



## ARMÉES DE L'IMMATERIUM

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Heretic Astartes. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

### MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence aux mots-clés **<LÉGION>** et **<MARQUE DU CHAOS>**. Il s'agit de renvois aux mots-clés de votre choix, comme décrit ci-dessous.

#### **<LÉGION>**

Les Chaos Space Marines sont issues d'une Légion ou d'un Chapitre Renégat. Par commodité, nous parlerons de Légion, en dépit de la genèse singulière des Chapitres Renégats.

Certaines fiches techniques précisent de quelle Légion une unité est issue (ex: Abaddon the Despoiler a le mot-clé **BLACK LEGION**, et est donc issu de la Black Legion), mais dans le cas contraire, elle aura le mot-clé **<LÉGION>**. Quand vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser de quelle Légion l'unité est issue. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **<LÉGION>** sur la fiche technique de l'unité par le nom de la Légion de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure un Chaos Lord dans votre armée, et que vous décidez qu'il est issu de l'Alpha Legion, son mot-clé de Faction **<LÉGION>** devient **ALPHA LEGION** et son aptitude Seigneur du Chaos dirait : "Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **ALPHA LEGION** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."

Vous ne pouvez pas choisir le mot-clé **DEATH GUARD**, **THOUSAND SONS** ou **FALLEN** pour désigner la Légion dont une unité est issue. La Death Guard et les Thousand Sons ont leurs

propres fiches techniques Apocalypse, et toutes celles consacrées aux Fallen sont déjà incluses ici.

#### **<MARQUE DU CHAOS>**

Maintes unités Heretic Astartes se vouent à un seul Dieu du Chaos, d'autres vénèrent le panthéon entier. Le Dieu du Chaos auquel une unité est dédiée est indiqué par sa Marque du Chaos.

Certaines fiches techniques précisent la Marque du Chaos d'une unité, mais dans le cas contraire, elle aura le mot-clé **<MARQUE DU CHAOS>**.

Quand vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser sa Marque du Chaos. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **<MARQUE DU CHAOS>** sur la fiche technique de l'unité par 1 des choix suivants : **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

Vous n'avez pas à choisir une Marque du Chaos pour une unité si vous ne le souhaitez pas ; dans ce cas, on estime que l'unité n'est pas vouée à un Dieu Sombre spécifique. Les exceptions sont les unités des Légions **WORLD EATERS** ou **EMPEROR'S CHILDREN** : toutes les unités **WORLD EATERS** doivent avoir le mot-clé **KHORNE** si elles le peuvent, et toutes les unités **EMPEROR'S CHILDREN** doivent avoir le mot-clé **SLAANESH** si elles le peuvent. Si une unité a le mot-clé **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**, elle ne peut pas être issue de la Légion des World Eaters, et si une unité a le mot-clé **KHORNE**, **TZEENTCH** ou **NURGLE**, elle ne peut pas être issue de la Légion des Emperor's Children. Les **PSYKERS** ne peuvent pas avoir le mot-clé **KHORNE**, ni être issus de la Légion des World Eaters.

# ABADDON THE DESPOILER



Abaddon the Despoiler est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : La Serre d'Horus & Drach'nyen. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Abaddon the Despoiler	6"	2+	2+	2	2	8	3+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
La Serre d'Horus & Drach'nyen	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	-

## APTITUDES

### Frappe en Profondeur

**Seigneur de la Black Legion :** Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités **BLACK LEGION** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Marque du Chaos Ascendant :** Les tests de Moral effectués pour les unités **HERETIC ASTARTES** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Sombre Destin :** Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, KHORNE, NURGLE, SLAANESH, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS LORD, TERMINATOR, ABADDON THE DESPOILER

# HAARKEN WORLDCLAIMER



Haarken Worldclaimer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : La Lance Infernale.  
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Haarken Worldclaimer	12"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
La Lance Infernale	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

**Frappe en Profondeur, Troupes de Terreur**

**Preneur de Têtes :** Ajoutez 2 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

**Seigneur des Raptors :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **RAPTOR** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, VOL, PERSONNAGE, INFANTERIE, RAPTOR, RÉACTEUR DORSAL,  
HAARKEN WORLDCLAIMER

# DAEMON PRINCE



Un Daemon Prince est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes Démoniaques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Daemon Prince	8"	2+	2+	2	2	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes Démoniaques	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Ailes (**Rang de Puissance +1**). Si elle a des Ailes, elle :
  - A une caractéristique de Mouvement de 12".
  - Gagne le mot-clé suivant : **VOL**.
- Lorsque vous incluez cette unité dans votre armée, vous devez choisir 1 des choix mots-clés suivant que gagne l'unité : **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.
  - Si vous choisissez le mot-clé **KHORNE**, cette unité gagne l'aptitude suivante : **La Force plutôt que la Magie**.
  - Si vous choisissez le mot-clé **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**, cette unité gagne le mot-clé suivant : **PSYKER**.

## APTITUDES

**Prince du Chaos** : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités <LÉGION> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**La Force plutôt que la Magie** : Si cette unité a le mot-clé **KHORNE**, ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

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

**MOTS-CLÉS** : LOURD, MONSTRE, PERSONNAGE, DAEMON, DAEMON PRINCE



# CHAOS LORD

**5**

Un Chaos Lord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes Infernales.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Lord	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes Infernales	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
  - **RÉACTEUR DORSAL (Rang de Puissance +2)**. Si cette unité a un **RÉACTEUR DORSAL**, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 12".
    - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
    - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.
  - **Armure Terminator (Rang de Puissance +2)**. Si cette unité a une Armure Terminator, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 5".
    - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
    - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
    - Gagne le mot-clé suivant: **TERMINATOR**.
  - **Moto (Rang de Puissance +1)**. Si cette unité a une Moto, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 14".
    - Gagne le mot-clé suivant: **MOTARD**.
    - Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

## APTITUDES

**Seigneur du Chaos:** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités <LÉGION> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS LORD

# MASTER OF EXECUTIONS



Un Master of Executions est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :  
Hache de Démembrement.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Master of Executions	6"	2+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Hache de Démembrement	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

**Boucher Warp-voyant :** Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, MASTER OF EXECUTIONS

# LORD DISCORDANT SUR HELSTALKER



13



Un Lord Discordant sur Helstalker est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Autocanon ; Pattes Lamées de Helstalker ; Vouge Tronçonneur Impaler.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lord Discordant sur Helstalker	12"	2+	2+	2	2	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Conflagracteur	Lourde	18"	2	6+	8+	Brasier
Pattes Lamées de Helstalker	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-
Vouge Tronçonneur Impaler	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Autocanon, cette unité peut être équipée de 1 Conflagracteur.

## APTITUDES

**Régénération Infernale :** Au début de la phase d'Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

**Aura de Discorde :** Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques des unités **VÉHICULE** ennemies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités de votre armée avec cette aptitude. De plus, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques des unités **MACHINE-DÉMON <LÉGION>** tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **<LÉGION>** amies avec cette aptitude.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, PERSONNAGE, MACHINE-DÉMON, DAEMON, WARPSMITH, HELSTALKER, LORD DISCORDANT

# MASTER OF POSSESSION



4



Un Master of Possession est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Force.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Master of Possession	6"	3+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Contrecoup Psychique :** Lorsque votre adversaire choisit une unité à 12" ou moins d'une ou plusieurs unités de votre armée avec cette aptitude pour manifester un pouvoir psychique, jetez 1 D12 avant d'en résoudre les effets ; si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique de Commandement de l'unité manifestant le pouvoir, placez 1 pion Explosion à côté d'elle. Vous ne pouvez pas utiliser à la fois cette aptitude et l'Atout de Commandement Périls du Warp en réaction au même pouvoir psychique.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, PERSONNAGE. INFANTERIE, PSYKER, MASTER OF POSSESSION



# SORCERER



Un Sorcerer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Force.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sorcerer	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants :
  - **RÉACTEUR DORSAL (Rang de Puissance +2)**. Si cette unité a un **RÉACTEUR DORSAL**, elle :
    - A une caractéristique de Mouvement de 12".
    - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
    - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.
  - **Armure Terminator (Rang de Puissance +2)**. Si cette unité a une Armure Terminator, elle :
    - A une caractéristique de Mouvement de 5".
    - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
    - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
    - Gagne le mot-clé suivant : **TERMINATOR**.
  - **Moto (Rang de Puissance +1)**. Si cette unité a une Moto, elle :
    - A une caractéristique de Mouvement de 14".
    - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
    - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, PSYKER, PERSONNAGE, INFANTERIE, SORCERER

# DARK APOSTLE



Un Dark Apostle est une unité comprenant 1 figurine. Elle peut également comprendre jusqu'à 2 figurines de Dark Disciples (**Rang de Puissance +1** par figurine). Elle est équipée de : Crozius Perversi.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Dark Apostle (1-3 figurines)	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Crozius Perversi	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Sombre Zélote :** Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités <LÉGION> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. Pour chaque figurine de Dark Disciple que comprend cette unité, la portée de cette aptitude est augmentée de 2".

**Démagogue :** Les unités <LÉGION> amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. Pour chaque figurine de Dark Disciple que comprend cette unité, la portée de cette aptitude est augmentée de 2".

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRÊTRE, DARK APOSTLE

# WARPSMITH



4



Un Warpsmith est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Hache Énergétique.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Warpsmith	6"	3+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Hache Énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

## APTITUDES

**Maître des Mécanismes :** À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité **VÉHICULE** <LÉGION> amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à l'unité **VÉHICULE**. On peut tenter de réparer chaque unité seulement une fois par tour.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, WARPSMITH

# EXALTED CHAMPION



3



Un Exalted Champion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes d'Exalté.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Exalted Champion	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes d'Exalté	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Avide de Gloire:** Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités <LÉGION> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, EXALTED CHAMPION



# FABIUS BILE



4



Fabius Bile est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bâton de Tourment.  
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Fabius Bile	6"	2+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bâton de Tourment	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

## APTITUDES

**Guerriers Améliorés :** Au début de la phase d'Action, vous pouvez choisir 1 unité d'**INFANTERIE** <HERETIC ASTARTES> amie (mais pas un **PERSONNAGE**) à 1" ou moins de cette unité. Améliorez de 1 la caractéristique d'Attaques de l'unité choisie jusqu'à la fin de la bataille. Une même unité ne peut être améliorée qu'une seule fois par bataille.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, HERETIC ASTARTES

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, FABIUS BILE

# HURON BLACKHEART



Huron Blackheart est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: La Griffes du Tyran (Tir); La Griffes du Tyran (Mêlée). Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Huron Blackheart	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
La Griffes du Tyran (Tir)	Armes Légères	9"	1	6+	9+	Brasier
La Griffes du Tyran (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

## APTITUDES

**Le Tyrant de Badab:** Au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE** et se trouve sur le champ de bataille, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

**Seigneur des Red Corsairs:** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **RED CORSAIRS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, HERETIC ASTARTES, RED CORSAIRS

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS LORD, PSYKER, HURON BLACKHEART

# KHORNE BERZERKERS



4



Les Khorne Berzerkers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**), 15 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de: Pistolets Bolters; Armes Tronçonneuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Khorne Berzerkers (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Khorne Berzerkers (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+
Khorne Berzerkers (15 figurines)	6"	3+	3+	3	3	6	6+
Khorne Berzerkers (20 figurines)	6"	3+	3+	4	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Armes Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x4	6+	9+	-

## APTITUDES

**Horde de Fous Furieux:** Si cette unité est dans un Détachement qui ne contient que des unités **WORLD EATERS**, son Rôle Tactique est Troupes au lieu d'Élite.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, KHORNE BERZERKERS

# NOISE MARINES



4



Les Noise Marines sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**), 15 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de : Armes de Noise Marine ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Noise Marines (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Noise Marines (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+
Noise Marines (15 figurines)	6"	3+	3+	3	3	6	6+
Noise Marines (20 figurines)	6"	3+	3+	4	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Destructeur Sonique	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Armes de Noise Marine	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Destructeur Sonique (**Rang de Puissance +1**).
- Si l'unité comprend 10 figurines ou plus, elle peut également être équipée de 1 Destructeur Sonique (**Rang de Puissance +1**).

## APTITUDES

**Maîtres des Kakophoni :** Si cette unité est dans un Détachement qui ne contient que des unités **EMPEROR'S CHILDREN**, son Rôle Tactique est Troupes au lieu d'Élite.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, SLAANESH, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, NOISE MARINES



# CHOSEN



4



Les Chosen sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 8). Elle est équipée de : Bolters ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Chosen (5 figurines)</b>	6"	3+	3+	1	1	7	6+
<b>Chosen (10 figurines)</b>	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Mêlée de Chosen	Mêlée	Mêlée	x3	7+	7+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Bolters et Armes de Corps à Corps, cette unité peut être équipée de Pistolets Bolters et Armes de Mêlée de Chosen.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, CHOSEN

# TERMINATORS



# 11



Les Terminators sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 21**). Elle est équipée de: Combi-Bolters; Armes Énergétiques de Terminator.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Terminators (5 figurines)</b>	5"	3+	3+	1	2	7	4+
<b>Terminators (10 figurines)</b>	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Autocanon Reaper	Lourde	36"	2	8+	8+	-
Combi-bolters	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes Énergétiques de Terminator	Mêlée	Mêlée	x2	6+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Lance-flammes Lourd; 1 Autocanon Reaper.

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, TERMINATORS

# GREATER POSSESSED



Un Greater Possessed est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Mutations Démoniaques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Greater Possessed	7"	2+	3+	2	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Mutations Démoniaques	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

## APTITUDES

**Champions de l'Ost:** Chaque case Élite d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 2 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Élite doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

**Privilège de Puissance:** Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **DAEMON <LÉGION>** tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, DAEMON, PERSONNAGE, GREATER POSSESSED

# POSSESSED



4



Les Possessed sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 11**), 15 figurines (**Rang de Puissance 16**), ou 20 figurines (**Rang de Puissance 21**). Elle est équipée de: Horribles Mutations.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Possessed (5 figurines)</b>	7"	3+	3+	D3	2	6	5+
<b>Possessed (10 figurines)</b>	7"	3+	3+	2D3	4	6	5+
<b>Possessed (15 figurines)</b>	7"	3+	3+	3D3	6	6	5+
<b>Possessed (20 figurines)</b>	7"	3+	3+	4D3	8	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Horribles Mutations	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

**Tentacles Frappeurs:** Chaque fois que cette unité combat avec une arme de mêlée, jetez 1 D3 par tranche de 5 figurines que comprend cette unité pour déterminer le nombre d'attaques qu'elle effectue.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, DAEMON, POSSESSED



# HELBRUTE



Un Helbrute est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Multi-fuseur; Poing de Helbrute.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Helbrute	8"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon à Plasma Helbrute	Lourde	36"	1	6+	6+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Autocanon Reaper	Lourde	36"	2	8+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-
Poing de Helbrute	Mêlée	Mêlée	2	6+	6+	-
Marteau de Helbrute	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	5+	-
Fléau Énergétique	Mêlée	Mêlée	x2	5+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Multi-fuseur, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon à Plasma Helbrute; 1 Autocanon Reaper; 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé; 1 Poing de Helbrute.
- Au lieu de 1 Poing de Helbrute, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Marteau de Helbrute; 1 Fléau Énergétique.
- Au lieu de 1 Poing de Helbrute, cette unité peut être équipée de 1 Lance-missiles et de Pieds Blindés.
- Pour chaque Poing de Helbrute dont cette unité est équipée, elle peut également être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.

## APTITUDES

**Fou Furieux:** À la fin de la phase d'Action, jetez 1 D6 pour chaque pion Explosion placé à côté de cette unité à cette phase; si un ou plusieurs de ces dés ont un résultat de 6, vous pouvez effectuer 1 action de Tir ou 1 action de Combat avec cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, HELBRUTE

# MUTILATORS



Les Mutilators sont une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de : Armes Métallodermiques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Mutilators (3 figurines)	4"	3+	3+	2	2	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes Métallodermiques	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, DAEMON, INFANTERIE, CULTE DE LA DESTRUCTION, MUTILATORS

# CHAOS SPACE MARINES



4



Les Chaos Space Marines sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**), 15 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de : Bolters ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Chaos Space Marines (5 figurines)</b>	6"	3+	3+	1	1	6	6+
<b>Chaos Space Marines (10 figurines)</b>	6"	3+	3+	2	2	6	6+
<b>Chaos Space Marines (15 figurines)</b>	6"	3+	3+	3	3	6	6+
<b>Chaos Space Marines (20 figurines)</b>	6"	3+	3+	4	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Canon Rotatif Reaper	Lourde	24"	2	6+	10+	-
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Épées Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Autocanon ; 1 Bolter Lourd ; 1 Canon Laser ; 1 Lance-missiles ; 1 Canon Rotatif Reaper.
- Au lieu de Bolters et Armes de Corps à Corps, cette unité peut être équipée de Pistolets Bolters et Épées Tronçonneuses.
- Si cette unité comprend 10 figurines ou plus, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Autocanon ; 1 Bolter Lourd ; 1 Canon Laser ; 1 Lance-missiles ; 1 Canon Rotatif Reaper.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, CHAOS SPACE MARINES

# CHAOS CULTISTS



2



Les Chaos Cultists sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 6**), 30 figurines (**Rang de Puissance 9**) ou 40 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de : Fusils d'Assaut ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Chaos Cultists (10 figurines)</b>	6"	4+	4+	2	2	4	10+
<b>Chaos Cultists (20 figurines)</b>	6"	4+	4+	4	4	4	10+
<b>Chaos Cultists (30 figurines)</b>	6"	4+	4+	6	6	4	10+
<b>Chaos Cultists (40 figurines)</b>	6"	4+	4+	8	8	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Pistolets-mitrailleurs	Armes Légères	12"	Util.	8+	10+	-
Fusils d'Assaut	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	Tir Rapide
Armes d'Assaut Brutales	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 10 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 Mitrailleuse (**Rang de Puissance +1** par arme).
- Au lieu de Fusils d'Assaut et Armes de Corps à Corps, cette unité peut être équipée de Pistolets-mitrailleurs et Armes d'Assaut Brutales.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, CHAOS CULTISTS



# CHAOS SPAWN

**3**

Les Chaos Spawn sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 4**), 3 figurines (**Rang de Puissance 7**), 4 figurines (**Rang de Puissance 9**) ou 5 figurines (**Rang de Puissance 11**). Elle est équipée de: Hideuses Mutations.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Spawn (1 figurine)	7"	4+	-	1	1	7	10+
Chaos Spawn (2 figurines)	7"	4+	-	2	2	7	10+
Chaos Spawn (3 figurines)	7"	4+	-	3	3	8	10+
Chaos Spawn (4 figurines)	7"	4+	-	4	4	8	10+
Chaos Spawn (5 figurines)	7"	4+	-	5	5	8	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Hideuses Mutations	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	7+	-

## APTITUDES

### Troupes de Terreur

**Mutations Aberrantes:** Quand cette unité effectue une action de Combat, avant de choisir ses cibles, jetez 1 D3 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer la mutation qu'elle gagne jusqu'à la fin de cette action.

D3	MUTATION
1	<b>Griffes Acérées:</b> Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.
2	<b>Pseudopodes Préhensiles:</b> Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de cette unité.
3	<b>Hémorragie Toxique:</b> Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, BÊTE, CHAOS SPAWN

# BIKERS



Les Bikers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 10**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de: Bolters Jumelés; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Chaos Bikers (3 figurines)</b>	14"	3+	3+	1	1	6	5+
<b>Chaos Bikers (6 figurines)</b>	14"	3+	3+	2	2	6	5+
<b>Chaos Bikers (9 figurines)</b>	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bolters Jumelés	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, MOTARD, BIKERS

# RAPTORS



5



Les Raptors sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 15 figurines (**Rang de Puissance 11**). Elle est équipée de : Pistolets Bolters ; Épées Tronçonneuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Raptors (5 figurines)</b>	12"	3+	3+	1	1	6	6+
<b>Raptors (10 figurines)</b>	12"	3+	3+	2	2	6	6+
<b>Raptors (15 figurines)</b>	12"	3+	3+	3	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Épées Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

## APTITUDES

Frappe en Profondeur, Troupes de Terreur

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, RAPTORS

# WARP TALONS



8



Les Warp Talons sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 15). Elle est équipée de: Griffes Lightning.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Warp Talons (5 figurines)	12"	3+	3+	1	1	6	5+
Warp Talons (10 figurines)	12"	3+	3+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Griffes Lightning	Mêlée	Mêlée	x3	6+	8+	-

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, VOL, DAEMON, RÉACTEUR DORSAL, WARP TALONS

# HAVOCS



Les Havocs sont une unité comprenant 5 figurines. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Havocs (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Canon Rotatif Reaper	Lourde	24"	2	6+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité doit également être équipée de 4 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison:  
1 Autocanon; 1 Bolter Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Canon Rotatif Reaper.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, HAVOCS



# VENOMCRAWLER



Un Venomcrawler est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Excruciator ; Griffes Éviscérales.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Venomcrawler	10"	4+	4+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canons Excruciator	Lourde	36"	1	7+	7+	-
Griffes Éviscérales	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	-

## APTITUDES

**Régénération Infernale :** Au début de la phase d'Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

**Machina Malefica :** Chaque fois qu'un pion Explosion est placé à côté d'une unité ennemie suite à une attaque d'arme de mêlée de cette unité, jetez 1 D6 ; sur 4+ vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, DAEMON, MACHINE-DÉMON, VENOMCRAWLER

# DEFILER



Un Defiler est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Obusier; Autocanon Reaper; Lance-flammes Lourd Jumelé; Griffes de Defiler.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Defiler	8"	4+	4+	3	3	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Obusier	Lourde	72"	1	6+	6+	-
Autocanon Reaper	Lourde	36"	2	8+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Griffes de Defiler	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	-
Fléau de Defiler	Mêlée	Mêlée	x2	5+	5+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Lance-flammes Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 Fléau de Defiler.
- Au lieu de 1 Autocanon Reaper, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé.

## APTITUDES

**Régénération Infernale:** Au début de la phase d'Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, DAEMON, MACHINE-DÉMON, DEFILER

# FORGEFIEND



6



Un Forgefiend est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Ectoplasma ; Mâchoires de Démon.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Forgefiend	8"	4+	4+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Canon Ectoplasma	Lourde	24"	1	5+	5+	-
Autocanon Hades	Lourde	36"	2	5+	7+	-
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-
Mâchoires de Démon	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Mâchoires de Démon, cette unité peut être équipée de Pieds Blindés et de 1 Canon Ectoplasma (**Rang de Puissance +1**).
- Au lieu de 2 Canons Ectoplasma, cette unité peut être équipée de 2 Autocanons Hades (**Rang de Puissance +1**).

## APTITUDES

**Régénération Infernale :** Au début de la phase d'Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS> HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, DAEMON, MACHINE-DÉMON, FORGEFIEND

# MAULERFIEND



Un Maulerfiend est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Découpeurs à magma ; Poings de Maulerfiend.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Maulerfiend	10"	4+	4+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Mécaflagellums	Mêlée	Mêlée	x3	6+	8+	-
Découpeurs à magma	Lourde	6"	2	10+	4+	-
Poings de Maulerfiend	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	5+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Découpeurs à magma, cette unité peut être équipée de Mécaflagellums (Rang de Puissance +1).

## APTITUDES

**Régénération Infernale :** Au début de la phase d'Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, DAEMON, MACHINE-DÉMON, MAULERFIEND

# CHAOS PREDATOR



Un Chaos Predator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Autocanon Predator ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Predator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Autocanon Predator	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Autocanon Predator, cette unité peut être équipée de 1 Canon Laser Jumelé.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +2**) :  
2 Bolters Lourds ; 2 Canons Laser.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, CHAOS PREDATOR



# CHAOS VINDICATOR



Un Chaos Vindicator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Demolisher; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Vindicator	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Demolisher	Lourde	24"	2	6+	6+	Destructeur
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Bouclier de Siège (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a un Bouclier de Siège, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 4+.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

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

# CHAOS RHINO



Un Chaos Rhino est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Combi-Bolter ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Combi-bolter	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'INFANTERIE <LÉGION> amies. Elle ne peut pas transporter d'unités TERMINATORS, CULTE DE LA DESTRUCTION ou à RÉACTEUR DORSAL.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, CHAOS RHINO

# OBLITERATORS



9



Les Obliterators sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 17**), ou 3 figurines (**Rang de Puissance 25**). Elle est équipée de: Canons Métallodermiques; Poings Broyeurs.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Obliterators (1 figurine)</b>	4"	3+	3+	1	2	6	4+
<b>Obliterators (2 figurines)</b>	4"	3+	3+	2	4	6	4+
<b>Obliterators (3 figurines)</b>	4"	3+	3+	3	6	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Canons Métallodermiques	Armes Légères	24"	x2	5+	5+	-
Poings Broyeurs	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS> HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, DAEMON, CULTE DE LA DESTRUCTION, OBLITERATORS

# CHAOS LAND RAIDER

**13**

Un Chaos Land Raider est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Lourd Jumelé ; 2 Canons Laser Jumelés ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE <LÉGION>** amies. Chaque figurine **TERMINATOR** et à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines, et chaque figurine **CULTE DE LA DESTRUCTION** occupe la place de 3 autres figurines.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

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

# HELDRAKE



10



Un Heldrake est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Autocanon Hades; Griffes de Heldrake.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Heldrake	30"	3+	4+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Autocanon Hades	Lourde	36"	2	5+	7+	-
Conflagrateur	Lourde	18"	2	6+	8+	Brasier
Griffes de Heldrake	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	Anti-aérien

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Autocanon Hades, cette unité peut être équipée de 1 Conflagrateur (**Rang de Puissance +1**).

## APTITUDES

**Régénération Infernale:** Au début de la phase d'Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS> HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, VOL, DAEMON, MACHINE-DÉMON, HELDRAKE



# KHORNE LORD OF SKULLS



28



Un Khorne Lord of Skulls est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Gorestorm; Canon Gatling Hades; Grand hachoir de Khorne.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Khorne Lord of Skulls	10"	3+	3+	4	5	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon Daemongore	Lourde	18"	2	5+	8+	Brasier
Canon Gorestorm	Lourde	18"	2	8+	5+	Brasier
Canon Gatling Hades	Lourde	48"	3	6+	6+	-
Canon Ichor	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Lance-crânes	Lourde	60"	1	3+	4+	-
Grand hachoir de Khorne	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	5+	Destructeur

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Gorestorm, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon Daemongore; 1 Canon Ichor.
- Au lieu de 1 Canon Gatling Hades, cette unité peut être équipée de 1 Lance-crânes.

## APTITUDES

**Régénération Infernale:** Au début de la phase d'Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

**Rage Infinie:** Tant que cette unité a un ou plusieurs pions Dégât à côté d'elle, ajoutez 1 à sa caractéristique d'Attaques pour chacun de ces pions.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, DAEMON, MACHINE-DÉMON, LORD OF SKULLS

# NOCTILITH CROWN



4



Une Noctilith Crown est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Vrilles d'Énergie Warp.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Noctilith Crown	-	-	4+	-	3	-	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Vrilles d'Énergie Warp	Armes Légères	6"	1	9+	10+	-

## APTITUDES

**Immobile:** Cette unité n'est jamais Hors Commandement : on ne place jamais de pion Hors Commandement à côté d'elle. Mesurez les distances depuis et jusqu'à cette unité depuis et jusqu'au point le plus proche de celle-ci.

**Aura Révulsante:** Améliorez de 1 la caractéristique de Sauvegarde (jusqu'à un maximum de 4+) des unités **LÉGÈRES CHAOS** amies tant qu'elles sont à 18" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, FORTIFICATION, NOCTILITH CROWN

# CYPHER



Cypher est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pistolets de Cypher (Tir) ; Pistolets de Cypher (Mêlée). Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Cypher	7"	2+	2+	1	1	7	3+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Pistolets de Cypher (Tir)	Armes Légères	16"	x2	7+	7+	Tir Rapide
Pistolets de Cypher (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	x2	7+	7+	-

## APTITUDES

**Seigneur Cypher :** Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités **FALLEN** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**As du Pistolet :** Cette unité peut effectuer une action de Tir à un tour lors duquel elle a Battu en Retraite.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** IMPERIUM, CHAOS, FALLEN

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CYPHER

# FALLEN

**6**

Les Fallen sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 11**). Elle est équipée de: Bolters; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Fallen (5 figurines)</b>	<b>6"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>6+</b>
<b>Fallen (10 figurines)</b>	<b>6"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>6+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Épées Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Autocanon; 1 Bolter Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles.
- Au lieu de Bolters et Armes de Corps à Corps, cette unité peut être équipée de Pistolets Bolters et Épées Tronçonneuses.

## APTITUDES

**Anges Déchus:** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, CHAOS, FALLEN

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE

# LUCIUS THE ETERNAL



Lucius the Eternal est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Sirène de Mort ; Fouet de Tourment ; Armes de Maître. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lucius the Eternal	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Sirène de Mort	Lourde	8"	1	8+	9+	Brasier
Fouet de Tourment	Lourde	6"	1	7+	9+	-
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

**Seigneur de Slaanesh :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **EMPEROR'S CHILDREN** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Armure des Âmes Hurlantes :** Au début de la phase de Dégâts, si cette unité a un ou plusieurs pions Explosion à côté d'elle, jetez 1 D12 ; sur 5+ vous pouvez placer 1 pion Explosion à côté de 1 unité en contact socle à socle avec cette unité. Dans ce cas, retirez 1 pion Explosion à cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, SLAANESH, HERETIC ASTARTES, EMPEROR'S CHILDREN

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS LORD, LUCIUS THE ETERNAL



# KHÂRN THE BETRAYER



Khârn the Betrayer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : La Carnassière.  
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Khârn the Betrayer	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
La Carnassière	Mêlée	Mêlée	Util.	2+	5+	Destructeur

## APTITUDES

**Le Félon :** Vous ne pouvez pas relancer ni modifier les jets de touche non modifiés de 1 obtenus pour les attaques de cette unité. Si un jet de touche non modifié de 1 est obtenu pour une attaque de cette unité et qu'il y a une ou plusieurs autres unités amies à 1" ou moins d'elle, choisissez 1 de ces unités ; placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

**Tue ! Mutil ! Brûle !** Vous pouvez relancer les jets de touche pour les unités **WORLD EATERS** amies lorsqu'elles utilisent des armes de mêlée tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, WORLD EATERS

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS LORD, KHÂRN THE BETRAYER

# PLAGUE MARINES



4



Les Plague Marines sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 7**), 15 figurines (**Rang de Puissance 10**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 13**). Elle est équipée de : Bolters ; Armes de la Peste.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Plague Marines (5 figurines)</b>	5"	3+	3+	1	1	6	6+
<b>Plague Marines (10 figurines)</b>	5"	3+	3+	2	2	6	6+
<b>Plague Marines (15 figurines)</b>	5"	3+	3+	3	3	6	6+
<b>Plague Marines (20 figurines)</b>	5"	3+	3+	4	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Lance-peste	Lourde	24"	1	7+	8+	-
Gerbe-peste	Lourde	9"	1	6+	10+	Brasier
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de la Peste	Mêlée	Mêlée	x2	6+	8+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme) : 1 Lance-peste ; 1 Gerbe-peste.

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PLAGUE MARINES

# RUBRIC MARINES



5



Les Rubric Marines sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 9**), 15 figurines (**Rang de Puissance 13**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 17**). Elle est équipée de: Bolters Inferno; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rubric Marines (5 figurines)	5"	3+	3+	1	1	6	5+
Rubric Marines (10 figurines)	5"	3+	3+	2	2	6	5+
Rubric Marines (15 figurines)	5"	3+	3+	3	3	6	5+
Rubric Marines (20 figurines)	5"	3+	3+	4	4	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Canon Soulreaper	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Bolters Inferno	Armes Légères	24"	Util.	6+	8+	Tir Rapide
Lance-flammes Warp	Armes Légères	8"	Util.	5+	8+	Brasier
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 10 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 Canon Soulreaper (**Rang de Puissance +1** par arme).
- Au lieu de Bolters Inferno, cette unité peut être équipée de Lance-flammes Warp.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, RUBRIC MARINES

# CHAOS LORD SUR MONTURE DÉMONIAQUE



6



Un Chaos Lord sur Monture Démoniaque est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :  
Armes Infernales; Appendices Maléfiques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Lord sur Monture Démoniaque	12"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes Infernales	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Appendices Maléfiques	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité doit avoir 1 des choix suivants:
  - Disc of Tzeentch. Si cette unité a un Disc of Tzeentch, elle:
    - Gagne les mots-clés suivants: **TZEENTCH**, **VOL**.
  - Steed of Slaanesh (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Steed of Slaanesh, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 13".
    - Gagne l'aptitude suivante: **Monture de Slaanesh**.
    - Gagne le mot-clé suivant: **SLAANESH**.
  - Palanquin of Nurgle. Si cette unité a un Palanquin of Nurgle, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 5".
    - A une caractéristique de Points de Vie de 2.
    - Gagne les mots-clés suivants: **NURGLE**.
  - Juggernaut of Khorne (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Juggernaut of Khorne, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 8".
    - A une caractéristique d'Attaques de 2.
    - Gagne les mots-clés suivants: **KHORNE**.

## APTITUDES

**Seigneur du Chaos:** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités <LÉGION> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Monture de Slaanesh:** Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée d'une unité avec une Steed of Slaanesh.

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

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, CAVALERIE, PERSONNAGE, DAEMON, CHAOS LORD

# SORCERER SUR MONTURE DÉMONIAQUE



Un Sorcerer sur Monture Démoniaque est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :  
Arme de Force; Appendices Maléfiques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sorcerer sur Monture Démoniaque	12"	3+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Appendices Maléfiques	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité doit avoir 1 des choix suivants :
  - Disc of Tzeentch. Si cette unité a un Disc of Tzeentch, elle :
    - A une caractéristique de Sauvegarde de 5+.
    - Gagne les mots-clés suivants : **TZEENTCH**, **VOL**.
  - Steed of Slaanesh (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Steed of Slaanesh, elle :
    - A une caractéristique de Mouvement de 13".
    - Gagne l'aptitude suivante : **Monture de Slaanesh**.
    - Gagne le mot-clé suivant : **SLAANESH**.
  - Palanquin of Nurgle. Si cette unité a un Palanquin of Nurgle, elle :
    - A une caractéristique de Mouvement de 5".
    - A une caractéristique de Points de Vie de 2.
    - Gagne le mot-clé suivant : **NURGLE**.

## APTITUDES

**Monture de Slaanesh :** Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée d'une unité avec une Steed of Slaanesh.

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

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, CAVALERIE, PSYKER, PERSONNAGE, DAEMON, SORCERER



# OBSIDIUS MALLEX



4



Obsidius Mallex est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Marteau Thunder.  
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Obsidius Mallex	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Marteau Thunder	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

**Seigneur du Chaos:** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités – **BLACK LEGION** et **SERVITEURS DE L'ÂBÎME** – amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION, SERVITEURS DE L'ÂBÎME  
**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS LORD, OBSIDIUS MALLEX

# ROGUE PSYKER

**3**

Un Rogue Psyker est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Sceptre du Chaos.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rogue Psyker	6"	4+	4+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Sceptre du Chaos	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## APTITUDES

**Esclaves de Mallex:** Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui contient **OBSDIUS MALLEX**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, SERVITEURS DE L'ABÎME

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, ROGUE PSYKER

# NEGAVOLT CULTISTS



2



Les Negavolt Cultists sont une unité comprenant 4 figurines. Elle est équipée de : Électro-matraques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Negavolt Cultists (4 figurines)	6"	3+	4+	1	1	6	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Électro-matraques	Mêlée	Mêlée	x2	6+	8+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, SERVITEURS DE L'ABÎME

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, NEGAVOLT CULTISTS

# CHAOS BEASTMEN



Les Chaos Beastmen sont une unité comprenant 4 figurines. Elle est équipée de : Pistolets ; Armes d'Assaut Brutales.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Beastmen (4 figurines)	6"	3+	4+	1	1	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Pistolets	Armes Légères	12"	Util.	8+	10+	-
Armes d'Assaut Brutales	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

## APTITUDES

**Esclaves de Mallex :** Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui contient **OBSIDIUS MALLEX**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, SERVITEURS DE L'ABÎME

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, CHAOS BEASTMEN

# TRAITOR GUARDSMEN



2



Les Traitor Guardsmen sont une unité comprenant 7 figurines. Elle est équipée de : Armes Laser ; Lance-flammes ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Traitor Guardsmen (7 figurines)	6"	4+	4+	1	1	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Lance-flammes	Lourde	8"	1	7+	10+	Brasier
Armes Laser	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, SERVITEURS DE L'ABÎME

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, TRAITOR GUARDSMEN



# CULTISTS OF THE ABYSS



2



Les Cultists of the Abyss sont une unité comprenant 8 figurines. Elle est équipée de : Mitrailleuse ; Fusils d'Assaut ; Chalumeau Hellfire ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Cultists of the Abyss (8 figurines)	6"	4+	4+	1	2	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Chalumeau Hellfire	Lourde	8"	1	5+	8+	Brasier
Fusils d'Assaut	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, SERVITEURS DE L'ABÎME

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, CULTISTS OF THE ABYSS