

# Supplément Space Marines du Chaos

## Les Iron Warriors



# Supplément Space Marines du Chaos : les Iron Warriors

Les Iron Warriors sont la quatrième Légion créée par l'Empereur en vue de la Grande Croisade. Des guerriers inamovibles et implacables qui vécurent cependant assez mal un manque de reconnaissance évident, tant de la part de leur souverain que de leurs frères des autres légions.

Cantonnés à la garde de mondes conquis, envoyés sur des théâtres d'opération de longue haleine qui voyaient les autres Légions arriver en fin de campagne pour récolter toute la gloire de victoires rendues possibles par de longs sièges préalables, les Iron Warriors se sentaient de plus en plus marginalisés et ... isolés.

Perturabo, leur Primarque, aimait par-dessus tout la stratégie et la planification, tant en matière d'attaque que de défense. Mais le pragmatisme et l'esprit cartésien ne faisait pour autant pas disparaître toutes les émotions, comme cette frustration croissante envers les Imperial Fists qui piétinaient leurs plates-bandes en fanfaronnant tant et plus, ou encore la colère de voir son monde d'adoption, Olympia, se rebeller contre l'Imperium.

Le génocide qui s'ensuivit plaçait les Iron Warriors au ban des préceptes impériaux et de la Grande Croisade. Mais Horus n'en avait cure, et il félicita même Perturabo lorsque celui-ci mit les forces de sa Légion au service de l'Hérésie.

Au cours des dix mille années qui suivirent, les Iron Warriors adaptèrent leurs tactiques de siège et techniques de fortifications aux puissances de la Ruine. La Légion coopère main dans la main avec le Mechanicum Noir et, si les adeptes purs des dieux du Chaos sont assez rares en son sein, elle fut le berceau du Culte Oblitérateur, dont la renommée, la crainte et l'existence ont, aujourd'hui, largement dépassé la sphère de la seule Légion.

Les Grandes Compagnies, dont celle de Honsou n'est pas la moindre, se rassemblent et se préparent pour la XIIIème Croisade Noire d'Abaddon.

Ce document présente des règles maison applicables à tout détachement ou formation Space Marines du Chaos transformée en son équivalent "Iron Warriors" (règles spéciales, artefacts et traits de Seigneur de Guerre), un super-détachement, des formations spécifiques, un personnage spécial, le Techmancien Honsou, ainsi que le Primarque Démon de la Légion, Perturabo, en tant que Seigneur des Batailles.

L'armée « Iron Warriors » est centrée sur les armes lourdes et le soutien blindé (par ses liens avec le Mechanicum Noir). Si certains éléments peuvent se dévouer à l'un ou l'autre Dieu du Chaos, ce qui reste de la Légion considère les démons comme de simples outils à capturer dans le métal.



# Détachements Iron Warriors

Cette section détaille la plupart des règles pour jouer une armée de Iron Warriors à Warhammer 40000. Vous avez cependant toujours besoin du Codex « Space Marines du Chaos » pour sélectionner vos unités et leur équipement.

Tout détachement/formation « Space Marines du Chaos » peut également devenir un(e) détachement/formation « Iron Warriors » pour, dès lors, bénéficier des règles ci-dessous.

## Un esprit d'airain dans un corps d'acier

Les figurines issues d'un détachement Iron Warriors ont le trait « Obstiné », qui devient « Sans peur » lorsqu'ils se trouvent dans une fortification. En outre, tous les personnages indépendants bénéficient d'une sauvegarde invulnérable à 5+ (sauf s'ils en ont une meilleure).

## Chair et Métal

Les Techmanciens d'un détachement « Iron Warriors » bénéficient d'un bonus de 1 à leurs tests de réparation (pour atteindre, donc, 4+ avec les mécavrilles).

## Spécialistes du siège

Les Havocs et les Obliterators peuvent être sélectionnés en tant que Troupes.

## Artefacts du Chaos

Les personnages d'un détachement « Iron Warriors » qui peuvent sélectionner un ou plusieurs Artefacts du Chaos peuvent choisir des artefacts du Codex « Space Marines du Chaos » et/ou des Artefacts de ce supplément.

## Traits du Seigneur de Guerre

Si le Seigneur de Guerre de l'armée fait partie d'un détachement « Iron Warriors », il peut générer son Trait de Seigneur de Guerre soit dans l'un des tableaux du livre de règles, soit dans celui du Codex « Space Marines du Chaos », soit dans le tableau à droite.

## Traits du Seigneur de Guerre

### D6 Trait

**Maître tacticien :** *Perturabo lui-même était un champion du « Régicide ».* Relancez le dé sur cette table jusqu'à ce que vous obteniez un résultat différent de « 1 ».

- 1 Générez ensuite un second trait sur une des tables de traits de Seigneur de Guerre du livre de règles (« tactiques », « commandement », « personnels » ou « stratégiques », au choix).

**Lignes de couvert :** *Le meilleur chemin pour atteindre l'ennemi est rarement la ligne droite.* Le Seigneur de Guerre et son unité gagnent les traits « Mouvement à couvert » et « Dissimulation ». S'il les possède déjà tous les deux, il gagne le trait « Scout ».

- 2
- 3 **Revendiquer le terrain :** *Tenez la ligne, et empêchez-les de s'approcher !* Le Seigneur de Guerre et son unité gagnent le trait « Objectif sécurisé ».

- 4 **Le Fer est éternel :** *Du fer provient la force. De la force vient la volonté. De la volonté vient la foi. De la foi vient l'honneur. De l'honneur vient le fer.* Le Seigneur de Guerre gagne le trait « Il est Invincible ». S'il l'a déjà, il gagne le trait « Insensible à la douleur » (ou l'améliore de 1 s'il en dispose déjà aussi).

- 5 **Ennemis en approche :** *Vecteur d'approche calculé, armes prêtes à tirer, Monseigneur !* Désignez 1D3 unités de votre armée. Celles-ci gagnent le trait « Interception ».

- 6 **Jusqu'au bout :** *C'est à la fin de la bataille que le vainqueur compte ses morts.* Vous pouvez choisir de jouer le 6ème tour de jeu sans effectuer de jet de dé.



# Artefacts des Iron Warriors

Les artefacts suivants sont disponibles à tout personnage d'un détachement Iron Warriors en remplacement d'un artefact qui peut, par défaut, être choisi dans le Codex « Space Marines du Chaos ». Chacun d'eux ne peut cependant être sélectionné qu'une fois dans une armée (y compris ceux portés par un personnage spécial éventuel).

**Armure du maître de forge ..... 35 points**  
*Le Fer et la Chair ne font plus qu'un.*

« Metalloderme » (sauvegarde d'armure 2+). En outre, le porteur gagne le trait « Insensible à la Douleur » (ou l'améliore de 1 s'il le possède déjà).

**Omphalos Daemonium ..... 35 points**  
*La fusion parfaite entre la machine et le démon.*

Doit être placé sur un véhicule. Celui-ci gagne les traits « Démon », « Fourneau infernal » et « Esprit de la machine ».

**Cœur de Sang ..... 30 points**  
*Un puissant démon de Khorne emprisonné dans la machine.*

Doit être placé sur un véhicule qui n'est pas équipé de l'Omphalos Daemonium. Les unités amies dans les 12" de ce véhicule gagnent le trait « Volonté d'Adamantium ».

**Oblitération ..... 50 points**  
*Le virus Oblitérateur peut être inoculé aux plus méritants des Iron Warriors, en récompense de leurs exploits.*

Le personnage gagne les traits « Metalloderme », « Lent et méthodique », « Démon », « Massif », « Frappe en profondeur » et « Armes d'Oblitérateurs ».

**Heaume du Calculateur ..... 25 points**  
*L'ordinateur de visée ultime, capable de calculer instantanément la meilleure trajectoire vers la cible et d'y guider sans faillir le projectile.*

Les armes de tir du porteur et de son unité gagnent la règle spéciale « Ignore les couverts ».

**Garde du corps « Hôte démoniaque » .....25 points**  
**(+ options d'armes)**

*Un démon emprisonné par le fer dans le corps d'un Space Marine.*

Le personnage dispose d'un garde du corps auquel un démon a été lié par la force des rituels du Mechanicum Noir. Il est, en permanence, accompagné d'une figurine avec qui il doit rester en formation mais qui ne compte pas comme une unité qu'il aurait rejointe.

Ce garde du corps a les caractéristiques d'un Elu, dispose de ses options d'armes, a le trait « Démon » et réussit automatiquement ses tests « Attention, chef ! » lorsqu'ils concernent le personnage à qui il « appartient ».

De plus, cette figurine dispose d'une capacité générée par le lancer d'1D6 au début de chacun de ses tours (et qui perdure jusqu'au début de son tour suivant) :

**1 - Réparation de l'hôte :** le garde du corps gagne le trait « Insensible à la douleur » (ou améliore ce trait de 1 s'il le possède déjà).

**2 - Etreinte du Warp :** les touches du garde du corps en phase de combat sont PA2.

**3 - Vitesse démoniaque :** le garde du corps a une initiative de 10 et gagne (ainsi que le personnage) le trait « Course ».

**4 - Force du Warp :** les attaques au corps-à-corps du garde du corps gagnent le trait « Lacération ».

**5 - Torrent d'énergie :** le garde du corps peut attaquer, en phase de tir, avec une arme F4 PA3, Assaut 1, Explosion qui porte à 24"

**6 - Regard impie :** le garde du corps peut attaquer, en phase de tir, avec une arme F8 PA4, Assaut 1 qui porte à 24"





## Composition



Choix de Base (1+)



Choix Légendaire  
(0-3 par choix de base)



Choix Auxiliaire  
(1-6 par choix de base)



### Seigneur de Fer {unités}

- Perturabo



### Stor-Bezashk

- Techmancien
- 2-4 Havocs
- 2-4 Prédators ou Vindicators
- 0-2 Landraiders
- 2-4 Batteries de vengeance

(cf. ci-dessous)



### Corrompus

- 1 Seigneur, Sorcier ou Prince-Démon
- 2-6 Marines de Culte, Bêtes du Chaos, Possédés, Elus ou Serres du Warp

(cf. ci-dessous)



### Tank super-lourd {unités}

- [Shadowsword]



### Culte de la Machine {Helcult}

- 1 Métabrutus
- 2 Cultistes

(cf. dataslate « Helbrutes »)



### Fist of the Gods

- 1 Techmancien
- 3-5 Prédators, Vindicators ou Landraiders

(cf. codex « Traitor's Hate »)



### Croisade de Fer

- 1 Seigneur ou Techmancien
- 2-6 Space Marines
- 1-4 Havocs ou Oblitérateurs
- 1-4 Cultistes
- 1-3 Fortifications
- 1-4 Landraiders ou Métabrutus

(cf. ci-dessous)



### Bande du Chaos

- 1 Seigneur
- 0-1 Sorcier
- 1-3 Elus, Terminators ou Possédés
- 2-6 Space Marines du Chaos
- 1-3 Raptors, Serres du Warp ou Motards
- 1-3 Havocs ou Métabrutus

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



### Helfist Murderpack

- 5 Métabrutus

(cf. dataslate « Helbrutes »)



### Daemon Engine Pack

- 1 Techmancien
- 2 Ferrocerberus ou Ferrocentaurus

(cf. supplément « Black Legion »)



### Hellforged Warpack

- 1 Techmancien
- 3-5 Métabrutus, Ferrocentaurus, Ferrocerberus ou Defilers

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



### Idolitrex Magi

- 1-4 Techmanciens
- 2-6 Cultistes

(cf. ci-dessous)



### Terminator Annihilation Force

- 1 Seigneur ou Sorcier
- 3-5 Terminators

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



### Heldrake Terror Pack

- 2-4 Heldrakes

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



### Mayhem Pack

- 3 Métabrutus

(cf. dataslate « Helbrutes »)



### Cult of Destruction

- 1-3 Techmanciens
- 3-5 Oblitérateurs ou Mutilators

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



### Fortifications {unités}

- 1-4 Fortifications de tout type



## Formations

### Formation de base : la Croisade de Fer

*La stratégie idéale pour un siège : sécuriser une tête de pont et avancer pas-à-pas, en pilonnant l'ennemi.*

#### Formation

- 1 Seigneur ou Techmancien
- 2-6 Space Marines
- 1-4 Havocs ou Oblitérateurs
- 1-4 Cultistes
- 1-3 Fortifications
- 1-4 Landraiders ou Métabrutus

#### Règles spéciales

- *Fortifications mobiles* : les Rhinos assignés aux unités de cette formation voient leur blindage augmenté de 1 à toutes leurs localisations.
- *Descendez-les !* : tous les lance-missiles présents parmi les unités de cette formation sont gratuitement équipés de missiles « anti-aériens ».

### Formation légendaire : les Stor-Bezashk

*Fraternité d'élite de la Légion, de l'artillerie très lourde qui dégage une route pour l'infanterie.*

#### Formation

- 1 Techmancien
- 2-4 Havocs
- 2-4 Prédators ou Vindicators
- 0-2 Landraider
- 2-4 Batteries de Vengeance

#### Règles spéciales

- *Maîtres de la poliorcétique* : pour chaque « 6 » obtenu sur un tir d'arme lourde, vous pouvez, avant le jet de dispersion éventuel, soit réduire sa dispersion de 1D6, soit donner à cette touche le trait « Fléau des blindages ».
- *Déluge de Feu* : toutes les armes de type « Explosion », « Lourde », « Artillerie » et/ou « Barrage » dont disposent les unités de ce détachement réduisent la sauvegarde de couvert des unités ennemies de 1.

### Formation légendaire : Idolitrex Magi

*Les techno-mages du Mechanicum Noir, accompagnés de serviteurs qui effectuent la partie bassement pratique de la besogne.*

#### Formation

- 1-4 Techmanciens
- 2-6 Cultistes

#### Règles spéciales

- Les Techmanciens sont Psyker 1 et disposent des options et équipement des Sorciers. Ils ne peuvent, cependant, sélectionner leurs pouvoirs que dans la discipline « Heretek ».
- Les unités de Cultistes de ce détachement qui sont au contact d'un véhicule peuvent utiliser la capacité « Réparation » du trait « Machinations » d'un Techmancien, à la place de tirer, s'ils sont à 12" (ou moins) de ce dernier (qui, lui, ne peut rien faire en phase de tir si au moins une unité de Cultistes profite de son savoir et compétences).

### Formation légendaire : les Corrompus

*Il arrive que l'âme de certains officiers Iron Warriors tombe dans les griffes d'un dieu du Chaos. Et que leurs hommes continuent à les suivre.*

#### Formation

- 1 Seigneur, Sorcier (\*) ou Prince-Démon
- 2-6 Marines du Culte (\*), Bêtes du Chaos, Possédés, Elus ou Serres du Warp

#### Règles spéciales

- Il ne peut y avoir qu'une seule formation de « Corrompus » dans une « Croisade de Fer », et elle doit se dédier à un seul dieu.
- Les unités de cette formation reçoivent gratuitement la marque du dieu concerné.

(\*) Le Sorcier ne peut être choisi si la formation est dédiée à Khorne. Les Marines de Culte disponibles sont ceux liés directement au dieu concerné. Les Thousand Sons étant considérés comme des Démon prisonniers d'une armure de céramite plutôt que des victimes de la Rubrique d'Ahriman.



# Personnages Iron Warriors



**Honsou - Techmancien** ..... 150 pts

QG                    CC    CT    F    E    PV    I    A    Cd    Svg                    Infanterie (Personnage)  
                           4    5    4    4    4    4    2    10    2+

**Equipement**

- Métaloderme
- Hache énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars
- Mécavrilles
- Aura de Sombre Gloire

**Artefacts**

- Garde du corps « Hôte démoniaque » (du nom d'Onyx)

**Règles spéciales**

- Champion du Chaos
- Personnage indépendant
- Machinations
- Saboteur
- Vétéran de la Longue Guerre
- Trait de Seigneur de guerre : Le Fer est Eternel.

Honsou est un personnage spécial au rôle de QG, utilisable comme les autres personnages nommés du Codex « Space Marines du Chaos », et qui n'est donc pas limité aux détachements « Iron Warriors » présentés ici.

**Perturabo - Primarque Démon** ..... 350 pts

Seigneur des Batailles    CC    CT    F    E    PV    I    A    Cd    Svg                    Créature Monstrueuse (Personnage)  
                                       9    6    7    7    6    6    5    10    2+

**Equipement**

- Grenades à fragmentation

**Artefacts**

- Forgebreaker
- Le Logos

**Règles spéciales**

- Champion du Chaos
- Guerrier Eternel
- Démon, Sans peur
- Vétéran de la Longue Guerre, Volonté d'Adamantium
- Traits de Seigneur de Guerre : Maître tacticien.

**Artefacts et règles spéciales :**

*Le Logos* : armure Terminator améliorée (2+, 3++) avec arme laser incorporée (portée 24", F6, PA3, Assaut 3, Perforant, Tir de précision).

*Forgebreaker* : Contact, Fx2, PA1, Mêlée, Concassage, Encombrant, Renversement, Aveuglement.



This book is a work of fiction. All characters and events are the property of Games Workshop Ltd. © Games Workshop Ltd. 2013. All rights reserved.