

# ARMY RULES

Les unités <Personnages> (FAQ), <Infantry> (\*hors <Cultistes>), <Biker> et <Hellbrute> dans un détachement <SMC> ou <Black Legion> gagnent un de ces traits de Légion/Chapitre Renégat :

## LEGIONS

ALPHA LEGION - *Hidden in Plain Sight* : votre adversaire soustrait -1 aux jets pour toucher de ses tirs qui ciblent une unité <AL> situé à plus de 12".

BLACK LEGION - *Dark Crusaders* : les unités <BL Infantry> ont +1 au Cd. De plus, si une unité <BL> *Avance*, elle traite ses armes à Tir Rapide comme des armes d'Assaut jusqu'à la fin du tour.

EMPEROR'S CHILDREN - *Flawless Perfection* : les unités <EC> attaquent toujours en premier à la phase de Combat, même si elles n'ont pas chargé. Si votre adversaire a des unités qui ont chargé ou qui ont une capacité similaire, alternez l'activation de vos unités, à commencer par le joueur dont c'est le tour.

IRON WARRIORS - *Siege Lords* : les unités ennemies qui sont attaquées par des unités <IW> ne gagnent pas le bonus de couvert. De plus, les unités <IW> peuvent relancer leurs jets pour blesser pour leurs Attaques de Tir ou de CàC qui ciblent un <Bâtiment>.

NIGHT LORDS - *Terror Tactics* : Les figs des unités ennemies soustraient -1 à leur Cd par unité <NL> à 6" d'elle (jusqu'à un maximum de -3 au Cd).

WORLD BEARERS - *Profane Zeal* : ces unités peuvent relancer leurs tests de Moral ratés.

WORLD EATERS - *Butcher's Nails* : Si une unité <WE> réussit une charge, chaque fig de l'unité peut alors faire une Attaque supp. à la phase de Combat suivante.

## CHAPITRES RENEGATS

RED CORSAIRS - *Pillards du Maelstrom* : ces unités peuvent *sprinter* et charger le même tour. De plus, si ce détachement comprend 3+ unités, son bénéfice de Cdmt est augmenté de +1 CP (+3 CP si 3+ unités de <CSM>).

CRIMSON SLAUGHTERS - *Un Instant de Tranquillité* : si une de ces unités détruit une unité ennemie, jetez 1D6, sur 5+ vous gagnez 1 CP. De plus, elle réussit auto son test de moral à la fin de ce tour.

PURGE - *Précipités dans l'Oubli* : ces unités peuvent relancer les jets de touches ratés de leurs Attaques qui ciblent des unités ennemies qui ont déjà perdu 1+ PV à ce tour. FAQ: ces unités sont toutes marquées <Nurgle>.

SCOURGED - *Science du Combat* : ces unités peuvent relancer 1 jet pour toucher à chaque fois qu'elles tirent ou combattent. De plus, elles tirent en *Etat d'Alerte* sur 5+ (au lieu de 6+). FAQ: tous marqués <Tzeentch>.

BRAZEN BEASTS - *Tailler l'ennemi en pièce* : PA -4 pour chaque 6+ pour blesser à la phase de combat pour ces unités qui ont chargé, ont été chargées ou fait une Intervention Héroïque à ce tour. FAQ: marqués <Khorne>.

FLAWLESS HOST - *Mort aux Imparfais* : à chaque 6+ pour toucher, ces unités génèrent 1 Attaque supplémentaire. Ces Attaques viennent en plus de celles générées par *Mort au Faux Empereur*, mais elles ne peuvent pas elles-mêmes en générer de nouvelles. FAQ: toutes ces unités sont marquées <Slaanesh>.

\* **Simple Mortels** : les unités de <Cultistes> dans un détachement <SMC>, <Black Légion> ou d'un <Chapitre Renégat> sont une exception et ne bénéficient pas des avantages du trait de Légion/Chapitre du détachement.

**Marque du Chaos** : pour rappel, un Psyker ne peut pas choisir la marque de <Khorne>. Toutes les unités <Emperor's Children> sont marquées auto de <Slaanesh> et celles de <World Eaters> marquées de <Khorne>.

Une unité marquée Tzeentch, Nurgle ou Khorne ne peut pas être de la Légion des <Emperor's Children>.

Une unité marquée Tzeentch, Nurgle ou Slaanesh ne peut pas être de la Légion des <World Eaters>.

Aucune unité d'un détachement <SMC> ou <Black Legion> ne peut choisir la légion <Death Guard> ou <Thousand Sons>. Les unités de <Plague Marines> et de <Rubric Marines> dans un détachement <SMC> ou <Black Legion> ont le mot clé de <Legion> de ce détachement et non <Death Guard> ou <Thousand Sons>.

**Alliés de L'Ombre** : la présence de <Fallens> et de <Fabius Bile> dans un détachement SMC n'empêche pas les autres unités du détachement de bénéficier d'un trait de <Légion>, même s'ils n'en profitent jamais eux même.  
FAQ : Vous pouvez sélectionner dans votre armée un détachement (Avant-Garde) de <Fallen> sans aucun choix de QG, mais son bénéfice de Cmdt est alors de 0 CP.

**Mort au Faux Empereur** : Pour chaque jet pour toucher de 6+ contre une unité <Imperium>, cette figurine peut immédiatement effectuer une Attaque supp. avec la même arme et contre la même cible. Ces attaques bonus ne génèrent pas de nouvelles Attaques supplémentaires.

**Despoilers of the Galaxy / La Légion du Maître de Guerre** : les choix de Troupes dans un détachement <SMC> ou <Black Legion> ont la règle *Objectif sécurisé*.

**Servants of the Abyss** : si vous incluez Obsidius Mallex dans votre armée, vous ne pouvez pas déployer d'autres unités <Servants of the Abyss> avant de le déployer. Quand vous le déployez, placez toutes les unités <Servants of the Abyss> en même temps (une seule pose en termes de Déploiement). Ces unités doivent être placées à 6" de lui ou au sein d'un même Transport (les figs ne pouvant être placées ainsi sont détruites).

## PRIERES

Un Apôtre Noir connaît la prière de base *Sombre Zélote* + la prière de son Dieu s'il est marqué + une prière générique (à choisir avant la bataille).

Au début de chaque round de Bataille, chaque Apôtre peut chanter une des prières qu'il connaît. Jetez 1D6 (ajoutez +1 si au moins 1 <Dark Disciple> de la même <Légion> est à 2" de l'Apôtre). Sur 3+, les effets de la prière s'appliquent jusqu'à la fin de round de bataille. Chaque Prière ne peut être activée qu'une seule fois par round de bataille.

1. *Bénédictio Ténébreuse* : une unité <Légion> à 6" du Prêtre a -1 pour être touchée par des armes de tir.
2. *Litanie du Désespoir* : les unités ennemies qui doivent tester leur moral à 6" du prêtre, jettent 2D6 et défaussent le plus bas.
3. *Présage de Puissance* : le Prêtre a +3 Attaques et ses armes de Mêlée sont PA -4.
4. *Appel Warp-voyant* : une unité <Légion> à 6" du Prêtre a +1 pour toucher avec ses armes de tir.
5. *Augure Fléau-des-Âmes* : une unité <Légion> à 6" du Prêtre a +1 pour blesser avec ses armes de mêlée.
6. *Supplication Illusoire* : les figs <Légion> à 6" du Prêtre ont une svg invulnérable de 5+.



*Requête Courroucée* : le Prêtre (de Khorne) a +2 en Force.




*Invocation Mutagène* : le Prêtre (de Tzeentch) récupère D3 PV perdus plus tôt dans la bataille.



*Supplique Répugnante* : le Prêtre (de Nurgle) a +2 en Endurance.



*Dévotion Merveilleuse* : le Prêtre (de Slaanesh) peut Avancer et Charger à son tour ce round.




 *Sombre Zélote* : les unités de la même <Légion> à 6" peuvent relancer leurs jets pour toucher au CàC.

# POUVOIRS PSY

## DARK HERETICUS

1. *Infernal Gaze (5+)*: choisissez une unité ennemie à 18" en LdV et jetez 3D6, chaque 4+ inflige une BM.
2. *Death Hex (8+)*: choisissez une unité ennemie à 12" en LdV, jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy, cette unité ne peut pas utiliser sa sauvegarde invulnérable.
3. *Gift of Chaos (6+)*: choisissez une unité ennemie à 6" en LdV et jetez 1D6. Si le résultat est supérieur à l'Endurance la cible, celle-ci subit D3+3 BM. Si un personnage est éliminé par ce pouvoir, vous pouvez ajouter une fig de Chaos Spawn à votre armée et (FAQ) la placer à 6" et à plus de 1" de toute fig ennemie.
4. *Prescience (7+)*: choisissez une unité <Heretic Astartes> à 18" qui, jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy, ajoute +1 à ses jets pour toucher.
5. *Diabolic Strength (6+)*: choisissez une figurine <Heretic Astartes> à 12" qui a +2 en Force et +1 Attaque jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy.
6. *Warptime (6+)*: choisissez une unité <Heretic Astartes> à 3" qui peut immédiatement se déplacer comme en phase de Mvt. Une seule utilisation de ce pouvoir par unité et par tour.

## CHAOS GODS

-  *Weaver of Fates (6+)*: choisissez une unité <Tzeentch Heretic Astartes> à 18" qui, jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy, voit sa sauvegarde invulnérable améliorée de 1 (3++ max.). Les figs n'ayant pas de svg invulnérable en gagnent une de 5++.
-  *Miasma of Pestilence (6+)*: choisissez une unité <Nurgle Heretic Astartes> à 18". Votre adversaire soustrait -1 à ses jets pour toucher cette unité jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy.
-  *Delightful Agonies (6+)*: choisissez une unité <Slaanesh Heretic Astartes> à 18" qui ignore les blessures sur 5+ jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy.

## MALEFIC

1. *Incursion (7+)*: peut immédiatement invoquer une unité de Démons en jetant 4D6 au lieu de 3, et sans subir de BM en cas de double.
2. *Sacrifice (4+)*: choisissez une unité amie à 2" qui subit 1 BM. Choisissez une unité Démon à 18" qui regagne D3 PV (ou tjs 3PV si la BM est prise par un WarpSmith <Legion> pour guérir un <Daemon Engine>).
3. *Mutated Invigoration (7+)*: choisissez une unité amie de Chaos Spawn, <Legion> Possédés ou <Legion> Cult of Destruction à 18" du Psyker qui, jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy, peut :
  - relancer le dé pour déterminer la mutation de Chaos Spawns.
  - relancer le dé pour déterminer le nombre d'Attaques de Possédés.
  - relancer 1 des dés pour déterminer les caractéristiques de F, PA et Dégâts des armes d'Obliterators.
4. *Possession (5+)*: jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy : -2 à la PA des armes de Mêlée du psyker ; et à chaque Personnage d'Infanterie tué par le Psyker à la phase de Combat, vous pouvez ajouter une fig de Chaos Spawn\* à votre armée. Si le Personnage était <Astartes> (Heretic ou Adeptus), vous pouvez à la place ajouter un Greater Possessed\*. Placez la nouvelle fig à 6" du Psyker et à plus de 1" de toutes figs ennemies ; et à chaque <Véhicule> ennemi détruit par le Psyker à la phase de Combat, si ce véhicule peut exploser, alors il explose auto (dans jet de D6) et le Psyker ignore pts) toutes BM causées par cette explosion. \*FAQ: en jeu égal, ajoutez 1 de ces figs coûte respectivement 25pts et 70pts de Renforts.
5. *Cursed Earth (7+)*: jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy, la svg invulnérable des unités <Legion> Daemons à 6" du Psyker est améliorée de 1 (max. 3++).
6. *Infernal Power (6+)*: jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy, relancez les 1 pour toucher et blesser des Attaques des <Legion> Daemons à 6" du psyker.

# WARLORD

NAMED CHARACTER	WARLORD TRAIT
Abaddon the Despoiler	First Amongst Traitors
Fabius Bile	Lord of Terror
Huron Blackheart	Seigneur des Pillards (MAJ)
Khârn the Betrayer	Slaughterborn
Lucius the Eternal	Stimulated by Pain
Haarken Worldclaimer	Lord of Terror

## CODEX

1. *Eternal Vendetta*: peut relancer ses jets pour blesser au CàC contre un <Adeptus Astartes>.
2. *Flame of Spite*: chaque résultat de 6+ pour blesser au CàC inflige 1 blessure mortelle en plus.
3. *Unholy Fortitude*: +1 PV et ignore les blessures sur 6+.
4. *Hatred Incarnate*: peut relancer les 1 de ses jets pour blesser.
5. *Lord of Terror*: les unités ennemies à 6" testent leur Moral avec 1D6 supp. et conserve le plus élevé.
6. *Exalted Champion*: +1 Attaque.

## DAEMONKIN

1. *Arch-Sorcerer*: connaît +1 Pouvoir Psy (d'une des Disciplines auxquels il a accès, listée sur sa datasheet).
2. *Devourer of Magic*: +1 tentative d'abjurer à chaque phase Psy et regagne 1PV à chaque pouvoir abjuré.
3. *Reader of Fate*: 1x / bataille peut relancer un test psy (ou d'abjuration) raté. Et jetez 1D6 à chaque pouvoir psy manifesté avec succès par ce Psyker, sur 6+ vous gagnez 1 PC (si votre armée est réglementaire).
4. *Infernal Gaze*: la portée de son *Châtiment* est de 24" au lieu de 18".
5. *Warp Lord*: peut relancer les 1 de ses tests psy.
6. *Daemon-Bound Power*: +1 en Force et peut relancer ses jets de Dégâts avec son arme de Force (hors relique).

## FORMATIONS VIGILUS

- PORTEURS DE DESESPOIR - *Elu du Maître de Guerre*: les unités <PdD> à 6" relancent les 1 pour toucher, ou peuvent relancer tous les jets pour toucher si c'est un <Chaos Lord>.
- BATTERIE DE DEVASTATION - *Fléau des Blindés*: les unités <BdD> à 6" relancent les 1 pour blesser contre les <Véhicules>.
- CULTE DES DAMNES - *Prêcher Exulté*: les unités <CdD> à 6" peuvent relancer leur jets de Charge.
- RITUALISTES DEMONIAQUE - *Gardien de la Vrai Foi*: à chaque 6 (non modifié) pour blesser sur une Attaque de Mêlée d'une fig <RD> à 6", cette Attaque inflige 1 BM en plus de ses dégâts normaux.
- MdFA - *Maître des Forges d'Âmes*: les <Machines Démons MdFA> à 6" du SdG ont +2" de Mvt.
- OST RAPTORIEL - *La Pointe de la Griffes*: les unités <OR> à 6" ajoutent +2" à leur jet de Charge.
- ANGES DECHUS - *Agent de la Discorde*: dans un détachement <AD>, Cypher gagne auto ce trait (0 CP). Les unités ennemies à 12" de Cypher ne peuvent pas utiliser de capacités, reliques, etc. pour regagner des CP. Ou zone de 18" si 10+ <Fallens> à 12" de Cypher. Ou zone de 24" si 20+ <Fallens> à 12" de Cypher.

# WARLORD

## BLACK LEGION

1. *Pillard Vétéran* : les unités <Black Legion> à 6" du Warlord peuvent Charger après avoir battu en retraite.
2. *Indomptable* : divise par 2 les Dégâts qu'il subit (arrondi au supérieur).
3. *Brute en Armure Noire* : +1 en Force. Quand le Warlord vient de charger, choisissez une unité ennemie à 1" et jetez 1D6, sur 4+ elle subit D3 BM.
4. *Mangeur d'Âmes* : chaque fois qu'il détruit une unité ennemie, le Warlord récupère D3 PV perdus.
5. *Chef de Guerre Digne de Confiance* : tant que le Warlord est sur la table, jetez 1D6 quand vous dépensez 1 PC, sur 5+ ce PC est restitué.
6. *Premier parmi les Traîtres* : des Attaques supplémentaires se déclenchent sur 5+ au lieu de 6+ (grâce à l'aptitude *Mort au Faux Empereur*) pour les figs des unités <Black Legion> amies à 6" du Warlord. Ces Attaques supp. n'en génèrent pas elle-même de nouvelles.

## ALPHA LEGION

1. *I Am Alpharius* : en plus de ce trait, votre Warlord possède un des 6 autres traits Codex, déterminé aléatoirement. S'il est détruit, vous pouvez choisir un autre <Personnage Alpha Legion> qui devient le nouveau Warlord et peut choisir un trait (y compris celui-ci). Votre adversaire ne gagne le point de victoire pour *Slay the Warlord* que s'il a éliminé tous vos <Personnages Alpha Legion>.
2. *Clandestine* : -1 pour toucher le Warlord.
3. *Headhunter* : permet au Warlord de cibler un <Personnage> même si ce n'est pas la cible la plus proche. De plus, chaque 6 naturel pour toucher avec une arme de tir génère 1 BM en plus des Dégâts normaux.
4. *Master of Diversion* : au début du 1er Round, avant que le 1er Tour commence, sélectionnez 3 unités <AL> et redéployez les selon les règles de Mission. Ok pour les unités embarquées en Transport.
5. *Cult Leader* : les <Cultistes> à 6" du Warlord améliorent de 1 la PA de leurs armes de Tir et de CàC.
6. *Faceless Commander* : 1x/bataille, à la fin de votre phase de Mvt, vous pouvez retirer votre Warlord de la table et le redéployer à 3" d'une unité <AL Infantry> et à plus de 9" de toute fig ennemie.

## EMPEROR'S CHILDREN

1. *Stimulated by Pain* : +1 Attaque pour chaque PV en moins (max. +3). S'il guéri une blessure, il perd l'Attaque associée.
2. *Intoxicating Musk* : les figs ennemies à 3" du Warlord ont -1 à leurs jets pour toucher.
3. *Unbound Arrogance* : à la phase de Combat, chaque joueur choisi secrètement un chiffre : 1, 2 ou 3 puis se les révèle simultanément. Si les chiffres sont les mêmes, rien ne se passe. Si les chiffres sont différents, le chiffre que vous avez choisi s'ajoute aux Attaques du Warlord.
4. *Faultless Duelist* : au début de la phase de Combat, lancez 1D3. Soustrayez le résultat au nb d'Attaques (min. 1) des fig ennemies à 1".
5. *Glutton for Punishment* : réduisez les Dégâts de 1 (min de 1) qu'il subit.
6. *Loathsome Grace* : peut relancer son jet de Charge. Les tours où il a chargé, s'est fait chargé ou a fait un *Intervention héroïque*, il gagne +1 Attaque et +1 en Force pour la phase de Combat de ce tour.

# WARLORD



## IRON WARRIORS

1. *Cold and Bitter* : les unités <IW> amies à 6" réussissent auto leur test de Moral.
2. *Daemonsmith* : les Attaques effectuées par des unités <Daemon Engine IW> et <Cult of Destruction IW> à 6", génère une touche supplémentaire sur un 6 naturel pour toucher.
3. *Iron Without* : ignore les blessures sur 5+.
4. *Bastion* : les tirs PA-1 contre les unités <IW> à couvert à 6" du Warlord sont considérés comme PA 0.
5. *Siege Master* : les <Véhicules IW> et <Havocs IW> à 6" relancent les 1 pour blesser.
6. *Stoic Advance* : les unités <IW> à 6" ignorent la pénalité pour tirer à l'arme lourde après un Mvt.



## NIGHT LORDS

1. *Night Haunter's Curse* : 1x/Round, il peut relancer 1 seul de ses jets pour toucher, blesser, de dégâts, de Sprint, de Charge ou de Svg.
2. *One Piece at a Time* : peut charger après avoir battu en retraite et les Attaques de CàC contre lui ont -1 pour le toucher.
3. *Murderous Reputation* : chaque 6 naturel pour toucher du Warlord génère 1 BM en plus des Dégâts.
4. *Killing Fury* : il a +D3 Attaques les tours où il charge, est chargé ou effectue une intervention héroïque.
5. *One With The Shadows* : si dans un décor, il a +1 de Svg de couvert et +1 de Svg invuln. (max. 3+).
6. *Dirty Fighter* : si plus de figs amies à 3" du Warlord que de figs ennemies, il a +1 pour toucher au CàC.



## WORLD BEARERS

1. *The Voice of Lorgar* : +3" de portée aux capacités d'aura (*Lord of Chaos*, *Démagogue*) et (FAQ) des prières chantées par votre SdG.
2. *Exalted Possession* : le Warlord gagne <Possessed> et <Demon>, +1 F, +1A, et +1" de Mvt.
3. *Daemonic Whispers* : si votre armée est Battle-Forged, gagnez D3 PC avant la partie. 1x/bataille, vous pouvez relancer 1 jet pour toucher, pour blesser ou de sauvegarde.
4. *Master of the Union* : +1 Attaque aux unités <Démons WB> à 6" du Warlord.
5. *Diabolist* : insensible à la douleur sur 6+ ; sur 3+ en cas de BM.
6. *Sacrilegious Regeneration* : il a +1 PV et il regagne D3 PV perdus au début de chacun de vos tours.



## WORLD EATERS

1. *Slaughterborn* : gagne +1 Attaque et +1 en Force à chaque fois qu'il détruit 1 <Perso>, <Monstre> ou <Titan>.
2. *Arch Slaughterer* : si plus de fig ennemies à 3" que de fig amies, il gagne +D3 Attaques pour cette phase.
3. *Disciple of Khorne* : peut relancer les jets pour toucher et pour blesser de ses Attaques de CàC qui ciblent un <Personnage> ou une fig avec 5+ PV.
4. *Violent Urgency* : les unités <WE> à 6" du Warlord ont +1" à leurs distances d'Advance et de Charge.
5. *True Berzerker* : divise par 2 les Dégâts qu'il subit (arrondi au supérieur).
6. *Battle-Lust* : peut effectuer des interventions héroïques à 6" et se déplace alors de 6". De plus, il frappe toujours en premier à la phase de Combat, même si il n'a pas chargé.

# WARLORD

## CHAPITRES RENEGATS

- **RED CORSAIRS - *Seigneur des Pillards*** : +1 relique gratuite, qui doit être portée par un Personnage <Red Corsair> (ne possédant pas déjà de relique). De plus, à chaque fois que le Warlord tue un <Personnage> ennemie, il gagne +1 Attaque jusqu'à la fin de la bataille.
- **CRIMSON SLAUGHTERS - *Maelstrom de Tourments*** : -1 au Cd des unités ennemies à 6" du Warlord. Ce malus passe à -2 en Cd à 9" dès que votre Warlord a tué la moindre fig ennemie.
- **PURGE - *Mission Sacrée*** : relance les 1 pour toucher et les jets de dégâts.
- **SCOURGED - *Vérité bouleversante*** : Au début de chaque phase de Combat, une unité ennemie à 3" du Warlord combat en dernier (sauf si elle a aussi une aptitude lui permettant de combattre en premier, auquel cas les deux s'annulent et elle combat normalement).
- **BRAZEN BEASTS - *Gravé les Runes*** : chaque fois que le Warlord tue un Personnage ennemi, il gagne +2 Attaques et +2 en Force.
- **FLAWLESS HOST - *Confiance Ultime*** : le Warlord génère 3 Attaques supp. au lieu d'une seule sur des 6+ pour toucher avec son trait de Chapitre.



## CODEX SMC

### EYE OF TZEENTCH

TZEENTCH PSYKER only. The bearer of the Eye of Tzeentch adds 1 to their Psychic test when attempting to manifest the *Smite* power.

### TALISMAN OF BURNING BLOOD

KHORNE model only. The bearer of the Talisman of Burning Blood can Advance and charge in the same turn. Furthermore, the bearer can re-roll failed charge rolls.

### PUSCLEAVER

NURGLE model with power sword only. Puscleaver replaces the bearer's power sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Puscleaver	Melee	Melee	User	-2	D3

**Abilities:** This weapon wounds on a 2+, unless the target is a **VEHICLE**, in which case roll to wound as normal.

### INTOXICATING ELIXIR

SLAANESH model only. Add 1 to the bearer's Strength and Attacks characteristics.

### BLADE OF THE HYDRA

ALPHA LEGION model with chainsword only. The Blade of the Hydra replaces the bearer's chainsword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Blade of the Hydra	Melee	Melee	+1	-2	2

**Abilities:** Each time the bearer fights, it can make D3 additional attacks with this weapon.

### CLAWS OF THE BLACK HUNT

NIGHT LORDS model with two lightning claws only. The Claws of the Black Hunt replaces both of the bearer's lightning claws and have the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Claws of the Black Hunt	Melee	Melee	+1	-3	D3

**Abilities:** Increase the wielder's Attacks characteristic by 1. In addition, you can re-roll failed wound rolls for this weapon.

### THE CURSED CROZIUS

WORD BEARERS model with a power maul only. The Cursed Crozius replaces the bearer's power maul and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Cursed Crozius	Melee	Melee	+2	-2	3

**Abilities:** Re-roll all failed wound rolls for this weapon when targeting an **IMPERIUM** unit.

### THE BLACK MACE

Model with power maul only. The Black Mace replaces the bearer's power maul and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Black Mace	Melee	Melee	+3	-2	2

**Abilities:** Roll a D6 each time a model is slain by the Black Mace; on a 6, that model's unit suffers an additional mortal wound at the end of the phase.

### THE MURDER SWORD

Model with power sword only. The Murder Sword replaces the bearer's power sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Murder Sword	Melee	Melee	+1	-4	1

**Abilities:** At the start of the first battle round but before the first turn has begun, you must nominate one enemy **CHARACTER** to be the target of the bearer of the Murder Sword (this can be a character that is not yet set up on the battlefield). Remember to tell your opponent which character you have nominated. Each attack made with the Murder Sword that hits the selected character automatically inflicts a mortal wound upon that character instead of the normal damage.

### BRASS COLLAR OF BHORGHASTER

WORLD EATERS models only. The bearer of the Brass Collar of Bhorghaster can attempt to deny one psychic power in each enemy Psychic phase. If this model makes a successful Deny the Witch test, the psyker that was attempting to manifest the power immediately suffers Perils of the Warp.

### FLESHMETAL EXOSKELETON

IRON WARRIORS model only. The bearer of the Fleshmetal Exoskeleton has a Save characteristic of 2+. In addition, this model heals 1 wound at the start of each of your turns.

### THE EYE OF NIGHT

BLACK LEGION model only. The bearer can unleash the power of the Eye of Night once per battle, in their Shooting phase, instead of firing any other weapons. When they do so, select a visible **VEHICLE** unit and roll a D6; on a 2+, that unit suffers D3 mortal wounds.

### BLISSGIVER

EMPEROR'S CHILDREN model with bolt pistol only. Blissgiver replaces the bearer's bolt pistol and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Blissgiver	6"	Assault D6	User	-1	1

**Abilities:** This weapon can be fired within 1" of an enemy unit, and can target enemy units within 1" of friendly units. If an enemy **CHARACTER** model is wounded by Blissgiver but not slain, roll a D6 at the end of the phase; on a 6, they suffer D3 mortal wounds.



**CAPE DES CONQUÊTES**

Chaque fois que le porteur tue un **PERSONNAGE** ennemi, ajoutez 1 aux caractéristiques Force, Attaque et Commandement du porteur jusqu'à la fin de la bataille.

**FLÉAU DES ANGES**

Figurine avec combi-bolter seulement.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D
Fléau des Anges	24"	Tir Rapide 2	5	-2	2
<b>Aptitudes:</b> Cette arme a une caractéristique de Dégâts de 3 si la cible a le mot-clé <b>IMPERIUM</b> .					

**LAME DU FRISSON**

Figurine avec épée énergétique seulement.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D
Lame du Frisson	Mêlée	Mêlée	+1	-3	1
<b>Aptitudes:</b> Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer D6 attaques supplémentaires avec cette arme.					

**HEAUME AVEUGLE**

Diminuez de 1 la caractéristique Capacité de Tir du porteur (ex: CT 2+ devient CT 3+), mais améliorez de 1 la caractéristique Pénétration d'Armure de toutes les armes du porteur (ex: PA 0 devient PA -1).

**TROPHÉES DU MASSACRE**

Ajoutez 1 à la caractéristique Commandement des unités **BLACK LEGION** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins du porteur. De plus, soustrayez 1 à la caractéristique Commandement des unités ennemies à 6" ou moins du porteur.

**DENTS DE GHORISVEX**

Figurine avec épée tronçonneuse seulement.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D
Dents de Ghorisvex	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	2
<b>Aptitudes:</b> Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 2 attaques supplémentaires avec cette arme. À chaque jet de blessure de 6+ obtenu pour une attaque avec cette arme, la cible subit 1 blessure mortelle en plus des dégâts normaux.					

*Porteurs de Désespoir***LE FENDOIR À ENNEMIS**

Figurine avec hache énergétique seulement.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D
Le Fendoir à Ennemis	Mêlée	Mêlée	+3	-2	D3
<b>Aptitudes:</b> Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques avec cette arme qui ciblent des unités <b>IMPERIUM</b> .					

*Meute des Forges d'Âmes***MÉCASERPENTS**

Figurine avec méca-vrilles seulement.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D
Mécaserpents	Mêlée	Mêlée	+1	-1	2
<b>Aptitudes:</b> Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque (et une seule) avec cette arme pour chaque figurine ennemie à 1" ou moins du porteur.					

*Ost Raptoriel***AILES DE CHIROPTÈRE**

Jetez un D6 pour chaque unité ennemie au-dessus de laquelle s'est déplacé le porteur à la phase de Mouvement ou de Charge. Sur 4+, cette unité subit D3 blessures mortelles.

*Batterie de Dévastation***L'ŒIL DU DÉMON**

Au début de votre phase de Tir, choisissez une unité **BATTERIE DE DÉVASTATION** amie à 6" ou moins du porteur. Les unités ennemies ne reçoivent pas le bénéfice du couvert contre les armes de cette unité à cette phase.

*Culte des Damnés***LE GRIMOIRE INFERNO**

Le porteur est équipé d'une arme de tir avec le profil suivant en plus de toute arme de tir qu'il possède:

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D
Le Grimoire Inferno	8"	Assaut D6	5	-1	D3
<b>Aptitudes:</b> Cette arme touche automatiquement sa cible.					

*Anges Déchus***LAME D'ACIER DE CALIBAN**

Figurine avec épée de force seulement.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D
Lame d'Acier de Caliban	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D3
<b>Aptitudes:</b> Chaque attaque avec cette arme obtenant 6+ sur le jet de blessure a une caractéristique de Dégâts de D6 au lieu de D3.					

*Ritualistes Démoniaques***LE BÂTON INCANDESCENT**

Figurine avec sceptre de force seulement.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D
Le Bâton Incandescent	Mêlée	Mêlée	+3	-1	D3
<b>Aptitudes:</b> À la fin de chaque phase de Combat, vous pouvez choisir une unité à 1" ou moins du porteur. L'unité choisie subit 1 blessure mortelle.					



# RELIQUES



## ALPHA LEGION



### MINDVEIL

At the start of your Movement phase, if a model with this Relic is on the battlefield, roll 3D6; until the end of that phase, that model's Move characteristic is equal to the result. In the Movement phase, a model with this Relic can move across other models and terrain as if they were not there. In the Charge phase, a model with this Relic can move across other models (other than BUILDINGS) as if they were not there. A model with this Relic can charge in a turn in which they Fall Back.

### SHADEBLADE

Model with power sword or force sword only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Shadeblade	Melee	Melee	+1	-3	D3

**Abilities:** When resolving an attack made against the bearer, subtract 1 from the hit roll.

### DRAKESCALE PLATE

INFANTRY model only. A model with this Relic has a Save characteristic of 2+. When a model with this Relic would lose a wound as a result of a mortal wound, roll one D6; on a 5+ that wound is not lost.

### HYDRA'S WAIL

Once per battle, at the start of the battle round, if a model with this Relic is on the battlefield it can activate the Hydra's Wail. Until the end of the battle round, when your opponent spends Command Points to use a Stratagem, roll one D6; on a 4+ your opponent must spend one extra Command Point to use that Stratagem, or else it has no effect and the Command Points spent so far are lost.

### VIPER'S BITE

Model with combi-bolter only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Viper's Bite	24"	Rapid Fire 2	5	-3	2

### HYDRA'S TEETH

Model with a bolt weapon (see page 58) only. The bolt weapons of a model with this Relic are granted the following abilities: Attacks made with this weapon automatically hit the target. This weapon wounds on a 2+ unless it is targeting a VEHICLE or TITANIC unit, in which case it wounds on a 6+. Units do not receive the benefit of cover to their saving throws against attacks made with this weapon.



## WORD BEARERS



### BALEFUL ICON

When a charge roll is made for a charge declared against any friendly WORD BEARERS units within 6" of a model with this Relic, subtract 2 from the result.

### BOOK OF THE REVILER

Model that is not a DAEMON only. Before the battle, a model with this Relic can read from the Book of the Reviler. If it does, randomly generate two Chaos Boons for that model from the table found in the Chaos Boon Stratagem (see *Codex: Chaos Space Marines*), re-rolling Spawndom and Daemonhood and duplicate results. Note that doing so does not cost any Command Points, and an enemy CHARACTER, VEHICLE or MONSTER model does not have to have been destroyed.

### ASHEN AXE

Model with chainaxe only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Ashen Axe	Melee	Melee	+1	-2	D3

**Abilities:** Enemy units within 1" of a model with this Relic cannot Fall Back unless they have the VEHICLE or TITANIC keyword, or have a minimum Move characteristic.

### EPISTLE OF LORGAR

PRIEST model only. When a model with this Relic chants a prayer, you can re-roll the dice to determine if that prayer is heard. Add 1 to the Leadership characteristic of models in friendly WORD BEARERS units whilst their unit is within 6" of this model.



# RELIQUES



## EMPEROR'S CHILDREN



### FATAL SONANCY

This Relic is a weapon that has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Fatal Sonancy	12"	Assault D6	6	-2	1

**Abilities:** When resolving an attack made with this weapon, do not make a hit roll: it automatically scores a hit. When resolving an attack made with this weapon, the target does not receive the benefit of cover to its saving throw.

### RAIMENT REVULSIVE

When resolving an attack made by a model with this Relic, you can re-roll the hit roll and you can re-roll the wound roll. When a charge roll is made for a model with this Relic, you can re-roll the result.

### REMNANT OF THE MARAVIGLIA

PRIEST model only. Once per battle, instead of chanting a prayer, a model with this Relic can broadcast the Remnant of the Maraviglia. Until the end of that battle round, when resolving an attack made by a model in a friendly EMPEROR'S CHILDREN unit within 6" of a model with this Relic, you can re-roll the wound roll.

### DISTORTION

Model with power sword or force sword only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Distortion	Melee	Melee	User	-4	D3

**Abilities:** At the start of the Fight Phase, the bearer can look upon their reflection. Until the end of that phase, this weapon has a Strength characteristic of x2, and when resolving an attack made with this weapon, subtract 1 from the hit roll.

### THE ENDLESS GRIN

When a Morale test is taken for an enemy unit within 6" of a model with this Relic, your opponent must roll one additional D6 and you can choose one of those dice to be discarded. Subtract 1 from the Leadership characteristic of models in enemy units whilst their unit is within 6" of a model with this Relic.

### ARMOUR OF ABHORRENCE

Enemy units cannot fire Overwatch at a model with this Relic. If an enemy unit fails a Morale test whilst it is within 6" of a model with this Relic, one additional model flees from that unit.



## NIGHTLORDS



### MISERY OF THE MEEK

Once per battle, at the start of your Movement phase, a model with this Relic can drink from the Misery of Meek. That model immediately regains up to D6 lost wounds, and until the start of your next turn, add D3 to that model's Attacks characteristic.

### FLAYER

Model with power sword only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Flayer	Melee	Melee	+1	-3	2

**Abilities:** Each model destroyed by an attack with this weapon counts as two for the purposes of Morale tests.

### VOX DAEMONICUS

INFANTRY model only. Whilst an enemy unit is within 6" of a model with this Relic, reduce the range of that unit's aura abilities to 1". In addition, enemy units that are set up on the battlefield as reinforcements cannot be set up within 12" of a model with this Relic.

### STORMBOLT PLATE

INFANTRY model only. A model with this Relic has a Save characteristic of 2+. In addition, a model with this Relic always counts as being in cover, even while it is not entirely on or within a terrain feature.

### TALONS OF THE NIGHT TERROR

Model that can FLY only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Talons of the Night Terror	Melee	Melee	+1	-1	1

**Abilities:** When a model with this Relic fights, it makes D3 additional attacks with this weapon, or D6 additional attacks with this weapon if it made a charge move or performed a Heroic Intervention this turn.

### SCOURGING CHAINS

Improve the Armour Penetration characteristic of melee weapons a model with this Relic is equipped with by 1 (e.g. AP 0 becomes AP -1). Subtract 1 from the Attacks characteristic (to a minimum of 1) of enemy models whilst they are within 1" of a model with this Relic.



# RELIQUES



## IRON WARRIORS



### AXE OF THE FORGEMASTER

Model with power axe or daemonic axe only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Axe of the Forgemaster	Melee	Melee	+3	-3	2
<b>Abilities:</b> When resolving an attack made with this weapon against a VEHICLE unit, an unmodified hit roll of 5+ inflicts D3 mortal wounds on the target in addition to any normal damage.					

### INSIDIUM

A model with this Relic gains the DAEMON keyword (if it does not already have it). Add 1 to the Strength, Toughness and Wounds characteristics of that model.

### TECHNO-VENOMOUS MECHATENDRILS

WARPSMITH model only. This Relic replaces mechatendrils and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Techno-venomous Mechatendrils	Melee	Melee	User	0	1
<b>Abilities:</b> When the bearer fights, it makes 4 additional attacks with this weapon, and only those 4 attacks can be made with this weapon. When resolving an attack made with this weapon, if a hit is scored the target suffers 1 mortal wound and the attack sequence ends.					

### SIEGEBREAKER MACE

Model with power maul or accursed crozius only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Siegebreaker Mace	When the bearer fights, select one of the profiles below.				
- Swing	Melee	Melee	+2	-2	2
- Smash	Melee	Melee	x2	-3	D6
<b>Abilities:</b> When the bearer fights using the smash profile, it can only make two attacks. When resolving an attack made with the smash profile, roll two D6 when inflicting damage with it and discard one of the results.					

### CRANIUM MALEVOLUS

In your Shooting phase, a model with this Relic can use the Cranium Malevolus instead of shooting. Roll one D6 for each enemy VEHICLE unit within 9" of that model; on a 4-5 that unit suffers D3 mortal wounds, and on a 6 that unit suffers 3 mortal wounds.

### SPITESPITTER

Model with combi-bolter only. combi-bolter and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Spitespitter	24"	Rapid Fire	2	5	-3 D3



## WORLD EATERS



### CRIMSON KILLER

Model with plasma pistol only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Crimson Killer	12"	Pistol	1	9	-3 3
<b>Abilities:</b> When resolving an attack made with this weapon, an unmodified wound roll of 4+ inflicts 1 mortal wound on the target in addition to any normal damage.					

### HELM OF FURDRE

INFANTRY model only. Add 2 to the Strength characteristic of a model with this Relic. At the start of your Charge phase, if a model with this Relic is within 8" of any enemy units, it must declare a charge.

### BERSERKER GLAIVE

Model with power axe or axe of dismemberment

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Berserker Glaive	Melee	Melee	+1	-2	2
<b>Abilities:</b> When the bearer would lose a wound, roll one D6; on a 5+ that wound is not lost.					

### BLOODHUNGER

When an enemy model is destroyed in the Fight phase as a result of an attack made by a model with this Relic, roll one D6; on a 4+ the model with this Relic regains up to 1 lost wound.

### BANNER OF RAGE

PRIEST model only. Once per battle, at the start of the Fight phase, a model with this Relic can unfurl the Banner of Rage. If they do, add 1 to the Attacks characteristic of models in friendly WORLD EATERS units whilst their unit is within 6" of that model.

### GOREFATHER

Model with chainaxe only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Gorefather	Melee	Melee	+2	-2	3
<b>Abilities:</b> When resolving an attack made with this weapon, subtract 1 from the hit roll, and on an unmodified wound roll of 6 the target suffers 3 mortal wounds and the attack sequence ends.					

## CHAPITRES RENEGATS

RED CORSAIRS - *Morsure du Maelstrom* : combi-fuseur, partie bolter = Tir Rapide 3 F4 PA -1 D2 et = fuseur F9.

CRIMSON SLAUGHTERS - *Lame de l'Implacable* : une épée énergétique F +1. Si le porteur élimine 1+ figs avec cette arme, à partir de la phase suivante et pour toute la bataille, cette arme blesse auto sans jet de dé.

PURGE - *L'orbe de non vie* : = grenade de zone spéciale. 1x/bataille. S'utilise en phase de tir à la place de tirer avec d'autres armes. Choisissez un point sur la table à 8" du porteur, jetez 1D6 pour chaque unité (amie ou ennemie) à D6" de ce point, -2 si c'est un <Véhicule>, et sur 4+ cette unité subit D3 BM.

SCOURGED - *Le livre des contre-vérités* : tout <Psyker> ennemi prend 1 BM s'il manifeste un pouvoir à 18".

BRAZEN BEASTS - *Plate de Chair démoniaque* : svg 2+, +1 Attaque et +1" de Mvt.

FLAWLESS HOST - *Cape Irréprochable* : +1 Attaque et +3" de portée pour ses aptitudes d'auras.

## ARMES DEMONS

### Q'O'AK, THE BOUNDLESS

TZEENTCH model with power sword, hellforged sword or force sword only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Q'o'ak	Melee	Melee	User	-3	D3
<b>Abilities:</b> When resolving an attack made with this weapon, invulnerable saves cannot be made.					

### THAA'RIS AND RHI'OL, THE RAPACIOUS TALONS

SLAANESH model with two lightning claws or two sets of malefic talons only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Thaa'ris and Rhi'ol	Melee	Melee	User	-2	2
<b>Abilities:</b> When resolving an attack made with this weapon, you can re-roll the wound roll. When rolling for this weapon's Daemon Weapon ability, on a 2+ you can make a number of additional attacks equal to the result with this weapon this phase.					

### ZAALL, THE WRATHFUL

KHORNE model with power sword or hellforged sword

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Zaall	Melee	Melee	User	-5	2
<b>Abilities:</b> When rolling for this weapon's Daemon Weapon ability, on a 2+ add a number to this weapon's Strength characteristic equal to the result until the end of this phase.					

### G'HOLL'AX, FIST OF DECAY

NURGLE model with power fist only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
G'holl'ax	Melee	Melee	x2	-3	3
<b>Abilities:</b> When resolving an attack made with this weapon, subtract 1 from the hit roll, and an unmodified wound roll of 2+ is always successful.					

### UL'O'CCA, THE BLACK AXE







Model with power axe, force axe or daemonic axe only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Ulo'cca	Melee	Melee	User	0	1
<b>Abilities:</b> When resolving an attack made with this weapon, an unmodified wound roll of 4+ inflicts 1 mortal wound on the target in addition to any other damage.					











# STRATAGEMES




## Avant la Bataille

<b>Gift of Chaos</b>	① or ③ CP	1 relique supp. pour 1 CP ou 2 reliques supp. pour 3 CP. Doivent être données à des <Personnages> différents. Limité à 1x par bataille.	☆
<b>Field Commander</b>	① CP	1x max. par détachement spécialisé. Choisissez un de vos <Personnages> qui a gagné le mot clé d'un détachement spécialisé et qui n'est pas déjà SdG. Il peut prendre le trait de SdG du détachement (sans être le SdG).	☆
<b>Reliques de la Longue Guerre</b>	① or ③ CP	BLACK LEGION only. 1 relique supp. pour 1 CP ou 2 reliques supp. pour 3 CP. Doivent être données à des <Personnages BL> différents. Limité à 1x / bataille.	
<b>Conciles de Traîtres</b>	① CP	BLACK LEGION only. Si votre SdG est Abbadon, un <Prince Démon BL> ou un <Chaos Lord BL>. Un <Apôtre Noir BL> et un <Sorcier BL> reçoivent chacun un trait de SdG (tous différents). Limité à 1x par bataille.	
<b>Cursed Despoilers</b>	② CP	WORD BEARERS only. Après le déploiement mais avant le 1er Round, si une unité <WB> est sur la table. Choisir un terrain (hors <Fortification>) qui n'octroie pas le bénéfice du couvert pour cette bataille.	
<b>We are Alpharius</b>	① CP	ALPHA LEGION only. Après avoir désigné votre SdG. Choisir un de vos <Perso AL> qui n'est pas le SdG et lui choisir un trait. 1x/bataille.	
<b>Combat Elixirs</b>	② CP	EMPEROR'S CHILDREN only. 1x/bataille. 1 unité <EC> (hors <Cultistes> et <Véhicule>) gagne : +1 Attaque ou +1 Force ou +1 Endurance ou +2" de Mvt.	
<b>Red Butchers</b>	② CP	WORLD EATERS only. 1x/bataille. 1 unité de <Terminators WE> gagne +1 en Force et la capacité de combattre 2x à chaque phase de Combat.	



## En Réaction à ...

<b>Salve Punitive</b>	① CP	BATTERIE DE DEVASTATION only. Une unité <BdD> peut tirer à la fin de la première phase de Mvt ennemie, si vous n'avez pas le premier Tour.	☆☆
<b>Exécuteurs Attirés</b>	① CP	PORTEURS DE DESESPoir only. Quand une unité <Heretic Astartes> doit tester son Moral. Si à 18" d'une de vos unités <PdD>, elle réussit auto son test.	
<b>Hexagrammatic Ward</b>	① CP	WORD BEARERS only. Après avoir fait un jet de Svg. Traitez le comme un résultat 6. Limité à 1x/bataille à chacun de vos <Perso WB>.	
<b>In Midnight Clad</b>	① CP	NIGHT LORDS only. Quand une de vos unités <NL Infantry> est prise pour cible par des tirs. -1 pour toucher votre unité au tir à cette phase.	
<b>Sabotage Armoury</b>	① CP	ALPHA LEGION only. Avant que votre adversaire ne jette le dé pour savoir si un de ses <Véhicules> explose. Si une de vos unités <AL> est sur la table, alors ajoutez +3 au jet et ce jet ne peut être relancé.	
<b>Dour Duty</b>	① CP	IRON WARRIORS only. Quand une de vos unités <IW> est prise pour cible au Tir ou en <i>Overwatch</i> . Pour cette phase, les armes de tir qui la ciblent voient leur PA diminuée de 1.	
<b>Cannon Fodder</b>	② CP	IRON WARRIORS only. Au début de la phase de Tir de votre adversaire. Choisir une unité de <IW Infantry> et une unité de <IW Cultists> entièrement à 6". Pour cette phase, la 1 <sup>ère</sup> unité ne peut pas être prise pour cible tant que l'unité de Cultistes est plus proche du tireur.	
<b>Iron Within, Iron Without</b>	① CP	IRON WARRIORS only. Quand une de vos fig <IW> va perdre 1 PV. Pour cette phase, son unité ignore la perte de PV sur 6+.	
<b>Incessant Disdain</b>	① CP	EMPEROR'S CHILDREN only. A la fin de la phase de Charge adverse. Choisir un de vos <Perso EC> qui peut faire une <i>Intervention héroïque</i> à 6" (au lieu de 3") et se déplacer alors de 6" pour se rapprocher de la fig la plus proche OU de n'importe quel <Personnage> ennemi.	
<b>Scorn of Sorcery</b>	① CP	WORLD EATERS only. Quand un <Psyker> manifeste 1 pouvoir psy à 24" d'une unité <WE>, jetez 1D6, sur 4+, les effets du pouvoir sont annulés.	
<b>Prescience</b>	② CP	SCOURGED only. Quand une unité ennemie est placée sur la table à 12" d'une de vos unités <Scourged>, elle peut immédiatement lui tirer dessus.	☆






## Au Déploiement

<b><i>Apostole of the Dark Council</i></b>	① CP	WORD BEARERS only. Choisir un de vos <WB Priest> qui connaît +1 prière et peut en chanter +1/Round. Limité à 1x/bataille.	
<b><i>Forward Operatives</i></b>	① CP	ALPHA LEGION only. Quand vous déployez une unité <AL Infantry>. Au début du 1 <sup>er</sup> Round, avant le 1 <sup>er</sup> Tour, cette unité peut se déplacer de 9".	
<b><i>Apoplectic Frenzy</i></b>	① CP	WORLD EATERS only. Quand vous déployez une unité <WE Infantry>. Au début du 1 <sup>er</sup> Round, avant le 1 <sup>er</sup> Tour, cette unité peut se déplacer de 9".	


## Début d'un Round

<b><i>Chœur de la Foi Véritable</i></b>	① CP	CULTE DES DAMNES only. Lorsqu'un <Dark Apostle Cdd> tente une Prière. +1 au jet s'il y a au moins une unité de <Cultistes Cdd> à 6".	☆
<b><i>Tueurs de Mondes</i></b>	③ CP	BLACK LEGION only. Au début d'un round de bataille. Pour ce round, les unités ennemies ne peuvent utiliser aucune aptitude leur permettant de contrôler un objectif si une unité <BL> se trouve à 3" de cet objectif, et ce même à effectifs inférieurs.	
<b><i>Tactical Perfection</i></b>	① CP	EMPEROR'S CHILDREN only. Au début du 1 <sup>er</sup> Round, avant le 1 <sup>er</sup> Tour. Choisir une unité <EC>. Retirez-la de la table et déployez-la de nouveau selon les règles de la Mission. OK pour les unités embarquées en Transport.	






## Début de Tour

<b><i>Beszech the Chaos Gods</i></b>	① CP	Au début de n'importe quel tour, choisissez une unité <Mark of Chaos> qui n'a pas encore choisi de marque. Vous pouvez immédiatement dédier cette unité à l'un des 4 Dieux du Chaos (comme décrit p.116).	☆
<b><i>Elus du Panthéon</i></b>	① CP	BLACK LEGION only. Au début de votre tour, choisissez une de vos unités <BL> qui a <Mark of Chaos> mais qui n'a pas encore choisi de marque. Cette unité reçoit les mots clés des 4 Dieux du Chaos jusqu'au début de votre prochain tour.	
<b><i>We have come for you</i></b>	① CP	NIGHT LORDS only. Au début de la phase de Mvt de votre adversaire. Choisir une unité <NL> (non <Véhicule>). Jusqu'au début de votre prochain Tour, les unités ennemies à 1" ne peuvent pas battre en retraite sauf si <Véhicule> ou <Titanic> ou a une carac de Mvt minimum.	
<b><i>Scrambled Coordinates</i></b>	① CP	ALPHA LEGION only. Pdt la phase de Mvt de votre adversaire, quand il va déployer une unité depuis les Renforts. Elle doit être placée à plus de 12" de vos unités <AL> (au lieu de 9").	
<b><i>Ambush</i></b>	② CP	ALPHA LEGION only. Pdt la phase de Mvt de votre adversaire, quand il a déployé une unité depuis les Renforts. Choisir une unité <AL> à 18" qui peut tirer immédiatement lui dessus comme en phase de Tir.	
<b><i>Conceal</i></b>	② CP	ALPHA LEGION only. Au début de la phase de Tir de votre adversaire. Choisir une unité <AL Infantry> qui, pour cette phase, ne peut être prise pour cible à moins d'être la cible la plus proche du tireur.	

## Phase PSY








<b><i>Chaos Familiar</i></b>	① CP	Choisissez un <Psyker Heretic Astartes > ami qui peut remplacer 1 de ses pouvoirs psy par un autre pouvoir de la discipline Dark Hereticus.	☆☆
<b><i>The Great Sorcerer</i></b>	① CP	Choisissez un <Tzeentch Psyker Heretic Astartes > qui peut lancer un pouvoir psy supp. ce tour.	☆
<b><i>Malevolent Covenant</i></b>	① CP	WORD BEARERS only. Quand un <Psyker WB> a raté un test Psy. Le pouvoir est une réussite auto. (à la charge warp mini.) et il ne peut être Abjuré. Après avoir résolu le pouvoir, votre Psyker subit 1 BM.	

## Phase de MOUVEMENT





<b>Tide of Traitors</b>	② CP	A la fin de votre phase de Mvt, retirez une unité de <b>&lt;Cultistes&gt;</b> table puis replacer là, à plein effectif (FAQ : gratuit en pts de Renforts) entièrement à 6" d'un bord de table et à plus de 9" de toute fig ennemie.	☆☆
<b>Grandfather's Blessings</b>	② CP	A la fin de votre phase de Mvt, choisissez une <b>&lt;Heretic Astartes Nurgle Infantry ou Biker&gt;</b> dont 1 fig blessée peut récupérer D3 PV. S'il n'y a pas de fig blessée, une fig qui avait été éliminée plus tôt revient avec 1 PV.	☆☆
<b>Âmes des Dévots</b>	① CP	RITUALISTES DEMONIAUX only. Au début de votre phase de Mvt. Choisissez une unité <b>&lt;Possessed RD&gt;</b> et un <b>&lt;Personnage RD&gt;</b> à 6" et jetez 1D3. L'unité subit ce nb de BM, le Perso regagne ce nb de PV (perdus plus tôt).	
<b>Descente Brutale</b>	① CP	OST RAPTORIEL only. Quand une unité <b>&lt;OR&gt;</b> est placée sur la table. Elle peut relancer ses jets pour toucher jusqu'à la fin du tour.	☆☆
<b>Dark Pact</b>	① CP	WORD BEARERS only. A la fin de votre phase de Mvt. Quand un de vos <b>&lt;Perso WB&gt;</b> fait un <i>Rituel Démoniaque</i> . Vous pouvez relancer le dé pour invoquer et votre perso ne subit aucune BM en cas de double ou triple.	
<b>Vox Scream</b>	② CP	NIGHT LORDS only. A la fin de votre phase de Mvt. Choisir une unité ennemie à 18" d'une de vos unité <b>&lt;NL&gt;</b> . Jusqu'au début de votre prochaine phase de Mvt, les auras de cette unité sont désactivées.	
<b>Feigned Retreat</b>	① CP	ALPHA LEGION only. Quand une de vos unités <b>&lt;AL&gt;</b> bat en retraite. Elle peut tout de même tirer ce tour-ci.	
<b>Renascent Infiltration</b>	① CP	ALPHA LEGION only. A la fin de votre phase de Mvt. Choisir une unité <b>&lt;AL Infantry&gt;</b> à plus de 3" de fig ennemies (et qui n'est pas arrivée des <i>Renforts</i> ce tour-ci). Retirez-la puis replacez-la à plus de 9" d'ennemis.	
<b>Unholy Vigour</b>	① CP	IRON WARRIORS only. Au début de votre phase de Mvt. Choisir un de vos <b>&lt;Véhicules IW&gt;</b> qui regagne jusqu'à 3 PV perdus.	
<b>Il en vient toujours plus</b>	① CP	RED CORSAIRS Only. A la fin de votre phase de Mvt, une unité de <b>&lt;CSM Red Corsairs&gt;</b> est retirée de la table et vous pouvez la replacer, à son plein effectif, à 6" d'un bord de table et à plus de 9" de tte fig ennemie.	☆

## Phase de TIR











<b>Daemon Shell</b>	① CP	Quand un <b>&lt;Personnage Heretic Astartes&gt;</b> tire avec un pisto-bolter, combi-bolter, bolter ou la partie bolter d'une arme combinée. Faites 1 seul jet pour toucher, sans relance possible. Si ça touche = D3 BM pour la cible, sinon c'est pour la fig qui tire le Daemon Shell !	
<b>Blasphemous Machines</b>	① CP	Choisissez un <b>&lt;Véhicule Heretic Astartes&gt;</b> qui ignore pour cette phase les malus pour toucher en tirant avec une arme lourde après s'être déplacé ou avec une arme d'assaut après avoir sprinter.	☆☆
<b>Daemonforge</b>	① CP	Choisissez un <b>&lt;Véhicule Daemon&gt;</b> qui peut, pour cette phase, relancer tous ses jets pour toucher et pour blesser.	☆☆☆
<b>Fire Frenzy</b>	① CP	Si votre <b>&lt;Hellbrute&gt;</b> n'a pas bougé à la phase de Mvt, il peut tirer 2x avec toutes ses armes mais doit cibler l'unité ennemie la plus proche.	☆☆
<b>Veterans of the Long War</b>	① CP	Lorsqu'une <b>&lt;Heretic Astartes Infantry ou Biker&gt;</b> (sauf <Chapitre Renégat>) attaque. Ajoutez +1 à ses jets pour blesser à cette phase.	☆☆☆
<b>Flakk Missile</b>	① CP	S'utilise avant qu'une unité <b>&lt;Heretic Astartes Infantry&gt;</b> tire avec un LM sur une unité avec le <b>&lt;Vol&gt;</b> . Faites un seul jet pour toucher, en ajoutant +1 au résultat, si ça touche = D3 blessures mortelles auto.	
<b>Linebreaker Bombardment</b>	① CP	Si un <b>&lt;Légion Chaos Vindicator&gt;</b> est à 6" de 2 autres <b>&lt;Légion Chaos Vindicators&gt;</b> , les 3 chars tirent ensemble. Sélectionnez un point visible à 24" et en LdV des 3 chars. Jetez 1D6 pour chaque unité amie ou ennemie à 3" de ce point. Ajouter +1 pour les unités de 10+ figs. Soustraire -1 pour les unités <b>&lt;Personnages&gt;</b> . Sur 4+, l'unité subit 3D3 BM.	

<b>Killshot</b>	① CP	Si un <Légion Chaos Predator> est à 6" de 2 autres <Légion Chaos Predators>, ajoutez +1 à leurs jets pour blesser et jets de dommages contre les <Véhicules> et les <Monstres> pour cette phase de tir.	
<b>Endless Cacophony</b>	② CP	A la fin de votre phase de Tir, choisissez une unité <Slaanesh Heretic Astartes Infantry ou Biker> qui peut immédiatement tirer à nouveau.	☆☆☆
<b>Frappe Terrorisante</b>	① CP	OST RAPTORIEL only. Lorsqu'une unité ennemie est détruite par une unité <OR>. -1 au Cd des unités ennemies à 6" de cette unité jusqu'à la fin du tour.	
<b>Sans une Trace</b>	① CP	ANGES DECHUS only. Au début de votre phase de Tir. Pour cette phase, une unité <AD> entièrement dans un élément de terrain a -1 pour être touchée.	☆
<b>Briseurs de Murs</b>	① CP	BATTERIE DE DEVASTATION only. Au début de votre phase de Tir. Pour la phase, une unité <BdD> peut relancer ses jets de dégâts de Tir contre les <Bâtiments>.	
<b>Que Brûle la Galaxie</b>	① CP	BLACK LEGION only. Quand une unité <BL Infantry> ou Biker> est choisie pour attaquer. Elle peut relancer les 1 pour toucher à cette phase, ou tous ses jets de touches si c'est une unité de <Chaos Space Marines>.	
<b>La Pointe de la Lance</b>	① CP	BLACK LEGION only. Au début de votre première phase de Tir, votre unité <BL> la plus proche d'une fig ennemie peut relancer ses jets de touches. Si plusieurs unités équidistantes, vous pouvez choisir laquelle.	
<b>Prey on the Weak</b>	① CP	NIGHT LORDS only. Quand une de vos unités <NL> va tirer. Si le tireur a un Cd plus élevé que sa cible, il a +1 pour toucher avec ses armes de Tir.	
<b>Methodical Annihilation</b>	① CP	IRON WARRIORS only. Quand une de vos unités <IW> va tirer. Pour cette phase, elle peut : -soit relancer les jets de Dégâts de ses Attaques ; -soit relancer des dés pour déterminer son nb de tirs aléatoires (flamer).	
<b>Rampant Techno-virus</b>	① CP	IRON WARRIORS only. Quand une de vos unités <IW Obliterators> va tirer. Pour cette phase, elle peut relancer 1+ des D3 pour déterminer le profil de ses <i>Fleshmetal Guns</i> .	
<b>Tank Hunters</b>	① CP	IRON WARRIORS only. Quand une de vos unités <IW> (hors <Cultistes>) va tirer. Choisir une unité ennemie <Véhicule>. Pour cette phase, vos unités <IW> peuvent relancer leurs jets pour blesser contre cette unité.	
<b>Excruciating Frequencies</b>	① CP	EMPEROR'S CHILDREN only. Quand 1 de vos unités <Noise Marines EC> va tirer. Pour cette phase, ses armes soniques ont +1 en F et +1 Dégât.	
<b>Terrain Chaotique</b>	② CP	CRIMSON SLAUGHTERS only. Au début de la phase de Tir de votre adversaire, choisissez un élément de terrain à 12" d'une de vos unités <CS>. Pour cette phase, les unités ennemies à 3" ont -1 pour toucher.	
<b>La vie est Sans Valeur</b>	① CP	PURGE Only. Au début de votre phase de Tir. Pour la phase, une unité <Purge> non engagée peut cibler des unités ennemies à moins de 1" de figs amies, mais Attaques qui font 1 (non modifié) pour toucher sont résolus contre vos amis.	

## Phase de CHARGE

<b>Machines Infernales</b>	① CP	MEUTE DES FORGES D'ÂMES only. Au début de votre phase de Charge. Une unité <Machine Démon MdFA> peut charger même si elle a Avancé ce tour.	☆
<b>From the Night</b>	① CP	NIGHT LORDS only. Au début de votre phase de Charge. Choisir une de vos unités <NL Infantry> dans un Terrain. Jusqu'à la fin du Tour, elle a +2" de Charge et +1 pour toucher au CàC.	
<b>Raptor Strike</b>	① CP	NIGHT LORDS only. Avant de faire 1 jet de charge pour 1 unité <NL Jump Pack> qui est arrivée des <i>Renforts</i> . Jetez 3D6 et gardez les 2 meilleurs.	
<b>Hit and Run</b>	① CP	NIGHT LORDS only. Au début de votre phase de Charge. Choisir une unité <NL> qui peut charger même si elle a battu en retraite plus tôt ce tour-ci.	
<b>Honour the Prince</b>	① CP	EMPEROR'S CHILDREN only. Après avoir effectué un jet de Charge pour une de vos unités <EC Slaanesh>. Changez le résultat d'un dé pour un 6.	


# Phase de COMBAT

<b>Don du Chaos</b>	① CP	Lorsqu'un de vos <b>&lt;Personnages Heretic Astartes&gt;</b> (FAQ : non- <b>&lt;Daemon&gt;</b> ) ☆ élimine un <b>&lt;Personnage&gt;</b> , un <b>&lt;Véhicule&gt;</b> ou un <b>&lt;Monstre&gt;</b> , jetez 2D6 : <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Spawndom</i> : votre personnage est détruit [et remplacé par] un Chaos Spawn qui rejoint votre armée et doit être placé dans les 6" et (FAQ) à plus de 1" de toute fig ennemie.</li> <li><i>Arcane Occulum</i> : +6" à la portée de ses armes de tir.</li> <li><i>Temporal Distortion</i> : +3" de Mouvement.</li> <li><i>Strength of the Berserker</i>: +1 en Force.</li> <li><i>Warp Frenzy</i> : +1 Attaque</li> <li><i>The Eye Opens</i> : choisissez le don de votre choix (sauf les n°2 et 12).</li> <li><i>Blademaster</i> : -1 pour le toucher en phase de Combat.</li> <li><i>Cosmic Fate</i> : +1 aux jets de sauvegarde.</li> <li><i>Crystalline Body</i> : +1 en Endurance.</li> <li><i>Fragment of Immortality</i> : +1 PV.</li> <li><i>Daemonhood</i> : votre personnage est détruit et remplacé par un Prince Démon qui rejoint votre armée et doit être placé dans les 6".</li> </ol>	
<b>Daemonforge</b>	① CP	Choisissez un <b>&lt;Véhicule Daemon&gt;</b> qui peut, pour cette phase, relancer tous ses jets pour toucher et pour blesser. ☆☆	
<b>Veterans of the Long War</b>	① CP	Lorsqu'une <b>&lt;Heretic Astartes Infantry ou Biker&gt;</b> (sauf <b>&lt;Chapitre Renégat&gt;</b> ) ☆☆☆ attaque. Ajoutez +1 à ses jets pour blesser à cette phase.	
<b>Fury of Khorne</b>	③ CP	A la fin de votre phase de Combat, choisissez une <b>&lt;Heretic Astartes Khorne Infantry ou Biker&gt;</b> qui peut immédiatement attaquer à nouveau.	
<b>Frappe Terrorisante</b>	① CP	OST RAPTORIEL only. Lorsqu'une unité ennemie est détruite par une unité <b>&lt;OR&gt;</b> . -1 au Cd des unités ennemies à 6" de cette unité jusqu'à la fin du tour.	
<b>Offrandes Rituelles</b>	① CP	CULTE DES DAMNES only. Lorsqu'une de vos unités de <b>&lt;Cultistes Cdd&gt;</b> a détruit une unité ennemie. Elle est immunisée au Moral pour la bataille.	
<b>Vieille Inimitié</b>	① CP	ANGES DECHUS only. Quand une unité <b>&lt;AD&gt;</b> est choisie pour combattre. Elle peut relancer ses jets pour blesser contre des <b>&lt;Dark Angels&gt;</b> pour cette phase. ☆	
<b>Surcharge de Fourneau Démoniaque</b>	① CP	MEUTE DES FORGES D'ÂMES only. Au début de la phase de Combat. Une unité <b>&lt;Machine Démon MdFA&gt;</b> double ses PV pour déterminer son profil.	
<b>Vaisseaux des Jamais-Nés</b>	① CP	RITUALISTES DEMONIAUX only. Au début de la phase de Combat. Choisissez une unité <b>&lt;Daemon RD&gt;</b> à 6" d'un <b>&lt;Master of Possession RD&gt;</b> . Pour cette phase, les figs de cette unité ont +1 en Force et +1 Attaque. ☆☆	
<b>Soumission Brutale</b>	① CP	PORTEURS DE DESEPOIR only. Au début de la phase de Combat, choisir une de vos unités <b>&lt;PdD&gt;</b> . Les fig ennemies tuées à cette phase par cette unité comptent comme 2 figs pour la phase de Moral du tour.	
<b>Que Brûle la Galaxie</b>	① CP	BLACK LEGION only. Quand une unité <b>&lt;BL Infantry&gt;</b> ou <b>&lt;BL Biker&gt;</b> est choisie pour attaquer. Elle peut relancer les 1 pour toucher à cette phase, ou tous ses jets de touches si c'est une unité de <b>&lt;CSM&gt;</b> . ☆☆☆	
<b>Combattants Sans Merci</b>	① CP	BLACK LEGION only. Au début de la phase de Combat, choisissez une unité <b>&lt;BL&gt;</b> qui, si elle compte plus de figs qu'il n'y a de figs ennemies à 3" d'elle, a +1 Attaque pour cette phase. ☆☆☆	
<b>Revered Hosts</b>	① CP	WORD BEARERS only. Quand une de vos unités <b>&lt;WB Possessed&gt;</b> ou <b>&lt;WB Greater Poss.&gt;</b> va combattre. +1 Dégât à ses armes de CàC à cette phase. 	
<b>Vengeance for Monarchia</b>	① CP	WORD BEARERS only. Quand une unité <b>&lt;WB &gt;</b> va combattre. A cette phase, peut relancer tous ses jets pour toucher et blesser vs des <b>&lt;UM&gt;</b> . 	
<b>Prey on the Weak</b>	① CP	NIGHT LORDS only. Quand 1 de vos unités <b>&lt;NL&gt;</b> va combattre. Si son Cd est plus élevé que celui de sa cible, elle a +1 pour toucher à cette phase. 	
<b>Flay them Alive</b>	① CP	NIGHT LORDS only. Quand une unité ennemie a été détruite par une Attaque de <b>&lt;NL&gt;</b> . Les unités devant tester leur moral à 12" de <b>&lt;NL&gt;</b> jettent 1 dé supp. et vous pouvez choisir lequel est défaussé. 	



<b>Rampant Techno-virus</b>	① CP	IRON WARRIORS only. Quand une de vos unités <IW Obliterators> ou <IW Multilaterators> va combattre. Pour cette phase, elle peut relancer 1+ des D3 pour déterminer le profil de ses <i>Fleshmetal Weapons</i> .	
<b>Tank Hunters</b>	① CP	IRON WARRIORS only. Quand une de vos unités <IW> (hors <Cultistes>) va combattre. Choisir une unité ennemie <Véhicule>. Pour cette phase, vos unités <IW> peuvent relancer leurs jets pour blesser qui la ciblent.	
<b>Bitter Enmity</b>	① CP	IRON WARRIORS only. Quand une de vos unités <IW> va combattre. Pour cette phase, elle peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser contre les unités <Imperial Fists>.	
<b>Excess of Violence</b>	① CP	EMPEROR'S CHILDREN only. Quand 1 de vos unités <EC> va combattre. Pour cette phase, si 1 Attaque détruit une fig ennemie, cela génère 1 Attaque supp. sur la même cible avec la même arme.	
<b>Cruel Duellists</b>	① CP	EMPEROR'S CHILDREN only. Quand une de vos unités <EC> (hors <Cultistes> et <Véhicules>) va combattre. Pour cette phase, ses Attaques de CàC qui font 6 pour blesser sont PA -3.	
<b>Kill! Maim! Burn!</b>	① CP	WOLRD EATERS only. Quand une de vos unités <WE> consolide. Elle peut se déplacer de 6" (au lieu de 3") à cette phase.	
<b>Wild Fury</b>	① CP	WOLRD EATERS only. Quand une de vos unités <WE> va combattre. Ses armes de Mêlée voient leur PA améliorée de 1 pour cette phase.	
<b>Stoke the Nails</b>	① CP	WOLRD EATERS only. Quand une de vos unités <WE Infantry> (hors <Cultistes>) ou <WE Biker> va combattre. Pour cette phase, sa capacité <i>Death to the False Emperor</i> génère des Attaques supp. contre tous les ennemis, et sur 5+ (au lieu de 6+) pour les ennemis de l'<Imperium>.	
<b>Skulls for the Skull Throne!</b>	① CP	WOLRD EATERS only. Quand un <Personnage> ennemi est éliminé par un de vos <Perso WE>. Vous gagnez D3 CP.	
<b>Blood for the Blood God!</b>	② CP	WOLRD EATERS only. Après qu'1 unité <WE> ait détruit 1 unité ennemie au CàC. Vos unités <WE> passent auto leur test de Moral ce tour-ci.	
<b>Ardent Cœur Démoniaque</b>	① CP	BRAZEN BEASTS only. A la fin de la phase de Combat, choisissez une unité ennemie à 1" d'une de vos <Machines Démons BB> et jetez 1D6 : sur 2-4 : elle subit D3 BM, sur 5-6 : elle subit 3 BM.	
<b>Nous ne pouvons pas échouer</b>	① CP	FLAWLESS HOST only. Quand vous activez une de vos unités d'Infanterie <FH> pour combattre. Pour cette phase, cette unité peut relancer tous ses jets de touches (= même ceux ratés après modificateurs).	*

## Phase de MORAL

<b>Héritage d'Horus</b>	① CP	BLACK LEGION only. Au début de la phase de Moral. Pour cette phase, +1 aux Cd des unités <Legion> (hors <BL>) à 6" d'1+ unité <BL> amie.	
-------------------------	---------	--	---

## OBJECTIFS

<b>New Orders</b>	② CP	Au début du tour, après avoir généré vos objectifs <b>Maelstrom</b> , défaussez un objectif tactique pour en piocher un autre.	☆
-------------------	---------	--	---

# CREATIONS of BILE

Si Fabius Bile est votre Warlord, les unités de votre armée peuvent remplacer leur mot clé <Legion> par <CoB>.

Si un Détachement est uniquement composé d'unités <CoB>, elles gagnent alors le trait de Légion suivant :

**Experimentals enhancements** : ces unités ont +1" (à leur carac.) de Mvt et +1 en Force.

## RELIQUES

pour vos <Perso CoB>, si Fabius Bile est le SdG de votre armée.

### HELM OF ALL-SEEING

Whilst a model with this Relic is on the battlefield, you can roll one D6 for each Command Point you spend to use a Stratagem; on a 5+ that Command Point is refunded.

### LIVING CARAPACE

At the start of your turn, a model with this Relic regains 1 lost wound. In addition, when resolving an attack against this model, add 1 to the saving throw (invulnerable saves are unaffected).

### HYPER-GROWTH BOLTS

When you give a model this Relic, select one bolt pistol, boltgun or combi-weapon (see *Codex: Chaos Space Marines* wargear lists) that model is equipped with. When a model with this Relic shoots with that weapon, you can choose for it to fire a Hyper-growth bolt. If you do, you can only make one attack with that weapon, but that attack always wounds on a 2+ (unless the target is a VEHICLE unit) and has a Damage characteristic of 4.

## STRATAGEMES

<b>Supreme Creation</b>	<p>① CP</p> <p>Avant la bataille. 1x/bataille. Choisir 1 &lt;Perso CoB&gt; (non Fabius lui-même) qui recoit une de ces aptitudes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Cobaye de Premier Choix</i> : +1 en Force et Endurance</li> <li>• <i>Limier du Maître</i> : +1" à ses jets d'Avance et de Charge. Et +1 Attaque les tours où il a chargé, a été chargé ou fait une <i>Intervention Héroïque</i>.</li> <li>• <i>Physiologie Vorace</i> : ignore les blessures sur 6+. Et si, à la fin d'une phase de Combat, 1+ figs ennemies a été détruite à 1" de lui à cette phase, il regagne D3 PV perdus.</li> </ul>
<b>Macrotensile Sinews</b>	<p>① CP</p> <p>CREATIONS OF BILE only. Au début de votre phase de Mvt, choisir une de vos unités &lt;CoB Infantry&gt; (sauf &lt;Cultistes&gt;). Pour ce tour, cette unité a +1" à son Avance et sa Charge, et peut Charger après avoir Avancé. ☆</p>
<b>Monstruous Visages</b>	<p>① CP</p> <p>CREATIONS OF BILE only. Au début de n'importe quelle Phase. Choisir une de vos unités &lt;CoB Infantry&gt; (hors &lt;Cultistes&gt;). Jusqu'à la fin du tour, les Attaques des figs ennemies à 6" de cette unité ont -1 pour toucher. ☆</p>
<b>The Master is Watching</b>	<p>① CP</p> <p>A votre phase de Tir ou pdt 1 phase de Combat. Quand une 1 fig d'une unité &lt;CoB&gt; (sauf &lt;Cultistes&gt;) à 12" et visible de votre Warlord va tirer ou combattre. Son unité peut relancer ses jets pour toucher à cette phase.</p>
<b>Venomous Claws</b>	<p>① CP</p> <p>A la phase de Combat. Quand 1 unité de &lt;CoB Infantry&gt; (sauf &lt;Cultistes&gt;) va combattre. A cette phase, ses 6 naturels pour toucher blessent auto.</p>
<b>Taken Alive</b>	<p>① CP</p> <p>A la phase de Combat. Quand 1 fig ennemie a été détruite par une Attaque de mêlée d'une de vos unités de &lt;CoB Infantry&gt;. Pour la phase de Moral qui suit, son unité compte chaque perte de cette phase comme 2 pertes. Non cumulable sur la même unité sur un même tour [en narratif].</p>
<b>Dermal Chitination</b>	<p>① CP</p> <p>A la phase de Tir adverse. Quand 1 unité &lt;CoB Infantry&gt; (sauf &lt;Cultistes&gt;) est prise pour cible. Elle a +1 en Endurance pour cette phase.</p>