



PATROUILLE : WORLD EATERS

RAVAGEURS DE KARAGAR

Les guerriers World Eaters de Karagar le Sanglant sont la terreur d'un grand nombre de mondes à travers la Ceinture de Laervold et au-delà. On ignore comment ils se rendent d'un champ de bataille à l'autre, mais des rumeurs évoquent des portails impies formés au moyen des marées de sang qui s'élèvent des corps massacrés de leurs victimes. Ils n'ont qu'une obsession : tuer au nom du Dieu du Sang, empiler des crânes jusqu'au ciel, et laisser des charniers dans leur sillage.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Karagar le Sanglant (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : pistolet à plasma ; lame tronçonneuse exaltée ; corne ferrée de Juggernaut.

B Berzerks de Khorne (10 figurines)

- 1 Champion Berzerk de Khorne est équipé de : pistolet à plasma ; lame tronçonneuse de Berzerk.
- 1 Berzerk de Khorne est équipé de : pistolet à plasma ; lame tronçonneuse de Berzerk.
- 1 Berzerk de Khorne est équipé de : pistolet à plasma ; lame tronçonneuse de Berzerk ; icône de Khorne.
- 2 Berzerks de Khorne sont équipés de : pistolet bolter ; eviscerator de Khorne.
- 5 Berzerks de Khorne sont équipés de : pistolet bolter ; lame tronçonneuse de Berzerk.

C Berzerks de Khorne (10 figurines)

- 1 Champion Berzerk de Khorne est équipé de : pistolet à plasma ; lame tronçonneuse de Berzerk.
- 1 Berzerk de Khorne est équipé de : pistolet à plasma ; lame tronçonneuse de Berzerk.
- 1 Berzerk de Khorne est équipé de : pistolet à plasma ; lame tronçonneuse de Berzerk ; icône de Khorne.
- 2 Berzerks de Khorne sont équipés de : pistolet bolter ; eviscerator de Khorne.
- 5 Berzerks de Khorne sont équipés de : pistolet bolter ; lame tronçonneuse de Berzerk.

D Chakhals (10 figurines)

- 1 Chef de Meute Chakhal est équipé de : pistolet-mitrailleur ; Lames tronçonneuses de Chakhal.
- 1 Déshonoré est équipé de : fracasse-crâne.
- 1 Chakhal est équipé de : pistolet-mitrailleur ; tronçonneuse étripreuse.
- 1 Chakhal est équipé de : pistolet-mitrailleur ; Lames tronçonneuses de Chakhal, icône de Khorne
- 6 Chakhals sont équipés de : pistolet-mitrailleur ; Lames tronçonneuses de Chakhal.





PATROUILLE : WORLD EATERS RAVAGEURS DE KARAGAR

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser les Ravageurs de Karagar se trouvent sur les pages qui suivent et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Bénédiction de Khorne, qui est nommée sur la fiche technique de chaque unité et décrite ci-dessous.

BÉNÉDICTIONS DE KHORNE

Khorne est le dieu de la guerre et du massacre, et il offre de puissants bienfaits à ceux qui consacrent le champ de bataille en son nom.

Au début du round de bataille, vous pouvez faire un jet de Bénédiction de Khorne. Pour ce faire, jetez huit D6. Vous pouvez ensuite utiliser ces dés pour activer jusqu'à 2 Bénédiction de Khorne de la liste ci-dessous. Chaque Bénédiction de Khorne spécifie les résultats des dés requis (quand un nombre est spécifié, un double/triple de cette valeur ou d'une valeur supérieure est nécessaire). Vous pouvez activer chaque Bénédiction de Khorne une seule fois par round de bataille. Tout dé inutilisé de ce jet de Bénédiction de Khorne est ensuite défaussé.

Une fois activée, chaque Bénédiction s'applique à toutes les unités de votre armée ayant cette aptitude jusqu'à la fin du round de bataille.

Dévotion Furieuse

N'importe quel Double. Les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+. Si des figurines de cette unité ont déjà l'aptitude Insensible à la Douleur, ajoutez 1 à leurs jets d'Insensible à la Douleur.

Carnage Absolu

Double 4+ ou n'importe quel Triple. Chaque fois qu'une figurine de cette unité est détruite par une attaque de mêlée, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6 : sur 4+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

Lames Warp

Double 5+ ou n'importe quel Triple. Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

***Exemple :** Greg fait son jet de Bénédiction de Khorne et obtient les dés suivants : 1, 2, 2, 2, 3, 4, 6, 6. Tout d'abord, il utilise les deux 6 pour activer Lames Warp (qui nécessite un double 5+), ce qui lui laisse les dés suivants : 1, 2, 2, 2, 3, 4.*

Puis il utilise les deux 2 pour activer Dévotion Furieuse (qui nécessite n'importe quel double), ce qui lui laisse les dés suivants : 1, 2, 3, 4. Toutefois, à présent qu'il a activé deux Bénédiction de Khorne, il ne peut plus en activer d'autres, et les dés restant sont ainsi défaussés.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **SEIGNEUR SUR JUGGERNAUT** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'optimisation Des Crânes Pour Khorne. Vous pouvez la remplacer par Archi-massacreur.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

DES CRÂNES POUR KHORNE

Les principes du Dieu du Sang sont aussi singuliers qu'intransigeants : les têtes des ennemis valeureux doivent être arrachées de leur cou et leurs crânes offerts en hommage. Ses champions pensent faire honneur à leur divinité rageuse avec ces trophées macabres.

Chaque fois que le porteur détruit une unité ennemie avec une attaque de mêlée, jetez un D6 : sur 2+, vous gagnez 1PC.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

ARCHI-MASSACREUR

Chaque coup que ce sinistre champion assène à ses ennemis est porté de façon experte pour causer le plus de dégâts possibles. En quelques horions, il démembre même les ennemis les plus imposants tel du vulgaire bétail.

Les armes de mêlée dont le porteur est équipé ont l'aptitude [PRÉCISION].

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Ravager et Saccager. Vous pouvez le remplacer par Offrande de Sang.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

RAVAGER ET SACCAGER

Telle une horde de barbares féroces, les World Eaters éventrent les bastions de leurs ennemis et fracassent équipements et reliques irremplaçables. Ils ne massacrent pas seulement leurs ennemis, mais aussi tout ce qu'ils sont et tout ce qui leur est cher.

À la fin du tour adverse, vous marquez 4PdV si vous contrôlez le pion d'objectif le plus proche du bord du champ de bataille adverse.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

OFFRANDE DE SANG

On raconte que Khorne se moque de la provenance du sang versé. Le champ de bataille est le seul autel nécessaire pour faire des offrandes à une divinité aussi monstrueuse.

Vous marquez 2PdV à chaque fois qu'une figurine **WORLD EATERS** de votre armée détruit une unité ennemie avec une attaque de mêlée si cette unité ennemie a commencé la phase à portée d'un pion d'objectif.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



RAGE DÉBRIDÉE

RAVAGEURS DE KARAGAR – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Frapper un World Eater sans le tuer ne fait que le rendre encore plus enragé, tandis que pour sa part, de sa main ensanglantée, il s'assurera de la destruction de son assaillant.

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

CIBLE : Une unité **BERZERKS** de votre armée qui est En Dessous de son Demi-effectif et qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes dont les figurines de votre unité sont équipées ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]**.



1PC



IRRÉSISTIBLE FUREUR

RAVAGEURS DE KARAGAR – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Tandis que les Clous du Boucher martèlent leurs cerveaux, les World Eaters ravagent plus avant les lignes ennemies et abattent tous les obstacles.

QUAND : À la phase de Combat, juste avant qu'une unité **WORLD EATERS** de votre armée Consolide.

CIBLE : Cette unité **WORLD EATERS**.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque mouvement de Consolidation d'une figurine de votre unité, celle-ci peut se déplacer de jusqu'à 6" au lieu de jusqu'à 3", à condition que votre unité termine ce mouvement de Consolidation à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.



1PC



ASSAUT ACCABLANT

RAVAGEURS DE KARAGAR – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

La férocité pure des World Eaters en charge suffit à plonger dans la confusion même les ennemis les plus déterminés, ou à les paralyser par une peur démente.

QUAND : À votre phase de charge, juste après qu'une unité **WORLD EATERS** de votre armée a terminé un mouvement de Charge.

CIBLE : Cette unité **WORLD EATERS**.

EFFET : Choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de votre unité. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement, en soustrayant 1 à ce test ce faisant.



1PC

KARAGAR LE SANGLANT

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	6	2+	7	6+	2

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

Karagar a tracé un chemin si sanglant entre les étoiles qu'il a été récompensé avec une monture démoniaque appelée Juggernaut. À moitié machine de guerre bardée d'airain, à moitié bélier vivant, ce monstre porte Karagar au combat et écrase ses ennemis sous ses sabots broyeurs.

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

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame tronçonneuse exaltée	Mêlée	7	2+	6	-1	2
Corne ferrée de Juggernaut [ATTAQUES BONUS, LANCE]	Mêlée	4	3+	6	-1	2

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

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, CHAOS, KHORNE, SEIGNEUR SUR JUGGERNAUT, KARAGAR LE SANGLANT

APTITUDES

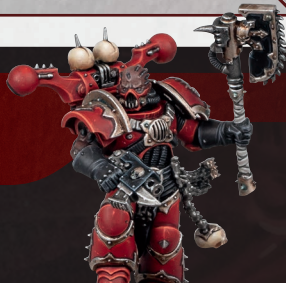
FACTION : Bénédiction de Khorne



MOTS-CLÉS DE FACTION : WORLD EATERS

BERZERKS DE KHORNE

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



Fiche Technique de Patrouille

Les Berzerks de Khorne se délectent de leur rôle de saccageurs sacrés du Dieu du Sang, et ils s'en acquittent avec fanatisme. La rage alimentée par le warp de ces guerriers psychopathes les plonge dans une frénésie infinie. Ceux qui les affrontent au combat subissent une pluie de coups qui arrachent les membres et brise les boucliers.

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

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame tronçonneuse de Berzerk	Mêlée	4	3+	5	-1	1
Eviscerator de Khorne	Mêlée	3	3+	8	-2	2

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

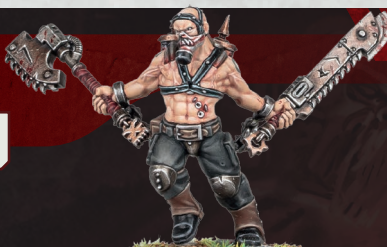
MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, KHORNE, BERZERKS



MOTS-CLÉS DE FACTION : WORLD EATERS

JAKHALS

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



Fiche Technique de Patrouille

Les Chakhals comptent parmi les mortels adeptes des World Eaters les plus forts et les plus assoiffés de sang, et ils cherchent à imiter leurs maîtres sanguinaires autant qu'ils le peuvent. Quand ils sont envoyés au combat, ils s'y lancent sans retenue et frappent de leurs armes tronçonneuses dans l'espoir de s'attirer la faveur de leurs seigneurs.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lames tronçonneuses de Chakhal [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	2	4+	3	0	1
Tronçonneuse étripreuse [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	2	5+	5	-1	2
Fracasse-crâne	Mêlée	4	4+	4	-1	2

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+

FACTION : Bénédiction de Khorne

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, CHAOS, KHORNE, CHAKHALS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS