

AHRIMAN



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
Ahriman	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
Daemon Prince of Tzeentch	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



6



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

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	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
Sorcerer	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
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	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'Élite.

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.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
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.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	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, 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
Horrors (10 figurines)	6"	4+	4+	2	2	5	8+
Horrors (20 figurines)	6"	4+	4+	4	4	5	8+
Horrors (30 figurines)	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
Tzaangor Shaman	12"	3+	3+	1	1	6	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	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, INFANTERIE, VOL, FLAMERS

SCARAB OCCULT TERMINATORS



12



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
Scarab Occult Terminators (5 figurines)	4"	3+	3+	1	2	7	4+
Scarab Occult Terminators (10 figurines)	4"	3+	3+	2	4	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	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, INFANTERIE, PSYKER, TERMINATOR, SCARAB OCCULT TERMINATORS

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	PA _P	PA _C	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



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
Tzaangor Enlightened (3 figurines)	12"	3+	3+	1	1	6	9+
Tzaangor Enlightened (6 figurines)	12"	3+	3+	2	2	6	9+
Tzaangor Enlightened (9 figurines)	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 Screammers 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
Screamers (3 figurines)	16"	4+	3+	2	2	5	8+
Screamers (6 figurines)	16"	4+	3+	4	4	5	8+
Screamers (9 figurines)	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, BÊTE, VOL, SCREAMERS

CHAOS SPAWN



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 figurines)	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	Griffes Acérées: Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.
2	Pseudopodes Préhensiles: Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de cette unité.
3	Hémorragie Toxique: Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, BÊTE, 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
Mutalith Vortex Beast	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	Éruption Warp : Placez 1 pion Explosion à côté de chaque unité ennemie à 9" ou moins de cette unité.
2	Flux Temporel : Choisissez 1 unité TZEENTCH 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	Faisceau d'Irréalité : 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



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 _P	PA _C	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



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	PA _P	PA _C	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
Chaos Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	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, TRANSPORT, CHAOS LAND RAIDER

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, 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
Forgefiend	8"	4+	4+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	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



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, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

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

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 _P	PA _C	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
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, 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
Magnus the Red	16"	2+	2+	2	4	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	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