

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.

BÉNÉDICTIONS DE KHORNE

Si votre Faction d'Armée est **WORLD EATERS**, 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-contre. 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.

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 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.

REVIGORATION RAGEUSE

N'IMPORTE QUEL DOUBLE

Ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement des figurines de cette unité.

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.

EXCELLENCE MARTIALE

DOUBLE 3+

Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

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].

SOIF DE SANG DÉBRIDÉE

DOUBLE 6 OU TRIPLE 4+

Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.



WORLD EATERS – BANDE DE BERZERKS

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **WORLD EATERS**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Bande de Berzerks.

RAGE ACHARNÉE

Les World Eaters combattent dans un état de fureur perpétuelle, toujours poussés à avancer et massacrer tout sur leur passage. Tous leurs guerriers ont fait l'objet d'une psychochirurgie horrible visant à implanter un dispositif grossier qui exacerbe leur agressivité, tandis que certains d'entre eux se soumettent à la possession des démons rageurs du Dieu du Sang. Quel que soit ce qui attise leur folie furieuse, ces guerriers ne s'arrêtent de tuer que lorsque tous les ennemis gisent en ruine à leurs pieds, encore que ça ne soit pas toujours suffisant.

Chaque fois qu'une unité **WORLD EATERS** de votre armée est choisie pour combattre, si elle a fait un mouvement de Charge à ce tour, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 aux caractéristiques de Force et d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Bande de Berzerks, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Bande de Berzerks.



MASSACRE ÉCŒURANT

BANDE DE BERZERKS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Ceux qui sont témoins des massacres des World Eaters fuient pour ne pas compter parmi les prochaines victimes.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **WORLD EATERS** de votre armée qui a fait un mouvement de Charge à ce tour et a détruit au moins 1 unité ennemie à cette phase.

EFFET : À la prochaine phase de Commandement adverse, chaque unité ennemie à 6" de votre unité doit faire un test d'Ébranlement. Si l'unité qui fait ce test est En Dessous de son Demi-effectif, soustrayez 1 à ce test. Les unités ennemies affectées par ce Stratagème n'ont pas à faire d'autre test d'Ébranlement à la même phase.



1PC



POUR LE DIEU DU SANG !

BANDE DE BERZERKS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Quand le sang coule à flots, le Dieu du Sang sait se montrer munificent dans ses bénédictions.

QUAND : À la phase de Combat, juste après qu'une unité **WORLD EATERS** de votre armée a détruit une unité ennemie.

CIBLE : Cette unité **WORLD EATERS**.

EFFET : Faites un jet de Bénédictions de Khorne. Vous pouvez utiliser les résultats de ce jet pour activer 1 Bénédition de Khorne. Celle-ci ne compte pas dans votre nombre maximum de Bénédictions de Khorne actives, mais toutes les autres règles concernant les Bénédictions de Khorne s'appliquent.



1PC



POUR LE TRÔNE DE CRÂNES !

BANDE DE BERZERKS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Khorne récompense ceux qui éprouvent leur force contre les ennemis les plus puissants, et bénit les meilleurs combattants.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **WORLD EATERS** de votre armée qui n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de votre unité qui cible une unité **PERSONNAGE, MONstre** ou **VÉHICULE**, ajoutez 1 au jet de Blessure.



1PC



KHORNE SE MOQUE...

BANDE DE BERZERKS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Khorne se moque d'où le sang coule, tant qu'il coule, et aucune blessure ne saurait émousser la colère des World Eaters.

QUAND : À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **WORLD EATERS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de cette unité ennemie.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque qui cible votre unité, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de cette attaque.



2PC



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Bande de Berzerks, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Bande de Berzerks.



OFFRANDE DE SANG

BANDE DE BERZERKS – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Quand bien même c'est le sang des adorateurs de Khorne qui vient à imprégner le champ de bataille, il n'en demeure pas moins un ingrédient digne du domaine du Dieu du Sang.

QUAND : À n'importe quelle phase.

CIBLE : 1 unité **WORLD EATERS** de votre armée qui vient d'être détruite alors qu'elle était à portée d'un pion d'objectif que vous contrôliez. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur cette unité même si elle vient d'être détruite.

EFFET : Ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez pas de figurines à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

1PC



FRÉNÉSIE APOPLECTIQUE

BANDE DE BERZERKS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Ceux qui combattent pour Khorne sont poussés jusqu'à des sommets de rage, et se ruent sur l'ennemi telle une marée à peine contrôlée.

QUAND : À votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **WORLD EATERS** de votre armée qui n'a pas été choisie pour se déplacer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, si votre unité Avance, ne faites pas de jet d'Avance pour elle. À la place, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de votre unité.

1PC



OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Bande de Berzerks, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Bande de Berzerks.

FAVORI DE KHORNE

Ce guerrier a la faveur de Khorne ; le Dieu du Sang semble l'aider à massacrer avec une fraction de sa puissance.

Figurine **WORLD EATERS** seulement. Une fois par bataille, quand vous faites un jet de Bénédiction de Khorne, avant de faire quoi que ce soit d'autre, le porteur peut utiliser cette Optimisation. En ce cas, défaussez tous les dés de ce jet et faites un nouveau jet de Bénédiction de Khorne. Ce nouveau jet ne compte pas comme une relance, et toute règle vous permettant de relancer ou de manipuler des dés individuellement (ex : Icône de Khorne) peut donc être utilisée.

VOUGE DE BERZERK

Le porteur de cet instrument de mort infesté par le démon est plongé dans un état de folie furieuse au contact de son acier brûlant.

Figurine **WORLD EATERS** seulement. Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Dégâts des armes de mêlée dont est équipé le porteur.

ASSOIFFÉ DE COMBATS

La soif de combats de ce vétéran le pousse à se jeter dans toutes les batailles et à se hisser à des sommets de frénésie.

Figurine **WORLD EATERS** seulement. Vous pouvez choisir l'unité du porteur pour le Stratagème Intervention Héroïque pour OPC, et vous pouvez le faire même si vous avez déjà ciblé une unité différente avec ce Stratagème à cette phase.

HEAUME DE COLÈRE D'AIRAIN

Ce heaume est forgé dans l'airain incassable issu du trône du Dieu du Sang en personne. Quiconque tente de frapper le porteur à la tête verra son arme se briser.

Figurine **WORLD EATERS** seulement. À chaque attaque allouée au porteur, divisez par 2 la caractéristique de Dégâts de cette attaque.





ANGRON

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	11	2+	16	5+	6



ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Samni'arius et Brise-échine – frappe	Mêlée	8	2+	16	-4	D6+2
▶ Samni'arius et Brise-échine – balayage	Mêlée	18	2+	8	-2	2

PRÉSENCE COURROUCÉE

Glorieux Bain de Sang (Aura) : Tant qu'une unité **WORLD EATERS** amie est à 6" de cette figurine, à chaque jet de Charge pour l'unité, ajoutez 1 au jet.

Rage Contagieuse (Aura) : Tant qu'une unité **WORLD EATERS** amie qui est en dessous de son Effectif Initial est à 6" de cette figurine, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité. Au regard de cette aptitude, si une unité a un Effectif Initial de 1, elle est considérée comme étant en dessous de son Effectif Initial tant qu'elle a perdu au moins un PV.

Massacre Légitime (Aura) : Tant qu'une unité **WORLD EATERS** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de Touche.

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

MOTS-CLÉS : MONSTRE, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, PRIMAQUE, ANGRON

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Frappe en Profondeur

FACTION : Bénédiction de Khorne

Ressuscité dans le Sang : Chaque fois que vous faites un jet de Bénédiction de Khorne, si cette figurine est détruite, vous pouvez utiliser un triple 6 de ce jet pour utiliser cette aptitude. En ce cas, cette figurine n'est plus détruite et est placée en Réserve avec tous ses PV initiaux.

Présence Courroucée : Au début de votre phase de Charge, choisissez 1 aptitude de Présence Courroucée (voir ci-contre). Jusqu'au début de votre prochaine phase de Charge, cette figurine a cette aptitude.

ENDOMMAGÉ : 1-6 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-6 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

ANGRON

Angron est la rage et la colère dans une enveloppe immortelle. C'est une inexorable machine de destruction, assez forte pour mettre en pièces les bastions impériaux à mains nues et renverser des Titans. Armé de l'épée Samni'arius et de la hache Brise-échine, il est capable de faucher des armées entières dans un tourbillon sanguinaire apocalyptique.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Angron – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Samni'arius et Brise-échine.

COMMANDANT SUPRÊME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, PRIMARQUE, ANGRON

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS**

Khârn le Félon

M

6"

E

4

SV

3+

PV

5

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

Pistolet à plasma de Khârn [PISTOLET]

PORTÉE

12"

A

1

CT

2+

F

8

PA

-3

D

2

ARMES DE MÊLÉE

La Carnassière

PORTÉE

Mêlée

A

8

CC

2+

F

6

PA

-2

D

3

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Bénédiction de Khorne

Tueur Légendaire : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1 et relancez tout jet de Blessure de 1.

Le Félon : À la fin de votre phase de Charge, si cette figurine mène une unité et si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous devez faire un test de Commandement pour cette figurine. En cas d'échec à ce test, 1 figurine de Garde du Corps de votre choix de l'unité menée est détruite.

Frénésie du Berserk : Si cette figurine est détruite par une attaque de mêlée, si elle n'a pas combattu à cette phase, ne la retirez pas du jeu. Elle peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, CHAOS, KHORNE, KHÂRN LE FÉLON

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

Khârn le Félon

Khârn est un ouragan de massacre, l'incarnation de l'octuple voie de Khorne. Tandis qu'il se rue au combat, il fait tonner son cri de guerre à travers la grille-vox de son heaume. Le mantra de Khârn, "Tue ! Mutille ! Brûle !", est devenu tristement célèbre à travers l'Imperium ; un terrible annonciateur du carnage à venir.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Khârn le Félon – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet à plasma de Khârn ; la Carnassière.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

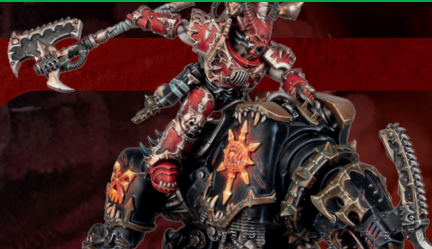
- BERZERKS DE KHORNE

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, CHAOS, KHORNE, KHÂRN LE FÉLON

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS**

SEIGNEUR INVOCATUS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	6	2+	8	6+	2



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Fléau du Couard [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	7	2+	6	-2	2
Corne ferrée de Juggernaut [ATTITUDES BONUS, LANCE]	Mêlée	4	3+	6	-1	2

APTITUDES

BASE : Meneur, Éclaireurs 6"

FACTION : Bénédiction de Khorne

Contre-Attaques : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

La Route des Huit Foulées de Sang : Au début de la bataille, avant tous les mouvements effectués en utilisant l'aptitude Éclaireurs, vous pouvez choisir jusqu'à deux unités **INFANTERIE WORLD EATERS** amies à 6" de cette figurine. Jusqu'à la fin de la bataille, les unités choisies ont l'aptitude Éclaireurs 6".

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

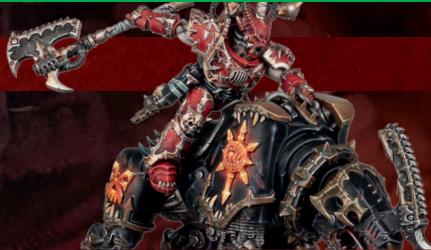
4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, CHAOS, KHORNE, SEIGNEUR INVOCATUS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

SEIGNEUR INVOCATUS

Maître des raids rapides, des contre-attaques dévastatrices et des stratégies de harcèlement, le Seigneur Invocatus veut verser toujours plus de sang et prendre toujours plus de crânes pour Khorne en se rendant rapidement d'une zone de guerre à l'autre. Il dirige ses osts tandis qu'ils percutent la ligne ennemie, monté sur son puissant Juggernaut, Khal'guruth.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur Invocatus – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Fléau du Couard, corne ferrée de Juggernaut.

MENEUR

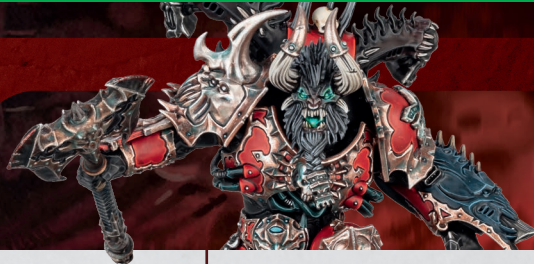
Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- BERZERKS DE KHORNE
- OCTOLIÉS
- OCTOLIÉS EXALTÉS

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, CHAOS, KHORNE, SEIGNEUR INVOCATUS

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS**

PRINCE DÉMON DES WORLD EATERS



M

8"

E

10

SV

2+

PV

10

CD

6+



CO


3

ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Infernal	24"	3	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
 Armes infernales – frappe	Mêlée	6	2+	10	-2	3
 Armes infernales – balayage	Mêlée	14	2+	8	0	1

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

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, PRINCE DÉMON

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Bénédiction de Khorne

Vigueur Infernale (Aura) : Tant qu'une unité **INFANTERIE WORLD EATERS** amie est à 6" de cette figurine, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+, sauf si elles ont déjà une sauvegarde invulnérable, auquel cas elles ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

Assaut Dévastateur : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, ses armes infernales ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

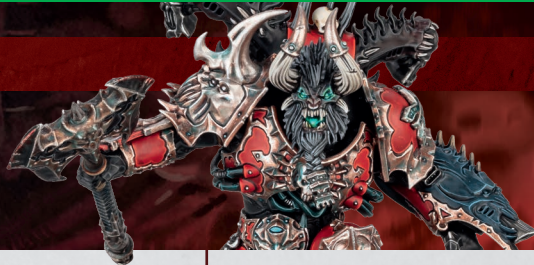
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

PRINCE DÉMON DES WORLD EATERS

La traînée de sang qu'un World Eater doit laisser derrière lui avant de devenir Prince Démon est telle qu'elle pourrait noyer des mondes entiers. Pour leurs exploits, le Seigneur de la Rage leur a accordé l'immortalité et une puissance impie. Au combat, les Princes Démon mènent les assauts dévastateurs de leurs bandes, avançant au mépris des dérisoires attaques ennemies.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prince Démon World Eaters

Cette figurine est équipée de : canon infernal ;
armes infernales.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, PRINCE DÉMON



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS



PRINCE DÉMON DES WORLD EATERS AILÉ


M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	2+	10	6+	3

ARMES DE TIR

Canon Infernal	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	24"	3	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

 Armes infernales – frappe	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Mêlée	6	2+	10	-2	3
 Armes infernales – balayage	Mêlée	14	2+	8	0	1

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

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, CHAOS, KHORNE, DÉMON, PRINCE DÉMON

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION : Bénédiction de Khorne

Terreur Ensanglantée : Au début de la phase de Combat, chaque unité ennemie à Portée d'Engagement de cette figurine doit faire un test d'Ébranlement.

Serment à Khorne : Au début de la bataille, choisissez 1 unité de l'armée adverse pour être l'ennemi juré de cette figurine. À chaque attaque de cette figurine ciblant cet ennemi juré, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure. Si, à la fin de la bataille, l'ennemi juré n'a pas été détruit, cette figurine est détruite.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

PRINCE DÉMON DES WORLD EATERS AILÉ

Tous les Princes Démons des World Eaters partagent l'avidité de tuer au nom de Khorne. Recevoir une paire d'ailes crochues leur est ainsi d'une aide précieuse. Fondant depuis le ciel à la vitesse d'une balle, ils s'abattent sur leurs ennemis en hurlant des serments à Khorne et en promettant la perte de leurs adversaires.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prince Démon World Eaters ailé

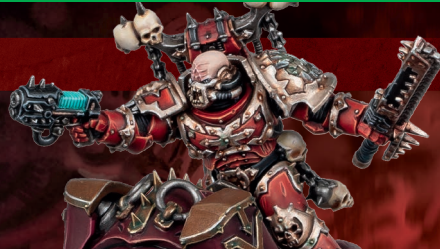
Cette figurine est équipée de : canon Infernal ;
armes infernales.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, CHAOS, KHORNE, DÉMON, PRINCE DÉMON



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

SEIGNEUR DES WORLD EATERS SUR JUGGERNAUT



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

🎯	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 trônçonneuse 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, GRENADES, CHAOS, KHORNE, SEIGNEUR SUR JUGGERNAUT

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Bénédictions de Khorne**

Avance Agressive : Tant que cette figurine mène une unité, vous pouvez relancer certains ou tous les jets pour cette unité parmi les suivants : jets d'Avance ; jets de Charge ; jets d'Élan Sanguinaire (voir Berzerks de Khorne).

Ruée Sanglante : Chaque fois que l'unité de cette figurine finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de cette figurine et jetez 1 D6 : sur 2-3, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle ; sur 4-5, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 6, l'unité ennemie subit D3+3 blessures mortelles.

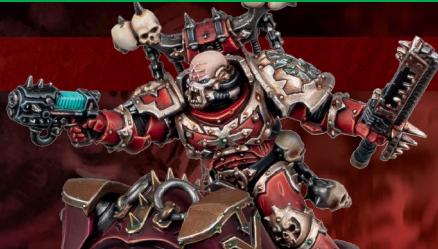
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : WORLD EATERS

SEIGNEUR DES WORLD EATERS SUR JUGGERNAUT

Les Seigneurs des World Eaters ont passé l'équivalent d'un nombre incalculable de vies de mortels à diriger leurs guerriers. Certains ont accompli de tels exploits que leur dieu tutélaire sanguinaire les a récompensés d'un Juggernaut. Ces sauvages montures démoniaques broient tout sur leur passage en se ruant en avant.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur World Eaters on Juggernaut

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

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- BERZERKS DE KHORNE
- OCTOLIÉS
- OCTOLIÉS EXALTÉS

**MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, GRENADES, CHAOS, KHORNE,
SEIGNEUR SUR JUGGERNAUT**

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS**

MAÎTRE DES EXÉCUTIONS DES WORLD EATERS



M

6"

E

4

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1

ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache de démembrement [BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]	Mêlée	5	2+	7	-2	2

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Bénédictions de Khorne**

Preneur de Trophée : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Combat en Premier.

Horion Meurtrier : À chaque attaque de cette figurine de mêlée ciblant une unité **PERSONNAGE**, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, KHORNE, MAÎTRE DES EXÉCUTIONS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

MAÎTRE DES EXÉCUTIONS DES WORLD EATERS

Les Maîtres des Exécutions sont des bourreaux corrompus entièrement voués à traquer les plus grands champions ennemis afin de récolter leur crâne et l'offrir à Khorne, en hurlant une sentence de mort avant de se précipiter et de tailler dans l'armure, la chair et l'os.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 World Eaters Maître des Exécutions

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ;
hache de démembrement.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- BERZERKS DE KHORNE

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, KHORNE, MAÎTRE DES EXÉCUTIONS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

BERZERKS DE KHORNE

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



🎯 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 : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, CHAOS, BERZERKS DE KHORNE

APTITUDES

FACTION : **Bénédictions de Khorne**

Élan Sanguinaire : Chaque fois qu'une unité ennemie est choisie pour tirer, après qu'elle a résolu ses attaques, si une ou plusieurs figurines de l'unité ayant cette aptitude ont été détruites à cause de ces attaques, l'unité ayant cette aptitude peut faire un mouvement d'Élan Sanguinaire. En ce cas, jetez 1 D6 : chaque figurine de cette unité peut être déplacée de jusqu'à autant de pouces que le résultat, mais doit finir ce mouvement aussi près que possible de l'unité ennemie la plus proche (hormis les **AÉRODYNES**). Ce faisant, ces figurines peuvent être déplacées à Portée d'Engagement de l'unité ennemie. Une unité ne peut pas faire un mouvement d'Élan Sanguinaire tant qu'elle est Ébranlée.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône de Khorne : Chaque fois que vous faites un jet de Bénédictions de Khorne, si l'unité du porteur est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, vous pouvez relancer 1 des dés.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

BERZERKS DE KHORNE

Les Berzerks de Khorne exultent dans leur rôle de destructeurs sacrés du Dieu du Sang, et sont fanatiques à l'extrême. La colère attisée par le warp de ces guerriers psychopathes les plonge dans un état frénétique permanent. Ceux qui les affrontent disparaissent sous une pluie de coups dont chacun est assez puissant pour mutiler un bras, couper une tête ou briser un bouclier.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter du Champion Berzerk de Khorne peut-être remplacé par 1 pistolet à plasma.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le pistolet bolter de 1 Berzerk de Khorne peut-être remplacé par 1 pistolet à plasma.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, la lame tronçonneuse de Berzerk de 1 Berzerk de Khorne peut-être remplacée par 1 eviscerator de Khorne.
- 1 figurine peut être équipée de 1 icône de Khorne.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Berzerk de Khorne
- 4-9 Berzerks de Khorne

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ;
lame tronçonneuse de Berzerk.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, CHAOS, BERZERKS DE KHORNE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

CHAKHALS

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



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
Lames tronçonneuses de Déshonoré [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	3	4+	4	0	1
Tronçonneuse étripeuse [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

Objectif Ravagé : À la fin de votre phase de Commandement, si cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône de Khorne : Chaque fois que vous faites un jet de Bénédiction de Khorne, si l'unité du porteur est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, vous pouvez relancer 1 des dés.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

CHAKHALS

Les Chakhals sont parmi les plus forts, les plus sauvages et les plus sanguinaires de tous les partisans mortels des World Eaters, et ils cherchent à imiter leurs maîtres ivres de sang de toutes les façons possibles. Lorsqu'ils sont envoyés au combat, ils se jettent aveuglément en mêlée, taillant et hachant avec leurs armes tronçonneuses dans l'espoir de gagner la faveur de leurs seigneurs.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, lames tronçonneuses de Chakhal de 1 Chakhal peuvent être remplacées par 1 tronçonneuse étripeuse.
- Chaque figurine de Déshonoré (n'importe quel nombre) peut avoir ses lames tronçonneuses de Déshonoré remplacées par 1 fracasse-crâne.
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, 1 Chakhal peut être équipé de 1 icône de Khorne.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Chakhal, 1 Déshonorés et 8 Chakhals

ou :

- 1 Chef de Meute Chakhal, 2 Déshonorés et 17 Chakhals

Le Chef de Meute Chakhal et chaque Chakhal sont chacun équipés de : pistolet-mitrailleur; lames tronçonneuses de Chakhal.

Chaque Déshonoré est équipé de : lames tronçonneuses de Déshonoré.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

ESCOUADE TERMINATOR DES WORLD EATERS



M

5"

E

5

SV

2+

PV

3

CD

6+

CO

1

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Autocanon Reaper [BLESSURES DÉVASTATRICES, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	4	3+	7	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme maudite	Mêlée	4	3+	6	-2	1
Paire d'armes maudites [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	6	-2	1
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	3	4+	9	-3	2
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	9	-2	2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Bénédictions de Khorne**

Fureur Sanglante : Chaque fois qu'une figurine de cette unité fait une attaque, ajoutez 1 au jet de Touche si cette unité est en dessous de son Effectif Initial, et ajoutez 1 au jet de Blessure également si cette unité est En Dessous de son Demi-effectif.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, KHORNE, TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

ESCOUADE TERMINATOR DES WORLD EATERS

Engoncée dans une imposante armure Terminator corrompue, chacune de ces brutes meurtrières est tel un blindé ambulante. Leurs effroyables armes de tir et de mêlée peuvent même éliminer les escouades d'élites.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le combi-bolter 1 Terminator World Eater peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes lourd
 - 1 autocanon Reaper
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son combi-bolter remplacé par 1 arme combinée.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le combi-bolter et l'arme maudite de 1 figurine peuvent être remplacés par 1 paire d'armes maudites.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 3 figurines peuvent avoir chacune leur arme maudite remplacée par 1 gantelet énergétique.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, l'arme maudite de 1 figurine peut être remplacée par 1 poing tronçonneur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Terminator World Eater
- 4-9 Terminators World Eaters

Chaque figurine est équipée de : combi-bolter ; arme maudite.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, KHORNE, TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

OCTOLIÉS

M

9"

E

6

SV

3+

PV

3

CD

6+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Eviscerator d'Octolié

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

3+

F

5

PA

-2

D

2

Vouge tronçonneur lourd

Mêlée

8

3+

7

-3

1

Lacérateurs

Mêlée

4

3+

9

-2

3

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

FACTION : Bénédiction de Khorne

Fanaux de Rage (Aura) : Tant qu'une unité **WORLD EATERS** amie est à 6" de cette unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité amie, relancez tout jet de Blessure de 1. Si l'attaque cible une unité qui est En Dessous de son Demi-effectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, OCTOLIÉS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

OCTOLIÉS

World Eaters méconnaissables, les Octoliés sont des guerriers de l'Hereticus Astastes possédés par huit démons de Khorne. Ils bénéficient d'une force incroyable et leur sauvagerie éclipse celles des autres combattants de leur bande. Maniant toutes sortes d'énormes armes tronçonneuses, ils taillent en pièces tous ceux qui se dressent sur leur chemin.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les lacérateurs du Champion Octolié peuvent être remplacés par 1 vouge tronçonneur lourd.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Octolié
- 2-5 Octoliés

La figurine de Champion Octolié est équipée de : lacérateurs.

Chaque figurine d'Octolié est équipée de : eviscerator d'Octolié.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, OCTOLIÉS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

OCTOLIÉS EXALTÉS

M

9"

E

6

SV

3+

PV

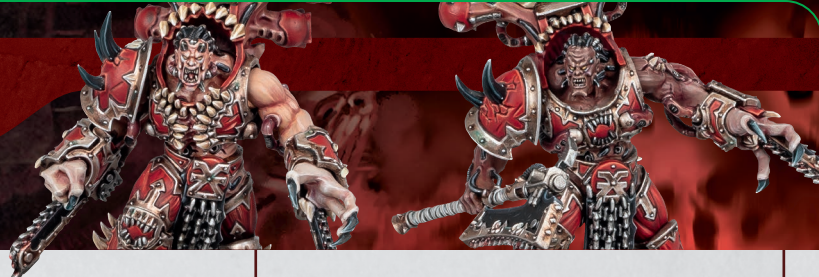
3

CD

6+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Poing tronçonneur d'Octolié

PORTÉE

Mêlée

A

CC

F

PA

D

3

3+

14

-3

2

Eviscerator d'Octolié

Mêlée

5

2+

6

-2

2

Vouge tronçonneur lourd

Mêlée

8

2+

8

-3

1

Paire de poings tronçonneurs d'Octolié [JUMELÉ]

Mêlée

5

3+

14

-3

2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Insensible à la Douleur 6+**FACTION : **Bénédictions de Khorne**

Colère Irrépressible (Aura) : Chaque fois qu'une unité ennemie à 6" de cette unité est choisie pour Battre en Retraite, cette unité ennemie doit faire un test de Commandement. En cas d'échec à ce test, l'unité doit Rester Immobile à cette phase à la place.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

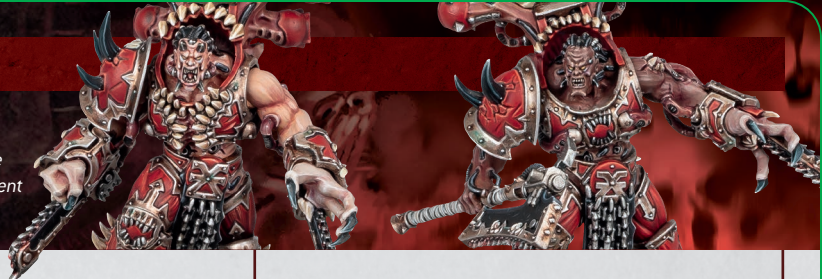
5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, OCTOLIÉS EXALTÉS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

OCTOLIÉS EXALTÉS

Certains Octoliés atteignent l'apothéose lorsque l'âme du World Eater qu'ils étaient ne fait plus qu'un avec les huit démons qui partagent leur enveloppe physique, ce qui les rend encore plus dangereux. Sans plus de lutte intestine pour le contrôle de leur corps, les Octoliés Exaltés possèdent la rage la plus pure, qui est exclusivement dirigée contre leurs ennemis.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'eviscerator d'Octolié et le poing tronçonneur d'Octolié du Champion Octolié Exalté peuvent être remplacés par 1 des choix suivants:
 - 1 paire de poings tronçonneurs d'Octolié
 - 1 vouge tronçonneur lourd

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Octolié Exalté
- 2-5 Octoliés Exaltés

Chaque figurine est équipée de : eviscerator d'Octolié ; poing tronçonneur d'Octolié.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, OCTOLIÉS EXALTÉS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

LAND RAIDER DES WORLD EATERS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	2+	16	6+	5



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Canon laser Soulshatter	48"	2	3+	12	-3	D6+1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Bénédictions de Khorne**

Rampe d'Assaut : Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

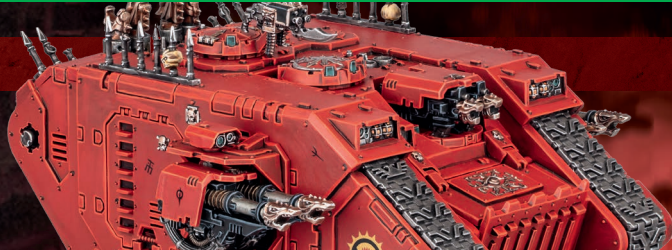
Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, CHAOS, KHORNE, LAND RAIDER**

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

LAND RAIDER DES WORLD EATERS

Les Land Raider des World Eaters sont d'énormes transports blindés hérissés d'armes lourdes et à l'esprit de la machine brûlant de tuer. Bardés de trophées pris sur les morts par les guerriers d'élite que le char convoie sur le front, les Land Raider sont les fers de lance incrustés de sang de maints assauts des World Eaters.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter
 - 1 arme combinée
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Land Raider des World Eaters

Cette figurine est équipée de : 2 canons laser Soulshatter ; bolter lourd jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE WORLD EATERS**. Chaque figurine **OCTOLIÉS**, **OCTOLIÉS EXALTÉS** et **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, CHAOS, KHORNE, LAND RAIDER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

PREDATOR ANNIHILATOR DES WORLD EATERS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	6+	3

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	48"	3	3+	5	-1	2
Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Canon laser Predator jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	14	-3	D6+1

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Bénédiction de Khorne

Annihilator : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, relancez tout jet de Dégâts de 1.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, KHORNE, PREDATOR ANNIHILATOR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

PREDATOR ANNIHILATOR DES WORLD EATERS

L'esprit de la machine de ces chars est lié à celui d'un rôdeur prédateur. Ces blindés lâchent des faisceaux cuisants de leurs canons laser, ou se ruent lors d'offensives en première ligne pour éventrer les bunkers où se terre l'ennemi veule.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 bolters lourds
 - 2 canons laser
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter
 - 1 arme combinée
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Predator Annihilator des World Eaters

Cette figurine est équipée de : canon laser Predator jumelé ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, KHORNE, PREDATOR ANNIHILATOR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

PREDATOR DESTRUCTOR DES WORLD EATERS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	6+	3

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	48"	3	3+	5	-1	2
Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Autocanon Predator [TIR RAPIDE 2]	48"	4	3+	9	-1	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Bénédiction de Khorne

Destructor : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité **INFANTERIE** ennemie, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, KHORNE, PREDATOR DESTRUCTOR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

PREDATOR DESTRUCTOR DES WORLD EATERS

Bon nombre de ces antiques machines de guerre ont semé la destruction à l'époque de l'Hérésie d'Horus. Ces blindés filent à vive allure tout en fauchant les escouades d'infanterie et les véhicules légers avec de leurs armes à cadence de tir élevée.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 2 bolters lourds
 - 2 canons laser
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 combi-bolter
 - 1 arme combinée
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Predator Destructor des World Eaters

Cette figurine est équipée de : autocanon Predator; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, CHAOS, KHORNE, PREDATOR DESTRUCTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

PROFANATEUR DES WORLD EATERS



M

8"

E

10

SV

3+

PV

14

CD

6+

CO

5

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Canon de Profanateur [DÉFLAGRATION]	48"	D6+3	3+	10	-1	3
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Autocanon Reaper [BLESSURES DÉVASTATRICES, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	4	3+	7	-1	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Lance-flammes lourd jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de Profanateur	Mêlée	5	3+	16	-3	D6+1
Fléau de Profanateur [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	3+	12	-1	2

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Bénédictions de Khorne**

Marcheur Craphuteur : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, on peut la déplacer par-dessus les figurines **MONSTRE** et **VÉHICULE** amies comme si elles n'étaient pas là. Cette figurine peut se déplacer par-dessus les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, MARCHEUR, FUMÉE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, PROFANATEUR**

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

PROFANATEUR DES WORLD EATERS

Créations imposantes qui piétinent le champ de bataille sur des pattes à pistons, et dont les pinces peuvent aisément couper un Space Marine en deux, les Profanateurs sont des Machines-démons possédées par des entités abominables. Les ennemis ne sont pas plus en sécurité à distance, car les canons et autres armes du Profanateur peuvent prélever un lourd tribut.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le lance-flammes lourd jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 lanceur Havoc
 - 1 fléau de Profanateur
- L'autocanon Reaper de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter lourd jumelé
 - 1 canon laser jumelé
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter
 - 1 arme combinée

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Profanateur des World Eaters

Cette figurine est équipée de : canon de Profanateur; autocanon Reaper; lance-flammes lourd jumelé; griffes de Profanateur.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, FUMÉE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, PROFANATEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

FERROCENTAURUS DES WORLD EATERS



M

8"

E

10

SV

3+

PV

12

CD

6+

CO

3

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Ectoplasma [DÉFLAGRATION]	36"	D3	3+	10	-3	3
Autocanon Hades	36"	6	3+	8	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de Ferrocentaurus	Mêlée	3	3+	6	0	1
Mâchoires de Ferrocentaurus	Mêlée	5	3+	7	0	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Bénédiction de Khorne

Attaque Furieuse : À votre phase de Tir, après que cette figurine a résolu ses attaques, si une ou plusieurs de ces attaques ont causé une touche contre une unité **INFANTRIE** ennemie, cette unité **INFANTRIE** doit faire un test d'Ébranlement.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, KHORNE, DÉMON, FERROCENTAURUS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

FERROCENTAURUS DES WORLD EATERS

Les Ferrocentaurus sont pourvus d'énormes canons rotatifs qui tirent des projectiles au phosphore de la taille d'un poing, ou d'armes d'artillerie perverses pour vomir l'ectoplasma issu des entrailles de la bête. Ainsi armés, ils fauchent les rangs ennemis et creusent des cratères luisants dans les positions de l'adversaire le plus coriace.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 autocanons Hades de cette figurine peuvent être remplacés par 2 canons Ectoplasma.
- Les mâchoires de Ferrocentaurus de cette figurine peuvent être remplacées par 1 canon Ectoplasma et 1 griffes de Ferrocentaurus.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ferrocentaurus des World Eaters

Cette figurine est équipée de : 2 autocanons Hades ;
1 mâchoires de Ferrocentaurus.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, KHORNE, DÉMON, FERROCENTAURUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

MÉTABRUTUS DES WORLD EATERS



M	E	SV	PV	CD	CO
6"	9	2+	8	6+	3

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Canon à plasma de Métabrutus [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	3+	8	-3	3
▶ Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	1
▶ Lance-missiles – Krak	48"	1	3+	9	-2	D6
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Autocanon jumelé [JUMELÉ]	48"	2	3+	9	-1	3
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	6	0	1
Poing de Métabrutus	Mêlée	5	3+	12	-2	3
Marteau de Métabrutus	Mêlée	5	4+	14	-3	D6+1
Fléau énergétique	Mêlée	8	3+	7	-1	2

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, KHORNE, MÉTABRUTUS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Bénédiction de Khorne

Fou furieux : Chaque fois qu'une unité ennemie cible cette figurine, après que l'unité a résolu ses attaques, cette figurine peut soit tirer comme si c'était votre phase de Tir, soit combattre comme si c'était la phase de Combat.

Poings de Métabrutus : Si cette figurine est équipée de deux poings de Métabrutus, ces armes ont l'aptitude [JUMELÉ].



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

MÉTABRUTUS DES WORLD EATERS

Un Métabrutus est une machine de destruction ambulante, dont l'occupant psychotique est gardé en vie dans un état de souffrance et de démence. Sur ce sarcophage infernal est greffé un armement capable d'éventrer les blindés à distance, ainsi que des appendices cruels avec lesquels tailler et broyer avec une force colossale en mêlée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le multi-fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon à plasma de Métabrutus
 - 1 autocanon jumelé
 - 1 bolter lourd jumelé
 - 1 canon laser jumelé
 - 1 poing de Métabrutus
- Le lance-missiles de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 poing de Métabrutus
 - 1 marteau de Métabrutus
 - 1 fléau énergétique
- Pour chaque poing de Métabrutus dont cette figurine est équipée, elle peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter
 - 1 lance-flammes lourd

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Métabrutus des World Eaters

Cette figurine est équipée de : lance-missiles ; multi-fuseur ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, KHORNE, MÉTABRUTUS



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS**

MÉTADRAK DES WORLD EATERS



M	E	SV	PV	CD	CO
20+''	9	3+	12	6+	0

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Conflagrateur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12''	D6+3	N/A	6	-1	2
Autocanon Hades	36''	6	3+	8	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de Métadrak [ANTI-VOL 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	3+	7	-1	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Stationnaire

FACTION : Bénédiction de Khorne

Prédateur Plongeant : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée durant ce mouvement et jeter deux D6 : pour chaque 4+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, MÉTADRAK

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

MÉTADRAK DES WORLD EATERS



Tels de grands prédateurs draconiques tirés de mythes ou légendes, les Métédraks fondent depuis le ciel. Ces Machines- démons volantes excellent dans l'interception des aéronefs ennemis, les déchirant en plein vol et incinérant leurs équipages. Puis, une fois la domination du ciel atteinte, elles tournent leurs griffes et leurs armes contre les cibles terrestres.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'autocanon Hades de cette figurine peut-être remplacé par 1 conflagrateur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Métédrak des World Eaters

Cette figurine est équipée de : autocanon Hades ;
griffes de Métédrak.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, CHAOS, KHORNE, DÉMON, MÉTADRAK



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

FERROCERBERUS DES WORLD EATERS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	12	6+	3



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Découpeur à magma [FUSION 2]	6"	2	3+	9	-4	D6

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mécaflagellums [ATAQUES BONUS]	Mêlée	6	3+	7	-1	1
Poings de Ferrocerberus	Mêlée	6	3+	14	-2	D6+1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Bénédiction de Khorne

L'Odeur du Sang : Chaque fois que vous faites un jet de Charge pour cette figurine, si une ou plusieurs des cibles de cette charge sont en dessous de leur Effectif Initial, ajoutez 2 à ce jet. À chaque attaque de mêlée de cette figurine ciblant une unité ennemie qui est en dessous de son Effectif Initial, ajoutez 1 au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, KHORNE, DÉMON, FERROCERBERUS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

FERROCERBERUS DES WORLD EATERS

Les Ferrocerberus rôdent sur le champ de bataille tels d'énormes bêtes de chasse. L'adversaire en vue, ces imposantes Machines-démons se ruent en avant, allant jusqu'à escalader les remparts dans leur impatience de saisir leur proie. Une fois chez l'ennemi, ils massacrent tout ce qui passe à portée de leurs griffes, mâchoires et mécaflagellums.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les mécaflagellums de cette figurine peuvent être remplacés par 2 découpeurs à magma.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ferrocerberus des World Eaters

Cette figurine est équipée de : mécaflagellums ;
poings de Ferrocerberus.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, KHORNE, DÉMON, FERROCERBERUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

RHINO DES WORLD EATERS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	10	6+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 2

FACTION : Bénédiction de Khorne

Autoréparation : Au début de votre phase de Commandement, cette figurine récupère 1 PV perdu.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, CHAOS, KHORNE, RHINO

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

RHINO DES WORLD EATERS

Les Rhino des World Eaters offrent un transport adéquat. Bien que corrompus par le warp et incrustés de sang séché et d'icônes hérétiques, ils sont toujours aussi fiables et robustes, et convoient leurs passagers en sécurité dans le feu des combats. Beaucoup de ces véhicules sont hérissés de lames et ont un esprit de la machine tout aussi sanguinaire que leurs occupants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter additionnel
 - 1 arme combinée
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Rhino des World Eaters

Cette figurine est équipée de : combi-bolter; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE WORLD EATERS**. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **OCTOLIÉS**, **OCTOLIÉS EXALTÉS** ni **TERMINATOR**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, CHAOS, KHORNE, RHINO



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS**

REJETONS DU CHAOS DES WORLD EATERS



M

8"

E

5

SV

4+

PV

4

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Hideuses mutations

PORTÉE

Mêlée

A

D6+2

CC

4+

F

6

PA

-1

D

2

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

FACTION : Bénédiction de Khorne

Monstruosités Régénératrices : Au début de la phase de commandement de chaque joueur, 1 figurine de cette unité récupère jusqu'à D3 PV perdus.

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, KHORNE, REJETONS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

REJETONS DU CHAOS DES WORLD EATERS

Devenir un Rejeton est le sort de beaucoup de ceux qui empruntent le Sentier de la Gloire. Perclus par les dons incessants des Dieux Sombres, ce sont des montagnes de muscles, d'écailles, de griffes et pire encore. Les Rejetons du Chaos sont poussés en direction de leurs ennemis terrifiés, vers lesquels ils avancent de façon saccadée en cherchant seulement à déchirer, broyer et dévorer.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 2 Rejetons du Chaos

Chaque figurine est équipée de : hideuses mutations.

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, KHORNE, REJETONS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS

SEIGNEUR DES CRÂNES DE KHORNE



M	E	SV	PV	CD	CO
8"	13	3+	24	6+	8

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Viletripes [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	14	-4	D6+2
Canon Tempête de Sang [DÉFLAGRATION]	24"	D6+3	3+	10	-2	3
Canon gatling Hades [TOUCHES SOUTENUES 1]	48"	12	3+	8	-2	2
Canon ichor [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	7	-2	2
Lance-crânes	60"	2D6	3+	14	-3	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶️ Grand hachoir de Khorne – frappe	Mêlée	5	3+	16	-4	8
▶️ Grand hachoir de Khorne – balayage	Mêlée	15	3+	8	-2	2

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPOSANT, CHAOS, KHORNE, DÉMON, SEIGNEUR DES CRÂNES

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2**

FACTION : **Bénédictions de Khorne**

Massacre Béni : Chaque fois que vous faites un jet de Bénédictions de Khorne, pour chaque unité ennemie détruite par cette figurine au round de bataille précédent, vous pouvez ajouter 1 ou soustraire 1 à 1 des dés jetés (chaque dé ne peut être modifié qu'une seule fois de cette façon, et un dé ne peut pas être modifié en dessous de 1 ni au-dessus de 6).

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 4 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS**

SEIGNEUR DES CRÂNES DE KHORNE

Les Seigneurs des Crânes sont des créations monolithiques et démentes alimentées par du sang bouillonnant et vouées au massacre au nom de Khorne. Ils traversent les rangs adverses, broyant l'infanterie sous leurs chenilles, taillant les chars à coups de hachoir et tirant des projectiles d'airain ou de l'ichor brûlant sur les survivants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon Tempête de Sang de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 canon Viletripes
 - 1 canon ichor
- Le canon gatling Hades de cette figurine peut-être remplacé par 1 lance-crânes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur des Crânes de Khorne

Cette figurine est équipée de : canon Tempête de Sang ; canon gatling Hades ; grand hachoir de Khorne.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPOSANT, CHAOS, KHORNE, DÉMON, SEIGNEUR DES CRÂNES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
WORLD EATERS