

# AHRIMAN



7



Ahriman est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Le Bâton Noir d'Ahriman. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Ahriman</b>	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Le Bâton Noir d'Ahriman	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-
Lames de Tzeentch	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Disc of Tzeentch (**Rang de Puissance +2**).

Si cette unité a un Disc of Tzeentch, elle:

- A une caractéristique de Mouvement de 12".
- Est également équipée de Lames de Tzeentch.
- Gagne les mots-clés suivants: **VOL, CAVALERIE, DAEMON**.
- Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

## APTITUDES

**Maître Psyker:** Une fois par bataille, à la fin de la phase d'Ordres, vous pouvez regarder dans votre pile d'Atouts de Commandement et tirer soit 1 Atout de Commandement Thousand Sons de votre choix qui est un pouvoir psychique, soit la carte Abjurer le Sorcier ou Volonté d'Adamantium.

Ajoutez la carte tirée à votre main, puis mélangez la pile d'Atouts de Commandement et posez-la face cachée.

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

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# DAEMON PRINCE OF TZEENTCH



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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Daemon Prince of Tzeentch</b>	8"	2+	2+	2	2	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes Démoniaques	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Ailes (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a des Ailes, elle :
  - A une caractéristique de Mouvement de 12".
  - Gagne le mot-clé suivant : **VOL**.

## APTITUDES

**Prince de Tzeentch :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités – **THOUSAND SONS** et **DAEMON** de **TZEENTCH** – amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# EXALTED SORCERER



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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Exalted Sorcerer</b>	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	P <sub>Ap</sub>	P <sub>Ac</sub>	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Lames de Tzeentch	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Disc of Tzeentch (**Rang de Puissance +2**).

Si cette unité a un Disc of Tzeentch, elle :

- A une caractéristique de Mouvement de 12".
- Est également équipée de Lames de Tzeentch.
- Gagne les mots-clés suivants : **VOL, CAVALERIE, DAEMON**.
- Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

## APTITUDES

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

**MOTS-CLÉS DE FACTION** : CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# SORCERER



4



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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Sorcerer</b>	6"	3+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Lames de Tzeentch	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## 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**.
  - Disc of Tzeentch (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Disc of Tzeentch, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 12".
    - Est également équipée de Lames de Tzeentch.
    - Gagne les mots-clés suivants: **VOL, CAVALERIE, DAEMON**.
    - Perd les mots-clés suivants: **INFANTERIE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# 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
<b>Rubric Marines (5 figurines)</b>	5"	3+	3+	1	1	6	5+
<b>Rubric Marines (10 figurines)</b>	5"	3+	3+	2	2	6	5+
<b>Rubric Marines (15 figurines)</b>	5"	3+	3+	3	3	6	5+
<b>Rubric Marines (20 figurines)</b>	5"	3+	3+	4	4	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	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.

## APTITUDES

**Legs des Rubricae:** Si cette unité est dans un Détachement qui contient seulement des unités THOUSAND SONS, son Rôle Tactique devient Troupes au lieu d'Elite.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# TZAANGORS

**4**

Les Tzaangors sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (Rang de Puissance 6) ou 30 figurines (Rang de Puissance 9). Elle est équipée de : Pistolets-mitrailleurs ; Armes de Corps à Corps.

	<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>A</b>	<b>PV</b>	<b>Cd</b>	<b>Sv</b>
<b>Tzaangors (10 figurines)</b>	6"	3+	4+	1	2	5	9+
<b>Tzaangors (20 figurines)</b>	6"	3+	4+	2	4	5	9+
<b>Tzaangors (30 figurines)</b>	6"	3+	4+	3	6	5	9+

<b>ARME</b>	<b>TYPE</b>	<b>PORTÉE</b>	<b>A</b>	<b>PAp</b>	<b>PAc</b>	<b>APTITUDES</b>
Pistolets-mitrailleurs	Armes Légères	12"	Util.	8+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	6+	8+	-

## APTITUDES

**Chasseurs de Reliques :** Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# 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.

	<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>A</b>	<b>PV</b>	<b>Cd</b>	<b>Sv</b>
<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+

<b>ARME</b>	<b>TYPE</b>	<b>PORTÉE</b>	<b>A</b>	<b>PAp</b>	<b>PAc</b>	<b>APTITUDES</b>
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, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# HORRORS



4



Les Horrors sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (Rang de Puissance 8) ou 30 figurines (Rang de Puissance 13) Elle est équipée de : Flammes Scintillantes ; Cabrioles.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Horrors (10 figurines)</b>	6"	4+	4+	2	2	5	8+
<b>Horrors (20 figurines)</b>	6"	4+	4+	4	4	5	8+
<b>Horrors (30 figurines)</b>	6"	4+	4+	7	6	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Flammes Scintillantes	Armes Légères	18"	Util.	7+	9+	-
Cabrioles	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

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

# TZAANGOR SHAMAN

**5**

Un Tzaangor Shaman est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Force ; Lames de Tzeentch.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Tzaangor Shaman</b>	12"	3+	3+	1	1	6	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Lames de Tzeentch	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## APTITUDES

**Prophète Bestial:** Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques des unités **TZAANGOR** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, CAVALERIE, VOL, PSYKER, PERSONNAGE, DAEMON, TZAANGOR, SHAMAN

# FLAMERS

**4**

Les Flamers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 8) ou 9 figurines (Rang de Puissance 12). Elle est équipée de : Flammes Vacillantes (Tir); Flammes Vacillantes (Mêlée).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Flamers (3 figurines)	12"	5+	3+	1	1	5	8+
Flamers (6 figurines)	12"	5+	3+	2	2	5	8+
Flamers (9 figurines)	12"	5+	3+	3	3	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Flammes Vacillantes (Tir)	Armes Légères	12"	Util.	6+	9+	Brasier
Flammes Vacillantes (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, VOL, FLAMERS

# SCARAB OCCULT TERMINATORS



Les Scarab Occult Terminators sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 24**). Elle est équipée de: Combi-bolters Inferno; Armes de Corps à Corps.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES	
Lance-flammes Warp Lourd	Lourde	8"	Util.	5+	9+	Brasier	
Lance-missiles Hellfyre	Lourde	24"	2	7+	7+	-	
Canon Soulreaper	Lourde	24"	1	6+	8+	-	
Combi-bolters Inferno	Armes Légères	24"	x2	6+	10+	Tir Rapide	
Armes de Corps à Corps	Mêlée		Mêlée	Util.	6+	10+	-

## 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 Warp Lourd; 1 Canon Soulreaper.
- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 Lance-missiles Hellfyre (**Rang de Puissance +1 par arme**).

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, PSYKER, TERMINATOR, SCARAB OCCULT TERMINATORS

# HELBRUTE

**7**

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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Helbrute</b>	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 le résultat d'un ou plusieurs de ces dés est 6, vous pouvez effectuer 1 action de Tir ou 1 action de Combat avec cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# TZAANGOR ENLIGHTENED



3



Les Tzaangor Enlightened sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 5) ou 9 figurines (Rang de Puissance 7). Elle est équipée de : Lances Divinatoires.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Tzaangor Enlightened (3 figurines)</b>	12"	3+	3+	1	1	6	9+
<b>Tzaangor Enlightened (6 figurines)</b>	12"	3+	3+	2	2	6	9+
<b>Tzaangor Enlightened (9 figurines)</b>	12"	3+	3+	3	3	6	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Grands Arcs Scelle-destin	Lourde	24"	Util.	6+	9+	-
Pistolets-mitrailleurs	Armes Légères	12"	Util.	8+	10+	-
Épées Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-
Lances Divinatoires	Mêlée	Mêlée	x2	6+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Lances Divinatoires, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : Pistolets-mitrailleurs et Épées Tronçonneuses ; Grands Arcs Scelle-destin et Armes de Corps à Corps.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, CAVALERIE, VOL, DAEMON, TZAANGOR, ENLIGHTENED

# SCREAMERS



4



Les Screamers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 7) ou 9 figurines (Rang de Puissance 11). Elle est équipée de : Morsures de Lamproie.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Screamers (3 figurines)</b>	16"	4+	3+	2	2	5	8+
<b>Screamers (6 figurines)</b>	16"	4+	3+	4	4	5	8+
<b>Screamers (9 figurines)</b>	16"	4+	3+	6	6	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Morsures de Lamproie	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	6+	-

## APTITUDES

**Attaque au Passage :** Quand cette unité termine une action de Mouvement, choisissez une unité ennemie par-dessus laquelle elle a effectué cette action de Mouvement. Jetez un nombre de D6 égal à la caractéristique d'Attaques de cette unité, en soustrayant 1 à chaque résultat si l'unité choisie est un **PERSONNAGE**; pour chaque résultat de 5+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, BÈTE, VOL, SCREAMERS

# 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
<b>Chaos Spawn (1 figurine)</b>	7"	4+	-	1	1	7	10+
<b>Chaos Spawn (2 figurines)</b>	7"	4+	-	2	2	7	10+
<b>Chaos Spawn (3 figurines)</b>	7"	4+	-	3	3	8	10+
<b>Chaos Spawn (4 figurines)</b>	7"	4+	-	4	4	8	10+
<b>Chaos Spawn (5 figurines)</b>	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 FACTON :** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# MUTALITH VORTEX BEAST



10



Une Mutalith Vortex Beast est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Gueule à Tentacules; Énormes Griffes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Mutalith Vortex Beast</b>	8"	4+	4+	1	3	5	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Gueule à Tentacules	Mêlée	Mêlée	x3	7+	8+	-
Énormes Griffes	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	7+	-

## APTITUDES

**Vortex Warp:** Quand vous choisissez le Détachement de cette unité pour exécuter son ordre, mais avant que la moindre unité de ce Détachement n'effectue d'action (à l'exclusion des actions gratuites) à cette phase, jetez 1 D3, et appliquez le résultat correspondant du tableau suivant:

D3	POUVOIR DE VORTEX
1	<b>Éruption Warp:</b> Placez 1 pion Explosion à côté de chaque unité ennemie à 9" ou moins de cette unité.
2	<b>Flux Temporel:</b> Choisissez 1 unité <b>TZEENTCH</b> amie à 9" ou moins de cette unité. Jusqu'à la fin du tour, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de l'unité choisie.
3	<b>Faisceau d'Irréalité:</b> Placez 4 pions Explosion à côté de l'unité ennemie la plus proche à 18" ou moins et visible de cette unité. Si des unités sont équidistantes, choisissez 1 d'entre elles et placez 4 pions Explosion à côté de l'une d'elles à la place.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSANDS SONS

**MOTS-CLÉS:** LOURD, MONSTRE, MUTALITH VORTEX BEAST

# CHAOS PREDATOR



7



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	PAp	PAc	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, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# CHAOS VINDICATOR



9



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, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# 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
<b>Chaos Land Raider</b>	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 THOUSAND SONS** amies. Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de deux autres figurines.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# DEFILER



11



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, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

**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
<b>Forgefiend</b>	8"	4+	4+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	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, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# MAULERFIEND



7



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
<b>Maulerfiend</b>	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, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# CHAOS RHINO

**5**

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

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	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 THOUSAND SONS** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# 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
<b>Heldrake</b>	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, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

# MAGNUS THE RED

**22**

Magnus the Red est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: La Lame de Magnus; Regard de Magnus. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Magnus the Red</b>	16"	2+	2+	2	4	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Regard de Magnus	Lourde	18"	2	6+	6+	Destructeur, Feu Sorcier
La Lame de Magnus	Mêlée	Mêlée	Util.	4+	5+	Destructeur

## APTITUDES

**Maître Psyker:** Une fois par bataille, à la fin de la phase d'Ordres, vous pouvez regarder dans votre pile d'Atouts de Commandement et tirer soit 1 Atout de Commandement Thousand Sons de votre choix qui est un pouvoir psychique, soit la carte Abjurer le Sorcier ou Volonté d'Adamantium. Ajoutez la carte tirée à votre main, puis mélangez la pile d'Atouts de Commandement et posez-la face cachée.

**Primarch des Thousand Sons:** Vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure pour les attaques des unités **THOUSAND SONS** amies tant qu'elles sont à 9" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

**MOTS-CLÉS:** SUPER-LOURD, TITANESQUE, PERSONNAGE, MONSTRE, DAEMON, PRIMARCH, VOL, PSYKER, MAGNUS THE RED