYPHER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MAÎTRE DE LA POSSESSION

M

8"

E

4

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Pistolet bolter [PISTOLET]

12"

1

3+

4

0

1

Rite de Possession – feu sorcier

18"

2

3+

4

-3

2

Rite de Possession – feu sorcier focalisé

18"

2

3+

6

-3

3



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Bâton de possession [ANTI-PSYKER 2+, PSYCHIQUE]

Mêlée

4

3+

6

-1

D3

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, MAÎTRE DE LA POSSESSION



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Sombres Pactes**

Démonial [Psychique] : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 aux jets d'Avance et de Charge pour l'unité, et les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

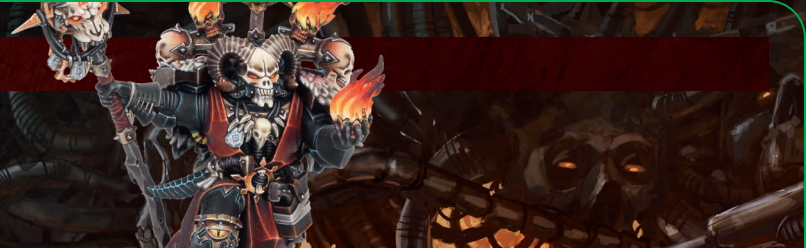
Dague Sacrificielle : Une fois par phase, quand cette figurine est choisie pour tirer ou combattre, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, l'unité de cette figurine subit 1 blessure mortelle et, jusqu'à la fin de la phase, chaque fois que cette figurine fait une Attaque Psychique, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MAÎTRE DE LA POSSESSION

Les Maîtres de la Possession sont des psykers spécialisés dans l'invitation de démons dans les êtres vivants ; ils renforcent leurs frères possédés grâce à l'énergie empyréenne qui revigore leur union contre nature. Au combat, ils lâchent des forces démoniaques sur l'ennemi, arrachant l'âme de leurs victimes pour en faire meilleur usage.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maître de la Possession

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Rite de Possession ; bâton de possession.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLUS
- LÉGIONNAIRES
- POSSÉDÉS

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, MAÎTRE DE LA POSSESSION



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

SEIGNEUR DU CHAOS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	5	6+	1



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
➡	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
➡	Pistolet à plasma – surcharge [PISTOLET, À RISQUE]	12"	1	2+	8	-3	2

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme maudite	Mêlée	6	2+	5	-2	1
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	7	2+	4	-1	1
	Marteau-démon [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	3+	8	-2	2
	Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, CHAOS, SEIGNEUR DU CHAOS

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Sombres Pactes

Seigneur du Chaos : Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée avec un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée avec ce Stratagème à cette phase.

Destin Glorieux : Une fois par bataille, au début de la phase de Combat, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 les caractéristiques de Force, Attaques, Pénétration d'Armure et de Dégâts des armes de mêlée dont est équipée cette figurine.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

SEIGNEUR DU CHAOS

Les Seigneurs du Chaos ont passé l'équivalent d'un nombre écrasant de vies mortelles 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.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son marteau-démon par 1 des choix suivants :
 - 1 arme maudite
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 gantelet énergétique
- Cette figurine peut remplacer son pistolet à plasma par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet bolter
 - 1 arme maudite
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 marteau-démon
 - 1 gantelet énergétique

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur du Chaos

Cette figurine est équipée de : pistolet à plasma ; marteau-démon.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLUS
- LÉGIONNAIRES

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, CHAOS, SEIGNEUR DU CHAOS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

SEIGNEUR DU CHAOS EN ARMURE TERMINATOR

M

5"

E

5

SV

2+

PV

6

CD

6+

CO

1



 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	5	3+	8	-2	2
Arme exaltée	Mêlée	6	2+	5	-2	2
Paire d'armes maudites [JUMELÉ]	Mêlée	7	2+	5	-2	1
Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Sombres Pactes**

Seigneur du Chaos : Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée avec un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée avec ce Stratagème à cette phase.

Résistance Formidable : à chaque attaque qui cible cette figurine, divisez par deux la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

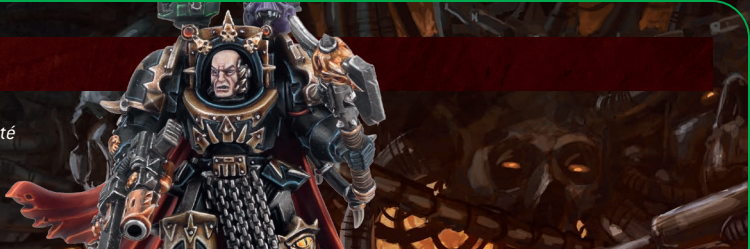
MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, TERMINATOR,
SEIGNEUR DU CHAOS EN ARMURE TERMINATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

SEIGNEUR DU CHAOS EN ARMURE TERMINATOR

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.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son combi-bolter par 1 arme combinée.
- Cette figurine peut remplacer son arme exaltée par 1 des choix suivants :
 - 1 poing tronçonneur
 - 1 gantelet énergétique
- Cette figurine peut remplacer son combi-bolter et son arme exaltée par 1 paire d'armes maudites.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur du Chaos en Armure Terminator

Cette figurine est équipée de : combi-bolter ; arme exaltée.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- ESCOUADE TERMINATOR DU CHAOS

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, TERMINATOR,
SEIGNEUR DU CHAOS EN ARMURE TERMINATOR**



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES**

SORCIER

M

6"

E

4

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
▶ Regard Infernal – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	5	-1	D3
▶ Regard Infernal – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRENADES, CHAOS, SORCIER

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Sombres Pactes**

Prescience (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois qu'une attaque cible l'unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

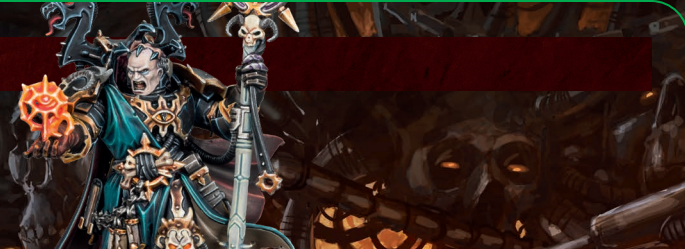
Don du Chaos (Psychique) : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer ou combattre, après avoir résolu ses attaques, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques qui avaient l'aptitude [PSYCHIQUE]. L'unité ennemie doit faire un test de Commandement : si le test est raté, elle subit D3 blessures mortelles.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

SORCIER

Les Sorciers sont les psykers de bataille et prescients 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.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sorcier

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ;
Regard Infernal ; arme de force.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLUS
- LÉGIONNAIRES

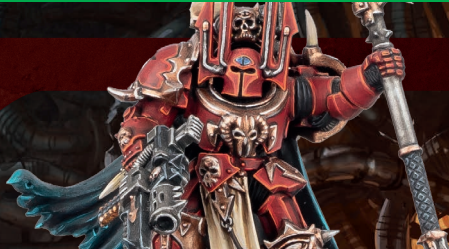
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRENADES, CHAOS, SORCIER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

SORCIER EN ARMURE TERMINATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	5	6+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
▶ Regard Infernal – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	5	-1	D3
▶ Regard Infernal – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, TERMINATOR, SORCIER EN ARMURE TERMINATOR

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Sombres Pactes**

Temps Altéré [Psychique] : Tant que cette figurine mène une unité, vous pouvez relancer Les jets d'Avance et de Charge pour l'unité.

Maléfice Fatal [Psychique] : Au début de votre phase de Tir, 1 **PSYKER** ayant cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, choisissez 1 unité ennemie à 12" et visible de ce **PSYKER** et jetez 1 D6 : sur 1, l'unité de ce **PSYKER** subit D3 blessures mortelles ; sur 2+, jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, chaque fois qu'une attaque cible l'unité ennemie, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Familier du Chaos : Une fois par bataille, quand une attaque est allouée au porteur, vous pouvez remplacer la caractéristique de Dégâts de l'attaque par 0.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : HERETICUS ASTARTES

SORCIER EN ARMURE TERMINATOR

Les pouvoirs des Sorciers d'une bande confèrent un avantage occulte significatif aux fers de lance d'infanterie d'élite. Engoncés dans des armures Terminator couvertes de symboles, ils peuvent participer aux abordages, aux offensives dans les dédales infestés de démons, voire combattre en première ligne contre les loyalistes ignares.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son combi-bolter par 1 arme combinée.
- Cette figurine peut être équipée de 1 familier du Chaos.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sorcier en Armure Terminator

Cette figurine est équipée de : combi-bolter ; Regard Infernal ; arme de force.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

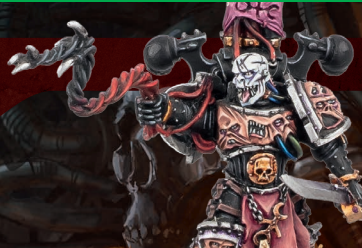
- ESCOUADE TERMINATOR DU CHAOS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, TERMINATOR, SORCIER EN ARMURE TERMINATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION : HERETICUS ASTARTES

LUCIUS L'ÉTERNEL



M

6"

E

4

SV

3+

PV

5

CD

6+

CO

1

ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Sirène de mort [TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée de bretteur et Fouet de Tourment [PRÉCISION]	Mêlée	8	2+	5	-2	2

APTITUDES

BASE : **Combat en Premier, Meneur**

FACTION : **Sombres Pactes**

L'Orgueil du Bretteur : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude **Combat en Premier**.

Armure des Âmes Hurlantes : Chaque fois que cette figurine est détruite par une attaque faite par une unité ennemie, l'unité ennemie doit faire un test de Commandement : si le test est réussi, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; si le test est raté, l'unité ennemie subit D6 blessures mortelles. Si les blessures mortelles infligées de la sorte détruisent l'unité ennemie, remplacez cette figurine sur le champ de bataille, aussi près que possible de l'endroit où elle a été détruite et hors de Portée d'Engagement des figurines ennemies, avec D3 PV restants. Si cette figurine était attachée à une unité quand elle a été détruite, elle doit être replacée attachée à la même unité.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

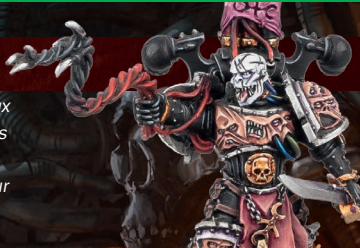
4+

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, SLAANESH, LUCIUS L'ÉTERNEL**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **HERETICUS ASTARTES**

LUCIUS L'ÉTERNEL

Massacreur arrogant et bretteur hors norme, Lucius cherche à se mesurer aux champions ennemis les plus doués, en fauchant méprisamment les ennemis de bas étage qui osent se dresser sur son passage. Contre des adversaires jugés dignes, Lucius frappe avec la vitesse d'un serpent, son épée de bretteur et son fouet démoniaque conscient se riant des plus grands combattants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Lucius l'Éternel – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : sirène de mort ; épée de bretteur et Fouet de Tourment.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- LÉGIONNAIRES
- MARINES DU VACARME

EMPEROR'S CHILDREN

Si cette figurine est votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, les unités **MARINES DU VACARME** de votre armée ont le mot-clé **LIGNE**.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, SLAANESH, LUCIUS L'ÉTERNEL



MOTS-CLÉS DE FACTION : HERETICUS ASTARTES

SEIGNEUR DE LA DISCORDE SUR MÉTARÔDEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	9	2+	10	6+	4

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Conflagracteur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-1	2
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Autocanon de Métarôdeur	48"	3	2+	9	-1	3
Découpeur à magma [FUSION 2]	6"	2	3+	9	-4	D6

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pattes acérées [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	4	3+	6	-1	2
Vouge tronçonneur empaleur [LANCE]	Mêlée	4	2+	6	-2	2
Injecteur de techno-virus [ANTI-VÉHICULE 2+, ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	3+	3	-3	2

APTITUDES

FACTION : **Sombres Pactes**

Corrompre l'Esprit de la Machine : Une fois par tour, au début de la phase de Tir adverse, choisissez 1 unité **VÉHICULE** ennemie à 12" et visible d'une ou plusieurs figurines de votre armée ayant cette aptitude. L'unité ennemie doit faire un test de Commandement : si le test est réussi, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, soustrayez 1 au jet de Touche ; si le test est raté, l'unité n'est pas éligible pour tirer à cette phase.

Valeur d'Esprit : Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité **VÉHICULE** ennemie à 12" de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine **HERETICUS ASTARTES** amie qui cible l'unité, relancez tout jet de Blessure de 1.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, SEIGNEUR DE LA DISCORDE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

SEIGNEUR DE LA DISCORDE *SUR MÉTARÔDEUR*

Technocrates et voleurs d'esprits, les Seigneurs de la Discorde traquent les machines de guerre ennemies. Juchés sur leur Métarôdeur démoniaque, ils se frayent un passage dans les rangs adverses avant de se ruer sur leur proie avec leur arme d'host tronçonneuse. La monture monstrueuse éventre alors sa proie mécanique tandis que le Seigneur de la Discorde en siphonne l'esprit de la machine pour revigorer d'autres Machines-démons.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son autocanon de Métarôdeur par 1 conflagrateur.
- Cette figurine peut remplacer son injecteur de techno-virus par 1 découpeur à magma.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur de la Discorde Sur Métarôdeur

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; autocanon de Métarôdeur ; injecteur de techno-virus ; pattes acérées ; vouge tronçonneur empaleur.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, SEIGNEUR DE LA DISCORDE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

TECHMANCIEN

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	2+	4	6+	1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Vrille lance-flammes [PISTOLET, TORRENT, IGNORE LE COUVERT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Vrille à fusion [PISTOLET, FUSION 2]	6"	1	2+	8	-4	D3
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [PISTOLET, À RISQUE]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme exaltée	Mêlée	4	3+	6	-2	2
Marteau Warp [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, TECHMANCIEN

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Sombres Pactes

Techmancien : Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **VÉHICULE HERETICUS ASTARTES** amies, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

Maître des Mécanismes : À votre phase de Commandement, choisissez 1 figurine **VÉHICULE HERETICUS ASTARTES** amie à 3" de cette figurine. Cette figurine **VÉHICULE** récupère jusqu'à D3 PV perdus et, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque que fait ce **VÉHICULE**, ajoutez 1 au jet de Touche. Chaque figurine peut être choisie pour cette aptitude une seule fois par phase de Commandement.

Outrager l'Esprit de la Machine : À la fin de votre phase de Mouvement, choisissez 1 unité **VÉHICULE** ennemie à 12" de cette figurine. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

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 ennemies avec des bribes d'anticode. Fusionnés avec un nid de mécavrilles pseudo-conscientes, ils ne cherchent pas seulement à employer la technologie, mais aussi à l'asservir.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son arme exaltée par 1 marteau Warp.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Techmancien

Cette figurine est équipée de : vrille lance-flammes ; vrille à fusion ; pistolet à plasma ; arme exaltée.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLUS
- HAVOCS
- LÉGIONNAIRES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, TECHMANCIEN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

CHAMPION EXALTÉ

M

6"

E

4

SV

3+

PV

4

CD


6+

CO

1



 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme exaltée	Mêlée	5	2+	5	-2	2

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Sombres Pactes

Sombre Champion : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Avide de Gloire : Chaque fois que l'unité de cette figurine fait un Sombre Pacte, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez D3 à la caractéristique de Force des armes dont est équipée cette figurine.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, CHAOS, CHAMPION EXALTÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

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.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Exalté

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; arme combinée ; arme exaltée.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLUS
- LÉGIONNAIRES

*Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus même si 1 autre figurine **PERSONNAGE** lui a déjà été attachée (une unité ne peut pas avoir deux **CHAMPIONS EXALTÉS** attachés à elle). Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

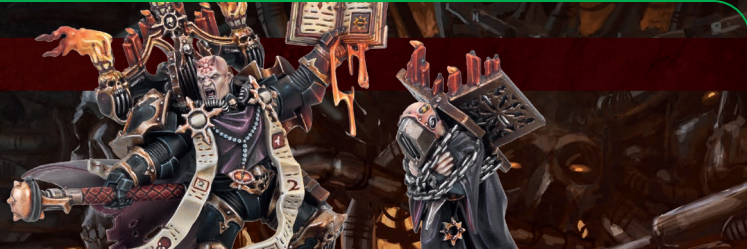
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, CHAOS, CHAMPION EXALTÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

APÔTRE NOIR

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	4	3+	4	5+	1	APÔTRE NOIR
6"	4	6+	1	7+	1	DISCIPLE NOIR



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crozius perversi	Mêlée	5	2+	6	-1	2
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Sombres Pactes**

Disciples Noirs : Tant que cette unité mène une unité et inclut une figurine **APÔTRE NOIR**, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Démagogue : Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, vous pouvez choisir 1 unité **HERETICUS ASTARTES** amie qui est Ébranlée et à 9" de la figurine **APÔTRE NOIR** de cette unité. L'unité n'est plus Ébranlée.

Sacrifice Maléfique : Au début de la phase de Combat, si cette unité inclut une ou plusieurs figurines de Disciple Noir, vous pouvez choisir 1 de ces figurines et 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de cette unité, puis jetez 1 D6 : sur 2-5, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle ; sur 6, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles. La figurine de Disciple Noir est ensuite détruite.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

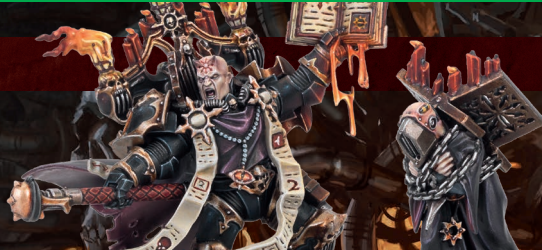
4+

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : **INFANTRIE, GRENADES, CHAOS**
 – APÔTRE NOIR : **PERSONNAGE, APÔTRE NOIR**

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

APÔTRE NOIR

Les Apôtres Noirs sont les grands prêtres des Dieux Sombres. Ils prêchent le catéchisme de textes blasphématoire, scandant des prières qui attisent le courroux des Puissances de la Ruine. Tandis qu'ils brisent des crânes à coups de crozius perversi, ils rugissent des bénédictions profanes en usant de leur arme la plus terrible : leur voix.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Apôtre Noir
- 2 Disciples Noirs

L'Apôtre Noir est équipé de : pistolet bolter ; crozius perversi.

Chaque Disciple Noir est équipé de : arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- CULTISTES MAUDITS
- ÉLUS
- BANDE DE CULTISTES
- LÉGIONNAIRES

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, GRENADES, CHAOS
– APÔTRE NOIR : PERSONNAGE, APÔTRE NOIR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

SOMBRE COMMUNION

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	6+	4	6+	1	DÉMAGOGUE DE CULTE
6"	3	6+	1	7+	1	AUTRES FIGURINES



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
➡ Malédiction du Warp – feu sorcier [PSYCHIQUE]	18"	3	3+	4	-1	2
➡ Malédiction du Warp – feu sorcier focalisé [À RISQUE, PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 2]	18"	3	3+	5	-1	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1
Lame de Communion	Mêlée	2	4+	4	-2	1
sceptre de Communion [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	3	0	D3

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

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES: INFANTRIE, GRENADES, CHAOS, SOMBRE COMMUNION
 | MENTASORCIER: PSYKER | DÉMAGOGUE DE CULTE: PERSONNAGE, DÉMAGOGUE DE CULTE



APTITUDES

BASE: **Meneur**

FACTION: **Sombres Pactes**

Cellule de Fidèles: Tant que cette unité mène une unité et inclut une figurine **DÉMAGOGUE DE CULTE**, les figurines de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

Sombre Rituel: Une fois par bataille, à votre phase de Commandement, si cette unité inclut une figurine **DÉMAGOGUE DE CULTE**, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette unité peut déclarer une charge à un tour où elle a Avancé et à chaque attaque d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône du Chaos: Chaque fois que l'unité du porteur fait un test de Commandement pour l'aptitude Sombres Pactes, vous pouvez relancer le test.

MOTS-CLÉS DE FACTION:
HERETICUS ASTARTES

SOMBRE COMMUNION

Rassemblement maléfique à la tête d'un Culte du Chaos, une Sombre Communion est dirigée par des Démagogues de Culte qui prêchent des mantras de haine liés à des promesses de pouvoir. Ils commandent aux Mentasorciers, qui ont acquis leurs pouvoirs psychiques au prix fort, et aux Icônarques, dont les bannières abjectes propagent l'influence malfaisante des Dieux Sombres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Démagogue de Culte
- 1 Mentasorcier
- 1 Icônarque
- 2 Lames Bénies

Le Démagogue de Culte est équipé de : pistolet-mitrailleur ; sceptre de Communion.

Le Mentasorcier est équipé de : Malédiction du Warp ; arme de corps à corps.

L'Icônarque est équipé de : pistolet-mitrailleur ; arme de corps à corps ; icône du Chaos.

Chaque Lame Bénié est équipé de : lame de Communion.

MENEUR

Cette unité peut être attachée aux unités suivantes :

- CULTISTES MAUDITS
- BANDE DE CULTISTES

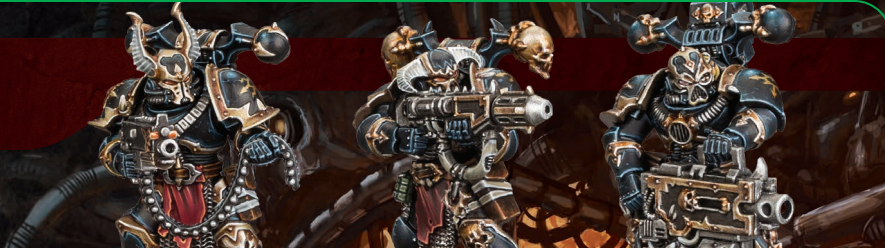
MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, GRENADES, CHAOS, SOMBRE COMMUNION
| MENTASORCIER : PSYKER | DÉMAGOGUE DE CULTE : PERSONNAGE, DÉMAGOGUE DE CULTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

LÉGIONNAIRES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Grimoire du Funestefeu [PSYCHIQUE]	18"	2	3+	5	-1	1
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Autocanon Havoc [LOURD]	48"	2	4+	9	-1	3
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
Canon rotatif Reaper [LOURD]	24"	8	4+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme maudite	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Arme de mêlée lourde	Mêlée	3	3+	8	-2	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, GRENADES, LÉGIONNAIRES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

APTITUDES

FACTION : Sombres Pactes

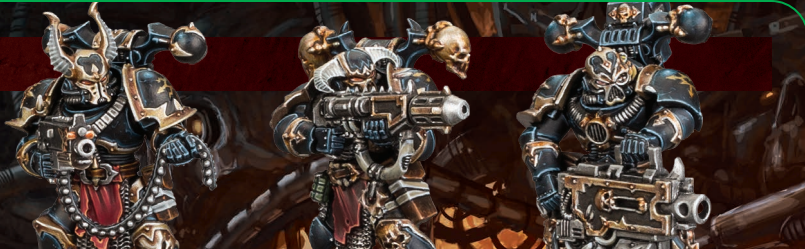
Vétérans de la Longue Guerre : Chaque fois qu'une figurine de cette unité cible une unité ennemie avec une attaque de mêlée, relancez tout jet de Blessure de 1. Si cette unité ennemie est à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône du Chaos : Chaque fois que l'unité du porteur fait un test de Commandement pour l'aptitude Sombres Pactes, vous pouvez relancer le test.

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.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'Aspirant Champion peut remplacer son bolter par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à plasma et 1 épée tronçonneuse Astartes*
 - 1 arme maudite
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 arme de mêlée lourde
- L'Aspirant Champion peut remplacer son pistolet bolter par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à plasma*
 - 1 arme maudite
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 arme de mêlée lourde
- 1 figurine peut être équipée de 1 icône du Chaos.
- Chaque Légionnaire (n'importe quel nombre) peut remplacer avoir son bolter par 1 épée tronçonneuse Astartes.
- 1 Légionnaire peut remplacer son bolter par 1 arme de mêlée lourde.
- 1 Légionnaire peut remplacer son bolter par 1 grimoire du Funestefeu.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Légionnaire peut remplacer son bolter par 1 des choix suivants (chaque choix doit être différent) :
 - 1 pistolet à plasma et 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 lance-flammes
 - 1 autocanon Havoc
 - 1 bolter lourd**
 - 1 canon laser**
 - 1 fuseur
 - 1 lance-missiles**
 - 1 fusil à plasma**
 - 1 canon rotatif Reaper

* Maximum 1 par figurine.

** Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'Armurerie de l'Hereticus Astartes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Aspirant Champion
- 4-9 Légionnaires

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; bolter; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, GRENADES, LÉGIONNAIRES





MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

BANDE DE CULTISTES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	6+	1	7+	1




ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1
Arme à feu de Cultiste [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
 Lance-grenades de cultiste – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	4	0	1
 Lance-grenades de cultiste – Krak	24"	1	4+	9	-2	D3
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Mitrailleuse [LOURD, TIR RAPIDE 3]	36"	4	5+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme d'assaut brutale	Mêlée	2	4+	3	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, CHAOS, BANDE DE CULTISTES

APTITUDES

FACTION : Sombres Pactes

Pour les Dieux Sombres : À la fin de votre phase de Commandement, si cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

BANDE DE CULTISTES

Les Cultistes du Chaos sont des dévots mortels des Dieux Sombres, des hommes et des femmes ordinaires qui ont succombé à la promesse d'un pouvoir temporaire pour aller au combat en masse. Dotés d'une collection hétéroclite d'armes improvisées ou volées, ils peuvent submerger l'ennemi le plus déterminé sous le poids du nombre.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Champion Cultiste peut remplacer son pistolet-mitrailleur par 1 pistolet bolter.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son pistolet-mitrailleur et son arme d'assaut brutale par 1 arme à feu de Cultiste et 1 arme de corps à corps.
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, 1 Cultiste du Chaos peut remplacer son pistolet-mitrailleur et son arme d'assaut brutale par 1 lance-flammes et 1 arme de corps à corps.
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, 1 Cultiste du Chaos peut remplacer son pistolet-mitrailleur et son arme d'assaut brutale par 1 mitrailleuse et 1 arme de corps à corps.
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, 1 Cultiste du Chaos peut remplacer son pistolet-mitrailleur et son arme d'assaut brutale par 1 Lance-grenades de cultiste et 1 arme de corps à corps.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Cultiste
- 9-19 Cultistes du Chaos

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, CHAOS, BANDE DE CULTISTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

CULTISTES MAUDITS

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	4	6+	1	7+	1	MUTANT
6"	4	6+	3	7+	1	TOURMENTÉ



ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Appendices blasphématoires	Mêlée	2	4+	4	0	1
Hideuses mutations	Mêlée	D6+2	4+	5	-1	2

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+

FACTION : Sombres Pactes

Horde Maudite : Au début de votre phase de Commandement, vous pouvez restituer à cette unité soit 1 figurine de Tourmenté détruite, soit jusqu'à 3 figurines de Mutant détruites.

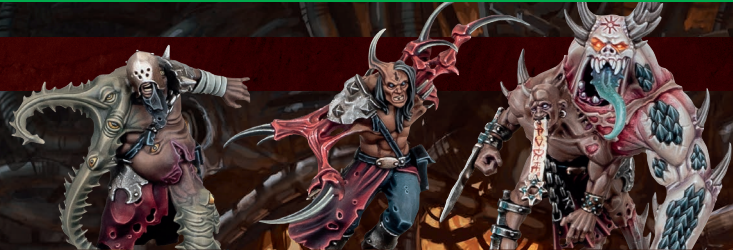
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, CULTISTES MAUDITS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

CULTISTES MAUDITS

Qu'ils soient nés d'un rituel impie, d'une expérimentation empyréenne ou de la prédation de quelque entité maléfiques, les Cultistes Maudits ont des origines diverses et terrifiantes. Poussés vers l'ennemi, les Mutants lacèrent les cibles avec des griffes ou des tentacules, tandis que des Tourmentés horriblement déformés bondissent, mus par une faim bestiale.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Tourmentés
- 5-10 Mutants

Chaque Tourmenté est équipé de : hideuses mutations.

Chaque Mutant est équipé de : appendices blasphématoires.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, CULTISTES MAUDITS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

ESCOUADE TERMINATOR DU CHAOS

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	3	6+	1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Autocanon Reaper [BLESSURES DÉVASTATRICES, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	4	3+	7	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme maudite	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
Paire d'armes maudites [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	5	-2	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR DU CHAOS

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Sombres Pactes

Spoilateurs : Chaque fois que cette unité fait un Sombre Pacte, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

ESCOUADE TERMINATOR DU CHAOS

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



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Terminator peut remplacer son combi-bolter par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes lourd
 - 1 autocanon Reaper
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son combi-bolter par 1 arme combinée.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine peut remplacer son combi-bolter et son arme maudite par 1 paire d'armes maudites.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 3 figurines peuvent chacune remplacer leur arme maudite par 1 gantelet énergétique.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine peut remplacer son arme maudite par 1 poing tronçonneur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Terminator
- 4-9 Chaos Terminators

Chaque figurine est équipée de : combi-bolter ; arme maudite.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR DU CHAOS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MAÎTRE DES EXÉCUTIONS

M

6"

E

4

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

Pistolet bolter [PISTOLET]

PORTÉE

12"

A

1

CT

3+

F

4

PA

0

D

1

ARMES DE MÊLÉE

Hache de démembrement

[BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]

PORTÉE

Mêlée

A

5

CC

2+

F

7

PA

-2

D

2

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Sombres Pactes

Boucher Warp-voyant : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité qui cible une unité qui est en dessous de son Effectif Initial, vous pouvez relancer le jet de Touche. Si l'unité ciblée est En Dessous de son Demi-effectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure également.

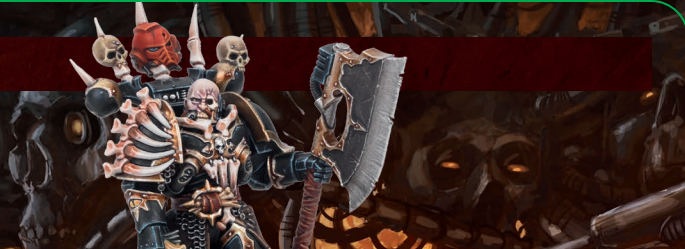
Preneur de Trophée : Chaque fois que cette figurine détruit une figurine **PERSONNAGE** ennemie, vous gagnez 1PC.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, CHAOS, MAÎTRE DES EXÉCUTIONS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MAÎTRE DES EXÉCUTIONS

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



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maître des Exécutions

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; hache de démembrement.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉLUS
- LÉGIONNAIRES

*Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus même si 1 autre figurine **PERSONNAGE** lui a déjà été attachée (une unité ne peut pas avoir deux **MAÎTRES DES EXÉCUTIONS** attachés à elle). Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*


MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, CHAOS, MAÎTRE DES EXÉCUTIONS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

POSSÉDÉS

M	E	SV	PV	CD	CO
9"	6	3+	3	6+	1

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hideuses mutations	Mêlée	4	3+	5	-1	2

APTITUDES

FACTION : Sombres Pactes

Bain de Sang Impie : Chaque fois que cette unité fait un Sombre Pacte, jusqu'à la fin de la phase, les armes dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône du Chaos : Chaque fois que l'unité du porteur fait un test de Commandement pour l'aptitude Sombres Pactes, vous pouvez relancer le test.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, DÉMON, POSSÉDÉS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

POSSÉDÉS

En union blasphématoire avec des démons du Chaos, les Possédés sont des massacreurs bestiaux. Distordues et mutées par leur parasite empyréen, leurs silhouettes en armure fluctuent comme de la cire. Tandis que des serres, des gueules et des ailes vestigiales se manifestent sur leur enveloppe, ils s'adonnent à un bain de sang impie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

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

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Possédé
- 4-9 Possédés

Chaque figurine est équipée de : hideuses mutations.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, DÉMON, POSSÉDÉS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

ÉLUS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	3	6+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
➡ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➡ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme maudite	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Gantelet énergétique	Mêlée	4	3+	8	-2	2
Paire d'armes maudites [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	5	-2	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, CHAOS, ÉLUS

APTITUDES

FACTION : Sombres Pactes

Maraudeurs Élus : Cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Avancé ou Battu en Retraite.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

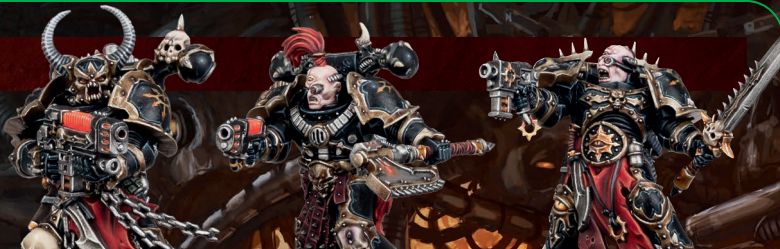
Icône du Chaos : Chaque fois que l'unité du porteur fait un test de Commandement pour l'aptitude Sombres Pactes, vous pouvez relancer le test.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

ÉLUS

Les vétérans avides de pouvoir appelés Élus comptent parmi les combattants les plus expérimentés et impitoyables de l'Hereticus Astartes. Nantis, par récompense ou en se servant eux-mêmes, des armes les plus puissantes de leur bande, ces guerriers entreprennent les missions les plus dangereuses et méritoires, et sont le fléau de tout ce qui vit.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 figurines peuvent chacune remplacer leur pistolet bolter par 1 pistolet à plasma.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 figurines peuvent chacune remplacer leur bolter par 1 arme combinée.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine peut remplacer son bolter et son arme maudite par 1 paire d'armes maudites.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine équipée d'un bolter peut remplacer son arme maudite par 1 gantelet énergétique. Le bolter de cette figurine ne peut pas être remplacé.
- 1 figurine peut être équipée de 1 icône du Chaos.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Élu
- 4-9 Élus

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, CHAOS, ÉLUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MARINES DU VACARME

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤ Destructeur sonique – fréquence fixe [LOURD]	48"	3	4+	9	-2	3
➤ Destructeur sonique – fréquence modulée	36"	6	3+	6	-1	1
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Sirène de mort [TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
➤ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➤ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
Éclateur sonique [ASSAUT]	24"	3	3+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme maudite	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, CHAOS, SLAANESH, MARINES DU VACARME

APTITUDES

FACTION : Sombres Pactes

Cacophonie Débridée : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

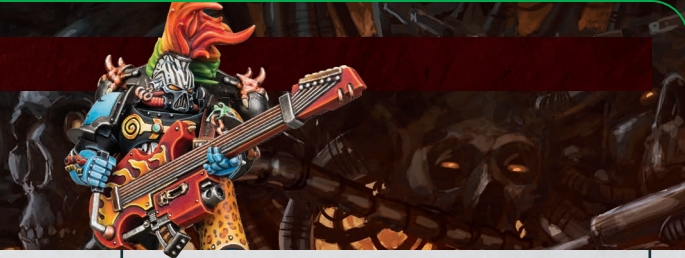
Icône du Chaos : Chaque fois que l'unité du porteur fait un test de Commandement pour l'aptitude Sombres Pactes, vous pouvez relancer le test.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MARINES DU VACARME

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



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Marine du Vacarme (n'importe quel nombre) peut remplacer son bolter par 1 des choix suivants :
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 éclateur sonique
- 1 Marine du Vacarme peut remplacer son bolter par 1 destructeur sonique.
- Le Champion du Vacarme peut remplacer son pistolet bolter par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à plasma*
 - 1 arme maudite
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 gantelet énergétique
- Le Champion du Vacarme peut remplacer son bolter par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à plasma*
 - 1 arme maudite
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 gantelet énergétique
- Le Champion du Vacarme peut être équipé de 1 sirène de mort.
- 1 figurine peut être équipée de 1 icône du Chaos.

* Maximum 1 par figurine.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion du Vacarme
- 4-9 Marines du Vacarme

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, CHAOS, SLAANESH, MARINES DU VACARME



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MÉTARAGNE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	9	6+	3

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Excruciator	36"	6	3+	6	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Vrilles et griffes écorcheuses d'âmes	Mêlée	6	3+	6	-1	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Sombres Pactes

Mangeuse d'Âmes : À la fin de n'importe quelle phase, si une ou plusieurs attaques faites par cette figurine à cette phase ont détruit une ou plusieurs unités ennemies, jusqu'à la fin de la bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de cette figurine.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, DÉMON, MÉTARAGNE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MÉTARAGNE

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



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Métaragne

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, DÉMON, MÉTARAGNE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MOTARDS DU CHAOS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	5	3+	3	6+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
➤ Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
➤ Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
➤ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➤ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Arme maudite	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2

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

MOTS-CLÉS : MONTÉ, GRENADES, CHAOS, MOTARDS DU CHAOS

APTITUDES

FACTION : Sombres Pactes

Surclasser : À la fin du tour adverse, si cette unité est entièrement à 6" d'un ou plusieurs bord du champ de bataille et à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez la retirer du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône du Chaos : Chaque fois que l'unité du porteur fait un test de Commandement pour l'aptitude Sombres Pactes, vous pouvez relancer le test.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MOTARDS DU CHAOS

Chasseurs sur de longues distances doublés d'experts en reconnaissance, les Motards du Chaos montent de puissants destriers d'acier dont les combi-bolters crachent la mort. Exécutant des assauts rapides, ils traversent les lignes ennemies, avant de revenir telle une meute de prédateurs pour achever les survivants en mêlée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Champion Motard peut remplacer son pistolet bolter par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à plasma
 - 1 arme maudite
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 gantelet énergétique
- Chaque Motards du Chaos (n'importe quel nombre) peut remplacer son pistolet bolter par 1 épée tronçonneuse Astartes.
- Jusqu'à 2 Motards du Chaos peuvent chacun remplacer leur combi-bolter par 1 arme combinée, ou peuvent être équipé de 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à plasma
- 1 figurine peut être équipée de 1 icône du Chaos.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Motard
- 2-5 Motards du Chaos

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; combi-bolter ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, GRENADES, CHAOS, MOTARDS DU CHAOS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

RAPACES

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	2	6+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
➤ Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
➤ Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
➤ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➤ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Arme maudite	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, CHAOS, RAPACES

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Sombres Pactes**

Effrayant (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette unité, chaque fois que l'unité ennemie fait un test d'Ébranlement ou de Commandement, soustrayez 1 au résultat.

Assaut Terrifiant : Au début de la phase de Combat, chaque unité ennemie à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ayant cette aptitude doit faire un test d'Ébranlement.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

RAPACES

Sous-culture des guerriers du ciel qui a su traverser les frontières des Légions, les Rapaces sont tels des oiseaux de proie et unis dans le frisson de la chasse. Dans un cri strident amplifié pour terroriser leur proie, ils fondent comme des météores, avant de faire pleuvoir les coups d'épées et les tirs d'armes de poing.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Champion Rapace peut remplacer son pistolet bolter par 1 pistolet à plasma.
- Le Champion Rapace peut remplacer son épée tronçonneuse Astartes par 1 des choix suivants :
 - 1 arme maudite
 - 1 gantelet énergétique
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 Rapaces peuvent chacun remplacer leur pistolet bolter par 1 pistolet à plasma, ou remplacer leur pistolet bolter et leur épée tronçonneuse Astartes par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes et 1 arme de corps à corps
 - 1 fuseur et 1 arme de corps à corps
 - 1 fusil à plasma et 1 arme de corps à corps

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Rapace
- 4-9 Rapaces

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, CHAOS, RAPACES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

SERRES DU WARP

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	2	6+	1



 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes warp [JUMELÉ]	Mêlée	4	3+	5	-2	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Sombres Pactes**

Flammes Warp : Chaque fois qu'une unité ennemie à Portée d'Engagement de cette unité est choisie pour Battre en Retraite, si l'unité ennemie n'est pas Ébranlée, votre adversaire doit faire les tests de Fuite Désespérée pour chaque figurine de l'unité avant de la déplacer. Si l'unité ennemie est Ébranlée, jusqu'à la fin de la phase, à chaque test de Fuite Désespérée est pour une figurine de cette unité ennemie, soustrayez 1 à le résultat.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, CHAOS, DÉMON, SERRES DU WARP



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

SERRES DU WARP

Apparaissant souvent de l'immaterium, nimbés de flammes impies et cuirassés d'armures ayant pris un aspect démoniaque, les Serres du Warp sont des guerriers corrompus plus encore que les autres. Ce sont des assassins aéroportés, dont les griffes enflammées découpent les armures comme la trame de la réalité.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Serre du Warp
- 4-9 Serres du Warp

Chaque figurine est équipée de : griffes warp.

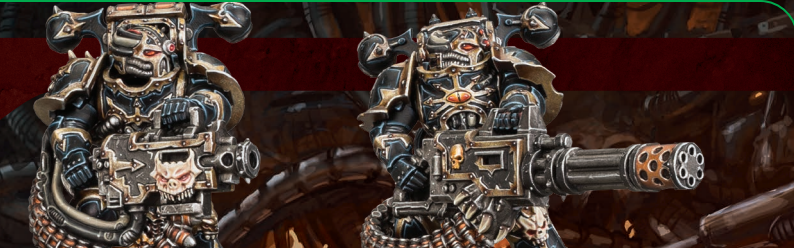
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, CHAOS, DÉMON, SERRES DU WARP



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

HAVOCS

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	3+	2	6+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Autocanon Havoc	48"	2	3+	9	-1	3
Bolter lourd Havoc [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser Havoc	48"	1	3+	12	-3	D6+1
➡ Lance-missiles Havoc – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	1
➡ Lance-missiles Havoc – Krak	48"	1	3+	9	-2	D6
Canon rotatif Reaper	24"	8	3+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme maudite	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	5	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, HAVOCS

APTITUDES

FACTION : Sombres Pactes

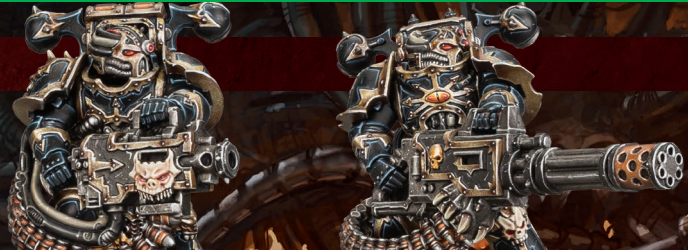
Griffes Stabilisatrices : À chaque attaque d'une figurine de cette unité avec une arme de tir, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs au jet de Touche et certains ou tous les modificateurs à la caractéristique de Capacité de Tir de cette arme.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

HAVOCS

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



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Champion Havoc peut remplacer son épée tronçonneuse Astartes par 1 des choix suivants :
 - 1 arme maudite
 - 1 gantelet énergétique
- Le Champion Havoc peut remplacer son lance-flammes par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter*
 - 1 fuseur*
 - 1 fusil à plasma*
 - 1 pistolet à plasma*
 - 1 arme maudite
 - 1 gantelet énergétique
- Chaque Havoc (n'importe quel nombre) peut remplacer son autocanon Havoc ou son canon laser Havoc par 1 des choix suivants :
 - 1 autocanon Havoc
 - 1 bolter lourd Havoc
 - 1 canon laser Havoc
 - 1 lance-missiles Havoc
 - 1 canon rotatif Reaper

* Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'Armurerie de l'Hereticus Astartes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Havoc
- 4 Havocs

Le Champion Havoc est équipé de : lance-flammes ; épée tronçonneuse Astartes.

2 Havocs sont équipés de : autocanon Havoc ; arme de corps à corps.

2 Havocs sont équipés de : canon laser Havoc ; arme de corps à corps.

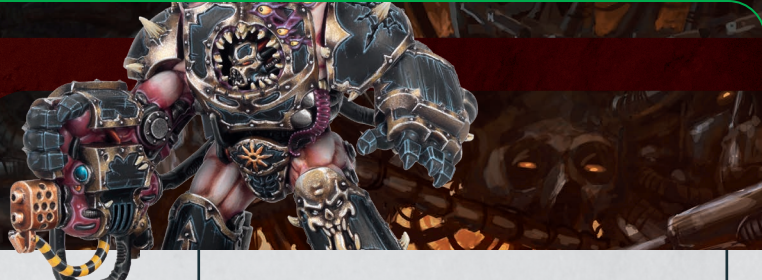
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, HAVOCS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

OBLITERATORS

M	E	SV	PV	CD	CO
4"	7	2+	5	6+	2



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤	Canons métallodermiques – concentré de mal [FUSION 2]	24"	D3	3+	12	-3	4
➤	Canons métallodermiques – salve de ruine [DÉFLAGRATION]	24"	D6	3+	8	-2	2
➤	Canons métallodermiques – grêle warp [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	D6+3	3+	5	-1	1
⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Poings broyeurs	Mêlée	4	3+	9	-2	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, DÉMON, OBLITERATORS

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Sombres Pactes**

Puissance de Feu de Faille Warp : Une fois par bataille, quand cette unité fait un Sombre Pacte, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont les figurines de cette unité sont équipées ont l'aptitude [TIR INDIRECT].

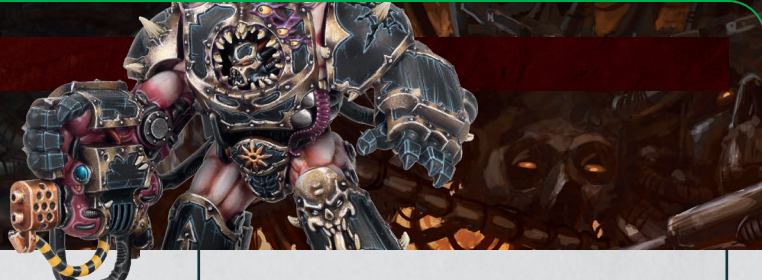
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

OBLITERATORS

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



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 2-4 Obliterators

Chaque figurine est équipée de : canons métallodermiques ; poings broyeurs.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, DÉMON, OBLITERATORS



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES**

LAND RAIDER DU CHAOS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	2+	16	6+	5



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Canon laser Soulshatter	48"	2	3+	12	-3	D6+1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Sombres Pactes**

Rampe d'Assaut : Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après avoir fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, CHAOS, LAND RAIDER**



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

LAND RAIDER DU CHAOS

Les Land Raider du Chaos sont d'énormes transports blindés hérissés d'armes lourdes qui équipent d'ordinaire les chars d'assaut de ligne, et dotés d'un esprit de la machine malveillant. Bardés de trophées pris sur les morts par les guerriers d'élite que le char convoie sur le front, les Land Raider sont les poings hérissés de piques de nombreux assaut de l'Hereticus Astartes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter
 - 1 arme combinée
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Land Raider du Chaos

Cette figurine est équipée de : 2 canons laser Soulshatter ; bolter lourd jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE HERETICUS ASTARTES** (hormis les figurines **OBLITERATOR** et **RÉACTEUR DORSAL**). Chaque figurine **POSSÉDÉS** et **TERMINATOR** occupent la place de 2 figurines.


MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, CHAOS, LAND RAIDER




MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

PREDATOR ANNIHILATOR DU CHAOS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	6+	4

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Canon laser Predator jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	14	-3	D6+1

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

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Sombres Pactes

Annihilator : À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, 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.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, PREDATOR ANNIHILATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

PREDATOR ANNIHILATOR DU CHAOS

L'équipage renégat de chaque Predator Annihilator lie l'esprit de la machine du char à celui d'un rôdeur prédateur. Ces machines chasseuses de blindés lâchent des faisceaux cuisant de leurs canons laser, ou se ruent lors d'offensives en première ligne pour éventrer les bunkers où se terre l'ennemi veule.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 bolters lourds
 - 2 canons laser
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter
 - 1 arme combinée
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Predator Annihilator du Chaos

Cette figurine est équipée de : canon laser Predator jumelé ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, PREDATOR ANNIHILATOR





MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

PREDATOR DESTRUCTOR DU CHAOS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	6+	4



 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Autocanon Predator [TIR RAPIDE 2]	48"	4	3+	9	-1	3

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	6+	6	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Sombres Pactes

Destructor : À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité **INFANTERIE** ennemie, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'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.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, PREDATOR DESTRUCTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

PREDATOR DESTRUCTOR DU CHAOS

De nombreux chars Predator Destructor de l'Hereticus Astartes sont d'antiques machines de guerre dont les armes à forte cadence de tir ont semé la destruction à l'époque de l'Hérésie d'Horus. Les coups de leurs obus sonnent le glas de l'infanterie et des véhicules légers.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 bolters lourds
 - 2 canons laser
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter
 - 1 arme combinée
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Predator Destructor du Chaos

Cette figurine est équipée de : autocanon Predator; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, PREDATOR DESTRUCTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

VINDICATOR DU CHAOS

M

E

SV

PV

CD

CO

9"

11


2+


11

6+

3



 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Canon Demolisher [DÉFLAGRATION]	24"	D6+3	3+	14	-3	D6
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Sombres Pactes**

Bouclier de Siège : Quand vous faites des attaques de tir avec son canon Demolisher, cette figurine peut cibler des unités ennemies à Portée d'Engagement d'elle-même (à condition qu'aucune autre unité amie ne soit également à Portée d'Engagement de l'unité ennemie ciblée). De plus, quand vous faites des attaques de tir, cette figurine ne subit pas de pénalité à ses jets de Touche à cause du fait d'être à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

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.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, VINDICATOR**



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

VINDICATOR DU CHAOS

Les chars de siège Vindicator sont capables à eux seuls de pulvériser les réseaux de tranchées avec leurs occupants. Le canon Demolisher dont ils sont équipés tire des obus énormes qui perforent les murs des bastions où s'engouffrent ensuite les hérétiques, au grand dam des loyalistes et de leur foi méprisable.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter
 - 1 arme combinée
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Vindicator du Chaos

Cette figurine est équipée de : canon Demolisher ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, VINDICATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

PROFANATEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	3+	14	6+	5

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Canon de Profanateur [DÉFLAGRATION]	48"	D6+3	3+	10	-1	3
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Autocanon Reaper [BLESSURES DÉVASTATRICES, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	4	3+	7	-1	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Lance-flammes lourd jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de Profanateur	Mêlée	5	3+	16	-3	D6+1
Fléau de Profanateur [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	3+	12	-1	2

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, FUMÉE, CHAOS, DÉMON, PROFANATEUR

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Sombres Pactes

Marcheur Crapahuteur : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement Normal ou d'Avance, on peut la déplacer par-dessus les figurines **MONSTRE** et **VÉHICULE** amies comme si elles n'étaient pas là. Cette figurine peut se déplacer par-dessus les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

PROFANATEUR

Créations imposantes qui piétinent le champ de bataille sur des pattes à pistons, et dont les pinces peuvent aisément couper un Space Marine en deux, les Profanateurs sont des Machines-démons possédées par des entités abominables. Les ennemis ne sont pas plus en sécurité à distance, car les canons et autres armes du Profanateur peuvent prélever un lourd tribut.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son lance-flammes lourd jumelé par 1 des choix suivants :
 - 1 fléau de Profanateur
 - 1 lanceur Havoc
- Cette figurine peut remplacer son autocanon Reaper par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter lourd jumelé
 - 1 canon laser jumelé
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter
 - 1 arme combinée

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Profanateur

Cette figurine est équipée de : Canon de Profanateur; autocanon Reaper; lance-flammes lourd jumelé; griffes de Profanateur.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, FUMÉE, CHAOS, DÉMON, PROFANATEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

FERROCENTAURUS

M

8"

E

10

SV

3+

PV

12

CD

6+

CO

3



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Ectoplasma [DÉFLAGRATION]	36"	D3	3+	10	-3	3
Autocanon Hades	36"	6	3+	8	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pattes blindées	Mêlée	2	3+	6	0	2
Mâchoires de Ferrocentaurus	Mêlée	5	3+	7	0	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Sombres Pactes

Artillerie Démoniaque : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ses armes de tir ont les aptitudes [BLESSURES DÉVASTATRICES] et [À RISQUE].

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+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, DÉMON, FERROCENTAURUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

FERROCENTAURUS

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



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer ses 2 autocanons Hades par 2 canons Ectoplasma.
- Cette figurine peut remplacer ses mâchoires de Ferrocentaurus par 1 canon Ectoplasma et 1 pattes blindées.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ferrocentaurus

Cette figurine est équipée de : 2 autocanons Hades ; mâchoires de Ferrocentaurus.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, DÉMON, FERROCENTAURUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MÉTABRUTUS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	9	2+	8	6+	3



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
	Canon à plasma de Métabrutus [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	3+	8	-3	3
➡	Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	1
➡	Lance-missiles – Krak	48"	1	3+	9	-2	D6
	Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	Autocanon jumelé [JUMELÉ]	48"	2	3+	9	-1	3
	Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
	Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	6	0	1
	Poing de Métabrutus	Mêlée	5	3+	12	-2	3
	Marteau de Métabrutus	Mêlée	5	4+	14	-3	D6+1
	Fléau énergétique	Mêlée	8	3+	7	-1	2

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, MÉTABRUTUS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Sombres Pactes

Sombre Ascension [Aura] : Tant qu'une unité HERETICUS ASTARTES amie est à 6" de cette figurine, chaque fois que l'unité amie fait un Sombre Pacte, jusqu'à la fin de la phase, ses armes gagnent les deux aptitudes conférées par ce pacte (au lieu d'une seule).

Poings de Métabrutus : Si cette figurine est équipée de deux poings de Métabrutus, ces armes ont l'aptitude [JUMELÉ].



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MÉTABRUTUS

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



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son multi-fuseur par 1 des choix suivants :
 - 1 canon à plasma de Métabrutus
 - 1 autocanon jumelé
 - 1 bolter lourd jumelé
 - 1 canon laser jumelé
 - 1 poing de Métabrutus
- Cette figurine peut remplacer son lance-missiles par 1 des choix suivants :
 - 1 poing de Métabrutus
 - 1 marteau de Métabrutus
 - 1 fléau énergétique
- Pour chaque poing de Métabrutus dont cette figurine est équipée, elle peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter
 - 1 lance-flammes lourd

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Métabrutus

Cette figurine est équipée de : lance-missiles ; multi-fuseur ; arme de corps à corps

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, MÉTABRUTUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MÉTADRAK

M

20+"

E

9

SV

3+

PV

12

CD

6+

CO

0

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Conflagrateur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-1	2
Autocanon Hades	36"	6	3+	8	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de Métadrak [ANTI-VOL 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	3+	7	-1	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Stationnaire

FACTION : Sombres Pactes

Prédateur Aéroporté : À chaque attaque de cette figurine qui cible une unité qui a le mot-clé **Vol**, 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+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, CHAOS, DÉMON, MÉTADRAK

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MÉTADRAK

Tels de grands prédateurs draconiques tirés de mythes ou légendes, les Métadraks fondent depuis le ciel. Ces Machines-démons volantes excellent dans l'interception des aéronefs ennemis, les déchirant en plein vol et incinérant leurs équipages. Puis, une fois la domination du ciel atteinte, ils tournent leurs griffes et leurs armes contre les cibles terrestres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son autocanon Hades par 1 conflagrateur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Métadrak

Cette figurine est équipée de : autocanon Hades ;
griffes de Métadrak.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, CHAOS, DÉMON, MÉTADRAK



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

FERROCERBERUS

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

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Découpeurs à magma [FUSION 2]	6"	2	3+	9	-4	D6
 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mécaflagellums [ATAQUES BONUS]	Mêlée	6	3+	7	-1	1
Poings de Ferrocerberus	Mêlée	6	3+	14	-2	D6+1

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, DÉMON, FERROCERBERUS

Plaque de Données d'Équilibrage Janvier 2024

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Sombres Pactes

Machine de Siège Rampante : Vous pouvez relancer les jets d'Avance et de Charge pour cette figurine, et vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs à sa caractéristique de Mouvement et aux jets d'Avance et de Charge pour elle.

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+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES



FERROCERBERUS

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



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer ses mécaflagellums par 2 découpeurs à magma.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ferrocerberus

Cette figurine est équipée de : mécaflagellums ;
poings de Ferrocerberus.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, DÉMON, FERROCERBERUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

RHINO DU CHAOS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	10	6+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1

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

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 2

FACTION : Sombres Pactes

Autoréparation : Au début de votre phase de Commandement, cette figurine récupère 1 PV perdu.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, CHAOS, RHINO



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

RHINO DU CHAOS

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



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter
 - 1 arme combinée
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Rhino du Chaos

Cette figurine est équipée de : combi-bolter ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE HERETICUS ASTARTES**. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **TERMINATOR**, **RÉACTEUR DORSAL**, **OBLITERATOR** ni **POSSÉDÉ**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, CHAOS, RHINO



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

REJETONS DU CHAOS

M

8"

E

5

SV

4+

PV

4

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Hideuses mutations

PORTÉE

Mêlée

A

D6+2

CC

4+

F

5

PA

-1

D

2

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

FACTION : Sombres Pactes

Monstruosités Régénératrices : Au début de la phase de commandement de chaque joueur, 1 figurine de cette unité récupère jusqu'à D3 PV perdus.

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, REJETONS DU CHAOS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

REJETONS DU CHAOS

Devenir un Rejeton est le sort de beaucoup de ceux qui empruntent le Sentier de la Gloire. Perclus par les dons incessants des Dieux Sombres, ce sont des montagnes de muscles, d'écailles, de griffes et pire encore. Les Rejetons du Chaos sont poussés en direction de leurs ennemis terrifiés, vers lesquels ils avancent de façon saccadée en cherchant seulement à déchirer, broyer et dévorer.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 2 Rejetons du Chaos

Chaque figurine est équipée de : hideuses mutations.

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, REJETONS DU CHAOS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

SEIGNEUR DES CRÂNES DE KHORNE



M

8"

E

13

SV

3+

PV

24

CD

6+

CO

8

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Viletrépes [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	14	-4	D6+2
Canon Tempête de Sang [DÉFLAGRATION]	24"	D6+3	3+	10	-2	3
Canon gatling Hades [TOUCHES SOUTENUES 1]	48"	12	3+	8	-2	2
Canon ichor [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	7	-2	2
Lance-crânes	60"	2D6	3+	14	-3	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Grand hachoir de Khorne – frappe	Mêlée	5	3+	16	-4	8
Grand hachoir de Khorne – balayage	Mêlée	15	3+	8	-2	2

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPOSANT, CHAOS, KHORNE, DÉMON, SEIGNEUR DES CRÂNES

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2**

FACTION : **Sombres Pactes**

Labourer les Rangs Ennemis : À la phase de Combat, après que cette figurine a résolu ses attaques, si cette figurine détruit une ou plusieurs unités ennemies à cette phase, chaque unité ennemie à 6" de cette figurine doit faire un test d'Ébranlement.

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 4 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

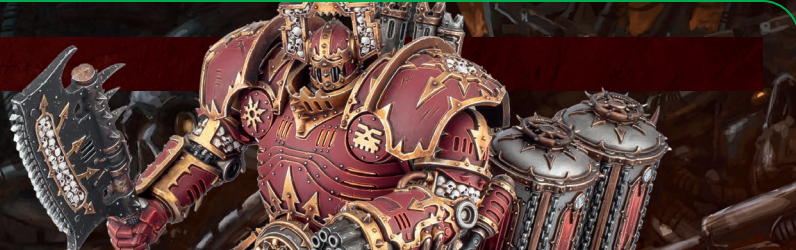
5+



MOTS-CLÉS DE FACTION : HERETICUS ASTARTES

SEIGNEUR DES CRÂNES DE KHORNE

Les Seigneurs des Crânes sont des créations monolithiques et démentes alimentées par du sang bouillonnant et vouées au massacre au nom de Khorne. Ils traversent les rangs adverses, broyant l'infanterie sous leurs chenilles, taillant les chars à coups de hachoir et tirant des projectiles d'airain ou de l'ichor brûlant sur les survivants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son canon Tempête de Sang par 1 des choix suivants :
 - 1 canon Viletripes
 - 1 canon ichor
- Cette figurine peut remplacer son canon gatling Hades par 1 lance-crânes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur des Crânes de Khorne

Cette figurine est équipée de : canon Tempête de Sang ; canon gatling Hades ; grand hachoir de Khorne.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPOSANT, CHAOS, KHORNE, DÉMON, SEIGNEUR DES CRÂNES




MOTS-CLÉS DE FACTION : HERETICUS ASTARTES

COURONNE DE NOCTILITHE

M	E	SV	PV	CD	CO
-	11	3+	14	6+	0



 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Vrilles d'énergie warp	6"	8	4+	8	-1	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Sombres Pactes

Convergence Malveillante (Aura) : Tant qu'une figurine **HERETICUS ASTARTES** amie est entièrement à 9" de cette **FORTIFICATION**, cette figurine amie a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Couvert Maléfique : à chaque attaque de tir qui cible une figurine, si celle-ci n'est pas entièrement visible de chaque figurine de l'unité attaquante à cause de cette **FORTIFICATION**, ladite figurine a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

Fortification : Tant qu'une unité ennemie est seulement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs **FORTIFICATIONS** de votre armée :

- L'unité peut être choisie comme cible d'attaques de tir, mais à chacune de ces attaques, à moins qu'elle soit faite avec un Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas à faire de test de Fuite Désespérée pour Battre en Retraite en étant Ébranlées, sauf pour celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemies ce faisant.

MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, CHAOS, COURONNE DE NOCTILITHE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

COURONNE DE NOCTILITHE

Nimbées d'une énergie ésotérique fluctuante, les Couronnes de Noctilithe sont des lieux rituels de pouvoir empyréen. Elles puisent leur puissance dans le Chaos, et forment des relais d'influence pour les Dieux Sombres, qui imprègnent ainsi leurs serviteurs de pouvoir et lacèrent l'ennemi avec des vrilles de magie warp.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Couronne de Noctilithe

Cette figurine est équipée de : vrilles d'énergie warp.

MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, CHAOS, COURONNE DE NOCTILITHE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

VASHTORR L'ARKIFANE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	2+	14	6+	3

ARMES DE TIR

PORTÉE	A	CT	F	PA	D	
Griffe de Vashtorr [TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-2	1

ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
Marteau de Vashtorr – frappe [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	6	2+	9	-1	3
Marteau de Vashtorr – balayage [ANTI-VÉHICULE 4+]	Mêlée	14	2+	7	0	1

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

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, CHAOS, DÉMON, VASHTORR L'ARKIFANE

Plaque de Données d'Équilibrage Janvier 2024

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION : Sombres Pactes

Mécanismes Impies (Aura) : Tant qu'une unité VÉHICULE DÉMON amie est à 6" de cette figurine, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des armes dont sont équipées les figurines de l'unité.

Torturer les Esprits des Machines : À la fin de votre phase de Mouvement, choisissez 1 unité VÉHICULE ennemie à 18" et visible de cette figurine. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, divisez par 2 la caractéristique de Mouvement des figurines de l'unité et soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité.

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

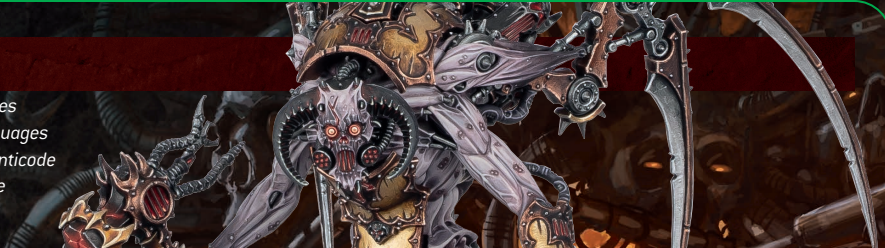
4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES



VASHTORR L'ARKIFANE

Vashtorr est une horreur de chair pâle étirée sur des mécanismes infernaux. Il vole au-dessus du champ de bataille au milieu de nuages noirs zébrés d'éclairs, répandant la destruction et des virus d'anticode sur les machines adverses, tout en renforçant les siennes grâce au pouvoir brut du monde matériel.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Vashtorr l'Arkifane – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : griffe de Vashtorr ;
marteau de Vashtorr.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, CHAOS, DÉMON, VASHTORR L'ARKIFANE



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES**

ESCOUDE DE GARDES RENÉGATS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	1	7+	2



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Pistolet corrompu [PISTOLET]	12"	1	4+	4	-1	1
▶ Lance-grenades de cultiste – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	4	0	1
▶ Lance-grenades de cultiste – Krak	24"	1	4+	9	2	D3
Fusil de sniper de cultiste [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	4+	4	-2	2
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
▶ Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	7	-2	1
▶ Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	3	4+	3	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1
Arme énergétique	Mêlée	2	4+	4	-2	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, CHAOS, ESCOUDE DE GARDES RENÉGATS

APTITUDES

FACTION : Sombres Pactes

Force de Défense Dévoyée : Tant que cette unité est à portée d'un pion d'objectif, à chaque attaque de tir qui cible cette unité, les figurines de cette unité ont le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

ESCOUADE DE GARDES RENÉGATS

Des bandes de Gardes Renégats comptent parmi les serveurs mortels de l'Hereticus Astartes. Ces hérétiques tournent les fusils laser et les armes plus spécialisées produits en masse contre l'Imperium qu'ils servaient jadis, tandis que leur entraînement militaire, combiné à leur haine, en fait une menace crédible.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 3 Gardes Renégats peuvent chacun remplacer leur fusil laser par 1 des choix suivants (avec un maximum de 2 exemplaires de chaque choix par unité) :
 - 1 Lance-grenades de cultiste
 - 1 lance-flammes
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à plasma
 - 1 Fusil de sniper de cultiste
- Le Sergent Renégat peut remplacer son arme de corps à corps par 1 des choix suivants :
 - 1 épée tronçonneuse
 - 1 arme énergétique
- Le Sergent Renégat peut remplacer son pistolet corrompu par 1 bolter.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Renégat
- 9 Gardes Renégats

Le Sergent Renégat est équipé de : pistolet corrompu ;
arme de corps à corps.

Chaque Garde Renégat est équipé de : fusil laser ;
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, CHAOS, ESCOUADE DE GARDES RENÉGATS



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES**

HOMMES-BÊTES AFFREGORS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	5+	1	7+	1



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1
Sceptre corrompu [BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]	18"	D3	4+	5	-1	1
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	4+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	4+	8	-3	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	3	4+	4	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	4	0	1
Sceptre corrompu [BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]	Mêlée	2	4+	4	-1	D3
Arme à deux mains	Mêlée	2	5+	8	-1	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, CHAOS, HOMMES-BÊTES AFFREGORS

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

FACTION : Sombres Pactes

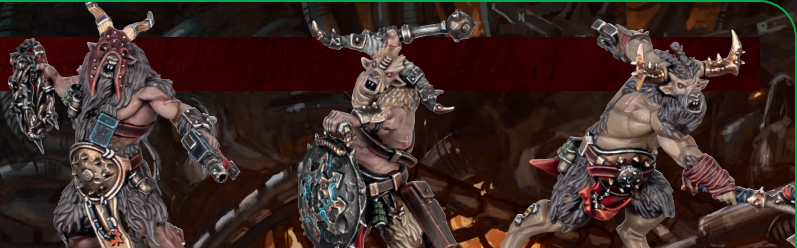
Pillards Bestiaux : Chaque fois que cette unité déclare une charge, si une ou plusieurs des cibles de cette charge sont à portée d'un pion d'objectif, ajoutez 2 au jet de Charge pour cette charge.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

HOMMES-BÊTES AFFREGORS

Les hommes-bêtes sont des mutants sauvages et pleins de fiel qui méprisent l'Imperium et la civilisation de l'Humanité. Ils se rassemblent en hardes brutales, et chacun d'eux est une masse de muscle couverte d'une fourrure hirsute, affublé de cornes bestiales et qui proclame sa dévotion aux Dieux Sombres par des cris de guerre, le massacre et les sacrifices.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Champion Affregor peut remplacer son pistolet bolter par 1 pistolet à plasma.
- 1 Homme-bête Affregor peut remplacer son arme de corps à corps par 1 arme à deux mains.
- 1 Homme-bête Affregor peut remplacer son arme de corps à corps par 1 sceptre corrompu.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Affregor
- 9 Hommes-bêtes Affregors

Le Champion Affregor est équipé de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse.

Chaque Homme-bête Affregor est équipé de : pistolet-mitrailleur ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, CHAOS, HOMMES-BÊTES AFFREGORS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

ACCUSATEUR RENÉGAT

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	5+	3	6+	1	ACCUSATEUR RENÉGAT
6"	6	5+	4	7+	1	OGRYN RENÉGAT

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes d'Ogryn	Mélée	5	3+	7	-1	2
Gantelet énergétique	Mélée	3	3+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Sombres Pactes

Exemple Brutal : Tant que cette unité mène une unité et inclut une figurine **ACCUSATEUR RENÉGAT**, l'unité peut être ciblée avec le Stratagème Courage Insensé pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée avec ce Stratagème à cette phase. Chaque fois que vous utilisez cette aptitude, 1 figurine de Garde du Corps de l'unité est détruite.

Garde du Corps Mutant : Tant que cette unité inclut une figurine d'Ogryn Renégat, les figurines **PERSONNAGE** de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE*

5+

* figurine **ACCUSATEUR RENÉGAT** seulement.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, CHAOS, GRENADES
– ACCUSATEUR RENÉGAT : PERSONNAGE, ACCUSATEUR RENÉGAT

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

ACCUSATEUR RENÉGAT

Qu'il s'agisse de tyrans de pacotille qui ont atteint une position dominante en versant le sang, ou d'anciens officiers corrompus, les Accusateurs sont à présent des maîtres de discipline sadique au sein du Militarum Traitoris. Certains cimentent leur place en exploitant de sauvages Ogryns Renégats pour leur servir de rempart, de briseurs de lignes et de poids pour imposer leur loi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Accusateur Renégat
- 1 Ogryn Renégat

L'Accusateur Renégat est équipé de : pistolet bolter ; gantelet énergétique.

L'Ogryn Renégat est équipé de : armes d'Ogryn.

MENEUR

Cette unité peut être attachée à l'unité suivante :

- ESCOUADE DE GARDES RENÉGATS


MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, CHAOS, GRENADES
– ACCUSATEUR RENÉGAT : PERSONNAGE, ACCUSATEUR RENÉGAT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

ARMURERIE DE L'HERETICUS ASTARTES

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Canon laser [LOURD]	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
 Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	4+	4	0	1
 Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
 Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
 Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
 Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
 Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

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

LISTES D'ARMES

Certaines figurines **HERETICUS ASTARTES** peuvent être équipées d'une ou plusieurs armes dont les profils ne sont pas listés sur leur fiche technique. Les profils de ces armes sont à la place listés sur cette carte.



