

# Détachements et formations pour les Space Marines du Chaos

## Table des matières

Préambule.....	2
1. Pourquoi des Détachements et des Formations ?.....	2
2. Quelle est la portée exacte du cadre et des sources ? .....	2
3. Qu'en est-il de l'équipement, de nouvelles unités et des moyens de transport ?.....	2
4. Qu'en est-il de l'univers, et plus particulièrement des anciennes Légions renégates ?.....	2
5. Détachement ou Formation ?.....	3
6. Quelle est la différence entre des Space Marines loyalistes et des Renégats chaotiques ? .....	3
Décuries .....	4
1. Ost renégat.....	4
2. Croisade noire .....	4
3. Vérité primordiale.....	4
Détachements du Chaos Universel .....	5
1. Fer de lance.....	5
2. Pacte démoniaque .....	5
3. Tactiques de siège.....	6
4. Raid terroriste .....	6
5. Opérations clandestines .....	7
Formations des Cultes.....	8
1. Massacre à la tronçonneuse .....	8
2. Mélodie démente.....	8
3. Corps en décomposition .....	9
4. Ames poussiéreuses.....	9
Formations auxiliaires.....	11
1. Offrande rituelle.....	11
2. Enfants du Warp .....	11
3. Assemblée de sorciers .....	11
4. Culte de la forge.....	12
Exemples de listes.....	13
1. Iron Warriors.....	13
2. Word Bearers « réguliers » .....	13
3. Word Bearers « séculiers » .....	14
4. Thousand Sons .....	14
5. Black Legion .....	15

## Préambule

Ce document décrit des détachements et formations pour le Codex Space Marines du Chaos (6<sup>ème</sup> édition) et ses suppléments, en attendant d'en avoir plus d'officiels (voire une nouvelle version du Codex en lui-même). Ils ont été pensés en termes d'équilibre, d'univers et de diversité, afin de permettre à un maximum d'amateurs de l'univers de s'y retrouver et aux joueurs, de les accepter en jeu.

### 1. Pourquoi des Détachements et des Formations ?

Parce que ces éléments, introduits avec la 7<sup>ème</sup> édition, restent le moyen le plus facile d'intégrer des règles et des listes d'armées spécifiques et ponctuelles. Modifier des coûts d'unité ou des règles génériques directement à partir du Codex est beaucoup plus difficile à équilibrer et à justifier. Les détachements et formations sont indépendants les uns des autres. N'importe lequel d'entre eux peut être ajouté, modifié ou supprimé sans pour autant impacter les autres, et sans du tout toucher aux Codex et suppléments.

### 2. Quelle est la portée exacte du cadre et des sources ?

La source principale est, évidemment, le Codex SMC 6<sup>ème</sup> édition. Mais les deux suppléments (qui ne sont pas, au contraire du « Khorne Daemonkin », des Codex séparés, ni des formations liées au Codex SMC comme l'est, par exemple, le « Dataslate Helbrutes and Cultists »), à savoir « Black Legion » et « Crimson Slaughter », y ont été intégrés.

Si on se place d'un point de vue « détachements et formations » stricto sensu, ces suppléments en présentent chacun deux : un détachement inter-armes et un détachement allié avec des artefacts, traits de chef de guerre et 2-3 règles spécifiques (Elus comme Troupes pour « Black Legion », Possédés comme Troupes avec nouvelle table de pouvoir aléatoire pour le tour, Peur à toutes les unités et unité d'Elus spéciale pour « Crimson Slaughter »). Ici, on considère les détachements inter-armes du codex et des 2 suppléments comme des « Décuries » (des méta-détachements composés de détachements). Cela permet, par exemple, d'aligner une décurie « Black Legion » dont le détachement principal est un « Fer de Lance », la décurie offrant ses propres bonus et déterminant quels artefacts et traits de chef de guerre sont disponibles. Chaque détachement de la décurie apporte ses propres bonus et limitations, mais héritent de ceux de la décurie.

Les détachements et formations décrits ci-dessous fournissent certaines compositions et règles spécifiques tout en s'efforçant au maximum d'éviter de reproduire ce qui existe déjà par ailleurs dans les sources (ainsi, ne pas octroyer « Sans peur » à toute une unité alors que l'icône de vengeance permet de le faire, mais plutôt diminuer le coût de ce dernier, par exemple).

Les sources de Forgeworld n'ont pas (encore ?) été prises en compte, parce qu'elles sont moins répandues, connues et utilisées.

Les détachements et formations peuvent s'inspirer d'autres Codex, pas d'un point de vue « copier/coller » direct, mais plutôt comme base de comparaison et d'équilibre.

### 3. Qu'en est-il de l'équipement, de nouvelles unités et des moyens de transport ?

Comme abordé ci-dessus, rien (ou si peu) n'a été ajouté aux Codex et suppléments existants. Cela signifie dès lors que les SMC ne vont pas, ici, avoir plus d'accès à la technologie SM (même si certaines équivalences pourraient apparaître dans un détachement ou l'autre), et que les Drop Pods ne vont pas subitement faire leur apparition (dans l'absolu, ces deux points devraient être traités pour les SMC, mais cela dépasse le cadre et la portée de simples détachements et formations).

La seule exception concerne la décurie « Chapitre renégat » qui peut sélectionner une de ses unités dans un codex de Space Marines loyalistes.

### 4. Qu'en est-il de l'univers, et plus particulièrement des anciennes Légions renégates ?

Tous ces détachements et formations devraient, à terme, pouvoir représenter un maximum d'aspects des bandes du Chaos et des Légions renégates (connues de l'univers). Pour amener de la diversité sans en multiplier le nombre, par contre, ils doivent éviter d'être trop spécifiques.

Ainsi, par exemple, un détachement « Raid Terroriste » conviendrait bien à un ost de Night Lords, mais n'interdirait pas, pour la cause, l'utilisation des Marques du Chaos. Si un joueur désire se rapprocher de l'historique des Night Lords, il aura cependant le choix de ne pas marquer ses unités. Si un autre joueur veut aligner ses Marines de la Peste en unités de 7 figurines, il peut le faire. Mais la formation ne va pas l'y obliger.

Les détachements et formations ne sont pas non plus liés aux Légions renégates sur une base stricte de 1 pour 1. Une armée de l'Alpha Legion pourrait opérer comme « Fer de Lance » ou « Opérations Clandestines » selon le contexte (et l'envie de son joueur). Les détachements et formations présentés ci-dessous sont orientés et proviennent de différents aspects de l'univers général des SMC, mais ne s'y limitent pas. En-dehors des 9 Légions renégates, il faut aussi pouvoir les utiliser pour des bandes qui n'ont rien à voir avec elles.

### 5. Détachement ou Formation ?

La distinction entre les deux n'est pas toujours très claire. Un des critères qui semble pertinent, et qui est, pratiquement, le seul utilisé dans ce document, est qu'une formation va lister, dans sa composition, au moins une unité nommée, alors qu'un détachement va se limiter à des rôles du champ de bataille. Quoiqu'il en soit, une formation est toujours un détachement et peut être sélectionnée seule (même en tant que détachement principal).

### 6. Quelle est la différence entre des Space Marines loyalistes et des Renégats chaotiques ?

La réponse à cette question n'est pas évidente et reste sujette à interprétation. Pour ma part, je ne pense pas que cela soit, même d'un point de vue jeu, une question de matériel ou de « ils ne connaîtront pas la peur », mais cela tient, en grande partie, à l'émulation et l'organisation : là où les Space Marines suivent des chaînes de commandement et de logistique strictes (basées sur le Codex Astartes), leurs frères du Chaos établissent leur hiérarchie sur la puissance personnelle de ceux qui se sont attirés les faveurs des Dieux.

Et, dans cette optique, les unités d'une armée SMC qui sont censées représenter au mieux l'orientation et la philosophie d'un ost sont les QG et les Elus. Or, dans le Codex actuel, les Elus sont limités à des options d'armes, et il faut se rabattre vers des unités « inférieures » (quand c'est possible, parce que l'Alpha Legion, entre autres, a perdu beaucoup de sa superbe, tant narrative que ludique, avec la diminution d'accès à l'infiltration ... ce qui la pousse à utiliser des personnages nommés pour que cela ne soit pas trop aléatoire) pour représenter la quintessence de l'armée (les gardes du corps d'un seigneur Raptor ne peuvent être ses Elus, par exemple).

Afin de pallier ces soucis et donner plus de couleur à un ost tout en favorisant la diversité, la plupart des détachements et formations ci-dessous intègrent la règle générique « Elus parmi les Elus », qui peut permet aux unités d'Elus de se déplacer en moto ou en réacteurs de saut, voire de disposer des « Options » réservées à d'autres unités, et leur donne (ainsi qu'aux unités QG du détachement) un trait spécifique.

## Décuries

Chacun de ces détachements est basé sur une source SMC (codex ou suppléments) et est constitué de 1+ détachements du Chaos Universel ou formations des Cultes, ainsi que de 0+ formations auxiliaires.

### 1. Ost renégat

Cette décurie représente un ost classique, qui ne se focalise pas sur lutte contre l'Imperium ou la vénération des Dieux, ou un Chapitre de Space Marines Loyaliste qui s'est récemment tourné vers le Chaos et a renié l'Imperium.

- *Objectif sécurisé* : une unité de type « Troupe » contrôle un objectif même s'il est contesté (sauf si l'unité qui le conteste dispose également de ce trait).
- *Commandement adéquat* : le seigneur de guerre de l'armée peut relancer son trait.
- *L'appel du Chaos* : 2 icônes gratuits
- *Relents de l'Imperium* : une des unités du détachement principal de l'armée peut être sélectionnée dans les dernières versions respectives d'un codex de Space Marines loyalistes (Space Marines, Dark Angels, Blood Angels ou Space Wolves). Cette unité hérite du tableau d'alliances « Space Marines du Chaos » mais garde son rôle de champ de bataille. Si cette option est choisie, la Décurie ne peut aligner de Marines de Culte.
- Les artefacts et traits de Seigneur de Guerre disponibles sont ceux du codex « Space Marines du Chaos ».

### 2. Croisade noire

Cette décurie est orientée vers les anciennes légions renégates qui mènent des croisades noires depuis l'Hérésie d'Horus. Son objectif premier est toujours de renverser l'Imperium à l'aide des puissances du Chaos (mais sans forcément se soumettre à elles). Le trait « Vétéran de la Longue Guerre » représente, d'une part, ceux qui ont effectivement vécu l'Hérésie et les débuts du schisme, ou, d'autre part, ceux qui ont été recrutés par la suite mais chez qui l'ost a semé les graines de la haine et de la résolution à combattre les loyalistes.

- *Objectif sécurisé* : une unité de type « Troupe » contrôle un objectif même s'il est contesté (sauf si l'unité qui le conteste dispose également de ce trait).
- *Commandement adéquat* : le seigneur de guerre de l'armée peut relancer son trait.
- *Premiers parmi les Traîtres* : les unités d'Elus sont considérées comme « Troupes ».
- *Dix mille années de Haine* : toute unité qui peut acheter « Vétéran de la Longue Guerre » doit le faire.
- *Les Porteurs de Désespoir* : si Abaddon est le Seigneur de Guerre, une unité de Terminators peut gagner +1 en CC et +1 en CT au coût de 6 points/figurine.
- Les artefacts et traits de Seigneur de Guerre disponibles sont ceux du supplément « Black Legion ».

### 3. Vérité primordiale

Cette décurie représente les osts de Space Marines du Chaos les plus religieux, ceux qui ont réussi à se rapprocher le plus de l'Immaterium et de ses habitants, consciemment ou à travers le voile de la folie. L'Hérésie d'Horus et la Longue Guerre sont passées au second plan. L'objectif premier de ces osts consiste à glorifier et renforcer la puissance du Chaos et l'influence des Dieux sur le Materium.

- *Objectif sécurisé* : une unité de type « Troupe » contrôle un objectif même s'il est contesté (sauf si l'unité qui le conteste dispose également de ce trait).
- *Commandement adéquat* : le seigneur de guerre de l'armée peut relancer son trait.
- *Moissonneurs des Tourments* : toutes les unités de ce détachement provoquent la « Peur ».
- *Esclaves des Voix* : les Possédés sont des unités de type « Troupes » et utilisent la table « Esclaves des Voix » au début de chaque tour, au lieu de « Vaisseaux du Chaos » au début de la phase d'assaut.
- *Ravageurs de Draznicht* : pour 10 points, une unité d'Elus peut être menée par un Champion qui a le trait « Ennemi préféré ».
- *Renégats du 41<sup>ème</sup> Millénaire* : seuls les Berserkers, Noise Marines et Marines de la Peste peuvent acheter le trait « Vétéran de la Longue Guerre ».
- Les artefacts et traits de Seigneur de Guerre disponibles sont ceux du supplément « Crimson Slaughter ».

## Détachements du Chaos Universel

Ces détachements sont orientés vers le Chaos Universel, même s'ils peuvent, au besoin, être dédiés à un seul Dieu. Les formations spécifiques à chaque culte font l'objet d'une section séparée, mais cela n'empêche pas un joueur d'intégrer des unités liées à un culte dans ses détachements du Chaos Universel.

### 1. Fer de lance

#### Inspiration

Stratégie éprouvée par les anciens Sons of Horus, ainsi que par les bandes et anciennes Légions du Chaos disposant des effectifs nécessaires, pour écraser leurs ennemis : un centre solide soutenu par des attaques de flanc.

#### Composition

- 1-2 QG
- 2-6 Troupes
- 0-3 Elites
- 0-3 Attaque Rapide
- 1-4 Soutien
- 0-1 Seigneur de Guerre

#### Limitations

- Pas de fortifications (le Fer de Lance est une tactique offensive), une unité de type « Soutien » supplémentaire obligatoire.

#### Règles

- *Elus parmi les Elus* : chaque unité d'Elus, de Terminators et de QG de ce détachement a le trait « Obstiné ». Les unités d'Elus peuvent également être équipées de motos (+7pts/figurine) ou de réacteurs de saut (+3pts/figurine).
- *La Tenaille* : avant le déploiement, le joueur peut donner le trait « Attaque de flanc » à 1D3 unités de ce détachement.
- *Le Marteau et l'Enclume* : si ce détachement est le détachement principal de l'armée, les tests de réserve concernant toute unité de ce détachement peuvent être modifié de +1/-1 (après le jet).
- *Sécurisation d'objectif* : les « Elites » de ce détachement ont le trait « Objectif sécurisé ».

### 2. Pacte démoniaque

#### Inspiration

Les batailles des Word Bearers à la fin de l'Hérésie d'Horus (Calth et la Croisade des Ombres, notamment), marquées par l'Immaterium et ses habitants démoniaques. Un mélange de détachement inter-armes de SMC et de détachement allié de Démons (même s'il est possible de n'y inclure que des SMC). Ce pacte est symbolisé par les 2 unités de QG obligatoires (qui rappellent également la dualité de la chaîne de commandement traditionnelle des Word Bearers, à savoir l'Apôtre Noir et le Coryphaeus).

#### Composition

- 2 QG (l'un d'eux devant provenir du Codex SMC)
- 2-6 Troupes (deux de ces unités pouvant provenir du Codex Démons)
- 0-3 Elites (une de ces unités pouvant provenir du Codex Démons)
- 0-3 Attaque Rapide (une de ces unités pouvant provenir du Codex Démons)
- 0-3 Soutien (une de ces unités pouvant provenir du Codex Démons)
- 0-1 Fortifications
- 0-1 Seigneur de Guerre

#### Limitations

- 2 unités de type « QG » obligatoires.

#### Règles

- *Elus parmi les Elus* : chaque unité d'Elus, de Terminators et de QG de ce détachement peut gratuitement avoir le trait « Démon ». Les unités d'Elus peuvent également être équipées de motos (+7pts/figurine) ou de réacteurs de saut (+3pts/figurine).
- *Une porte vers l'Enfer* : si ce détachement est le détachement principal de l'armée, la table de « Tempête Warp » du Codex Démons est d'application, et 3 dons du chaos sont gratuits.
- *Corruption Mécanique* : les véhicules équipés d'une « Possession démoniaque », ainsi que les Métabrutus, gagnent le trait « Démon ».
- *Commandement Partagé* : si ce détachement est le détachement principal de l'armée, après avoir lancé le dé pour le trait du Chef de Guerre, le joueur peut choisir entre l'entrée correspondante de sa source de référence SMC pour ce détachement (Codex SMC, supplément Black Legion ou Crimson Slaughter) et celle des Chefs de Guerre du Codex Démons.

### 3. Tactiques de siège

#### Inspiration

Armées, tactiques et stratégie blindées des Iron Warriors.

#### Composition

- 1-2 QG
- 2-6 Troupes
- 0-3 Elites
- 0-1 Attaque Rapide
- 1-4 Soutien
- 0-2 Fortifications
- 0-1 Seigneur de Guerre

#### Limitations

- Seulement une unité de type « Attaque Rapide » disponible, les Elus n'ont pas accès aux réacteurs de saut.

#### Règles

- *Elus parmi les Elus* : chaque unité d'Elus, de Terminators et de QG de ce détachement a le trait « Tueur de chars ». Les unités d'Elus peuvent également être équipées de motos (+7pts/figurine) ou disposer des « Options » réservées aux Havocs (au coût le plus bas pour celles qui existent des deux côtés).
- *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.
- *Fortifications mobiles* : si ce détachement est le détachement principal de l'armée, ses Rhinos ont un point d'armure en plus sur toutes leurs zones, et les figurines qui en descendent peuvent agir, lors de la phase de tir qui suit, comme si elles ne s'étaient pas déplacées.
- *Descendez-les !* : tous les lance-missiles présents parmi les unités de ce détachement peuvent gratuitement être équipés de missiles « anti-aériens ».

### 4. Raid terroriste

#### Inspiration

Se mouvoir dans les ombres, découper ses ennemis et les entendre implorer pitié, en faisant de leur terreur une véritable arme. Ce détachement s'inspire directement de la manière dont les Night Lords mènent la guerre.

#### Composition

- 1-2 QG
- 2-6 Troupes
- 0-4 Elites
- 1-4 Attaque Rapide
- 0-2 Soutien
- 0-1 Seigneur de Guerre

#### Limitations

Pas de Fortifications disponibles, et diminution du nombre d'unités de type « Soutien ».

#### Règles

- *Elus parmi les Elus* : chaque unité d'Elus, de Terminators et de QG de ce détachement a le trait « Désengagement » ou « Dissimulation ». Les unités d'Elus peuvent également être équipées de motos (+7pts/figurine) ou de réacteurs de saut (+3pts/figurine).
- *La Peur comme Alliée* : toutes les unités de ce détachement provoquent la « Peur ». Toute unité en armure énergétique ou Terminator peut acheter un « Icône de Vengeance » au coût de 10 pts.
- *Cauchemars Vivants* : les unités adverses ont une pénalité de 2 (cumulative) à leurs tests de Commandement pour résister à la Peur provoquée par toute unité de ce détachement.
- *Terreur Nocturne* : si ce détachement est le détachement principal de l'armée et que les règles de « Combat nocturne » sont autorisées par le scénario, le joueur peut forcer le combat nocturne au premier tour. Toutes les unités de ce détachement disposent du trait « Vision nocturne ».

## 5. Opérations clandestines

### Inspiration

Les récits de l'Hérésie d'Horus impliquant l'Alpha Legion (« Légion », « Délivrance Perdue » et la nouvelle qui décrit une opération de l'Alpha Legion contre ... l'Alpha Legion, notamment). Un contingent réduit de SMC avec son agenda spécifique qui convertit ou manipule des forces locales pour mener le combat contre ses ennemis tandis qu'il se focalise sur son objectif réel. Ce petit détachement est prévu pour fonctionner avec d'autres détachements ou formations qui sont toujours des « Alliés de Convenance » (quelles que soient leurs factions d'origine et degrés d'alliance avec les SMC).

### Composition

- |               |                      |                          |
|---------------|----------------------|--------------------------|
| • 1 QG        | • 0-2 Elites         | • 0-2 Soutien            |
| • 1-3 Troupes | • 0-2 Attaque Rapide | • 0-1 Seigneur de Guerre |

### Limitations

- Composition limitée (pas de Fortifications, un seul QG, moins de type « Elite », « Attaque Rapide » et « Soutien »), pas de faction « Frères de Bataille », doit être le détachement principal de l'armée.

### Règles

- *Elus parmi les Elus* : chaque unité d'Elus et de QG de ce détachement a le trait « Infiltration ». Les unités d'Elus peuvent également être équipées de motos (+7pts/figurine) ou de réacteurs de saut (+3pts/figurine).
- *Conspirateurs*: tous les autres détachements (même des « Frères de Bataille ») sont considérés comme des « Alliés de convenance ».
- *Surprise !* : le joueur a un bonus de 1 à son test pour « Prendre l'Initiative » et peut le relancer. Si ce test est effectué par son adversaire, il peut également forcer ce dernier à le relancer.
- *Objectif Secret* : chaque unité de ce détachement dispose du trait « Objectif sécurisé ».
- *Saboteurs* : les « Bombes à fusion » sont gratuites pour toutes les unités qui peuvent en disposer.

## Formations des Cultes

Ces détachements sont des formations parce qu'ils incluent au moins une unité dédiée à leur Dieu du Chaos respectif. En tant que détachement principaux, ils octroient des bonus supplémentaires à leurs Space Marines de Culte et à toutes leurs unités marquées par le Dieu auquel ils sont liés.

### 1. Massacre à la tronçonneuse

#### Inspiration

La fureur sanguinaire sans ambages du Chaos qui sert de moteur aux bandes de guerre dédiées à Khorne et à leur Légion de référence : les tristement célèbres World Eaters.

#### Composition

- 1-2 QG (sauf Sorciers)
- 1-4 Berserkers de Khorne
- 1-4 Troupes
- 0-3 Elites
- 0-3 Attaque Rapide
- 0-2 Soutien
- 0-1 Seigneur de Guerre

#### Limitations

- Pas de fortifications, interdiction de Marques ou Démons de Slaanesh dans l'armée, pas de Sorciers disponibles dans cette Formation, Marque de Khorne obligatoire (si possible) pour les unités de cette Formation.

#### Règles

- *Elus parmi les Elus* : chaque unité d'Elus, de Terminators et de QG de ce détachement a le trait « Folie furieuse ». Les unités d'Elus peuvent également être équipées de motos (+7pts/figurine) ou de réacteurs de saut (+3pts/figurine).
- *Adorateurs Fanatiques* : toutes les unités de ce détachement doivent (lorsque c'est possible) avoir la Marque de Khorne. Aucune Marque ni Démon de Slaanesh ne peuvent être présents dans la liste d'armée globale.
- *Faveurs de Khorne* : si ce détachement est le détachement principal de l'armée, toutes les figurines marquées par Khorne gagnent le trait « Volonté d'Adamantium » et les Berserkers, le trait « Folie furieuse ».

### 2. Mélodie démente

#### Inspiration

Adorateurs de Slaanesh et leurs armes soniques.

#### Composition

- 1-2 QG
- 1-3 Noise Marines
- 1-3 Troupes
- 0-3 Elites
- 0-3 Attaque Rapide
- 0-3 Soutien
- 0-1 Fortifications
- 0-1 Seigneur de Guerre

#### Limitations

- Pas de Marques ni de Démons de Khorne dans l'armée, Marque de Slaanesh obligatoire (lorsque c'est possible) pour les unités de cette Formation. Tous les véhicules doivent être équipés d'un Cacophone.

#### Règles

- *Elus parmi les Elus* : chaque unité d'Elus, de Terminators et de QG de ce détachement a les traits « Attaque de flanc » et « Sens aiguisés ». Les unités d'Elus peuvent également être équipées de motos (+7pts/figurine) ou de réacteurs de saut (+3pts/figurine).

- *Adorateurs Fanatiques* : toutes les unités de ce détachement doivent (lorsque c'est possible) avoir la Marque de Slaanesh. Aucune Marque ni Démon de Khorne ne peuvent être présents dans la liste d'armée globale.
- *Faveurs de Slaanesh* : si ce détachement est le détachement principal de l'armée, toutes les figurines marquées par Slaanesh gagnent le trait « Croisé » et tout véhicule peut gratuitement remplacer une de ses armes de type « Lourde » par un Blastmaster.

### 3. Corps en décomposition

#### Inspiration

Les servants pourris de Nurgle.

#### Composition

- |                           |                      |                          |
|---------------------------|----------------------|--------------------------|
| • 1-2 QG                  | • 0-3 Elites         | • 0-1 Fortifications     |
| • 1-4 Marines de la Peste | • 0-2 Attaque Rapide | • 0-1 Seigneur de Guerre |
| • 1-3 Troupes             | • 0-3 Soutien        |                          |

#### Limitations

- Pas de Marques ni de Démons de Tzeentch dans l'armée, Marque de Nurgle obligatoire (lorsque c'est possible) pour les unités de cette Formation. Seulement 2 unités de type « Attaque Rapide » disponibles, et les Elus n'ont pas accès aux réacteurs de saut.

#### Règles

- *Elus parmi les Elus* : chaque unité d'Elus, de Terminators et de QG de ce détachement a le trait « Dissimulation » ou le trait « Insensible à la douleur ». Les unités d'Elus peuvent également être équipées de motos (+7pts/figurine).
- *Adorateurs Fanatiques* : toutes les unités de ce détachement doivent (lorsque c'est possible) avoir la Marque de Nurgle. Aucune Marque ni Démon de Tzeentch ne peuvent être présents dans la liste d'armée globale.
- *Faveurs de Nurgle* : si ce détachement est le détachement principal de l'armée, toutes les figurines marquées par Nurgle gagnent le trait « Obstiné » et les Marines de la Peste, le trait « Dissimulation ».

### 4. Ames poussiéreuses

#### Inspiration

Disciples de Tzeentch les Thousand Sons pré-hérésie.

#### Composition

- |                               |                      |                          |
|-------------------------------|----------------------|--------------------------|
| • 1-2 HQ (au moins 1 Sorcier) | • 0-2 Elites         | • 0-1 Fortifications     |
| • 1-4 Thousand Sons           | • 0-2 Attaque Rapide | • 0-1 Seigneur de Guerre |
| • 1-5 Troupes                 | • 0-2 Soutien        |                          |

#### Limitations

- Pas de Marques ni de Démons de Nurgle dans l'armée, Marque de Tzeentch obligatoire (lorsque c'est possible) pour les unités de cette Formation. Moins d'unités de type « Elite », « Attaque Rapide » et « Soutien » disponibles.

#### Règles

- *Elus parmi les Elus* : chaque unité d'Elus ou de Terminators de ce détachement ont le trait « Confrérie de Psykers (niveau 2) ». Les unités d'Elus peuvent également être équipées de motos (+7pts/figurine) ou de réacteurs de saut (+3pts/figurine).

- *Adorateurs Fanatiques* : toutes les unités de ce détachement doivent (lorsque c'est possible) avoir la Marque de Tzeentch (qui octroie, cependant, une sauvegarde invulnérable de 5+ minimum pour ceux qui n'en ont pas à la base). Aucune Marque ni Démon de Nurgle ne peuvent être présents dans la liste d'armée globale.
- *Faveurs de Tzeentch* : si ce détachement est le détachement principal de l'armée, les Thousand Sons sont « Implacables » à la place de « Lents et méthodiques » tant que leur sorcier d'escouade est vivant. Les unités avec le trait « Psyker » de ce détachement peuvent également générer leurs pouvoirs à partir des listes de « Divination » et « Télékinésie ».

## Formations auxiliaires

Ces formations sont moins orientées vers des Légions ou bandes spécifiques. Elles font plutôt office de forces auxiliaires au sein la liste d'armée globale comme le sont, par exemple, celles du Dataslate « Helbrutes and Cultists ».

### 1. Offrande rituelle

#### Inspiration

Les Apôtres Noirs qui sacrifient des cultistes humains consentants pour alimenter leurs rituels sanglants avec les sombres forces du Warp.

#### Composition

- 1-2 Apôtre Noir
- 2-4 Cultistes du Chaos

#### Règles

- *Diabolistes* : les Apôtres Noirs gagnent le trait « Psyker (Niv. 1) ».
- *Liens Immatériels* : un Apôtre Noir peut rediriger toute blessure que lui inflige un Péril du Warp à une figurine de l'unité dont il fait partie.
- *Sacrifice* : au cours de la phase Psychique, et avant de procéder au test déterminant le nombre de charges Warp disponibles, le joueur peut sacrifier (retirer du jeu) des cultistes d'unités dont font partie au moins un Apôtre Noir pour modifier le résultat du dé de +1 (avec un bonus maximal de +6).

### 2. Enfants du Warp

#### Inspiration

La fausse rumeur à propos d'un nouveau Codex SMC qui a couru sur Internet. Une formation avec des règles qui adaptent les Possédés, Serres du Warp et Mutilators à la 7<sup>ème</sup> édition.

#### Composition

- 2-4 unités de Possédés, Serres du Warp ou Mutilators

#### Règles

- *Symbiose Démoniaque* : les unités de Possédés de cette formation peuvent, à tous les tours, relancer leur test de « Vaisseaux du Chaos » ou « Esclaves des Voix ».
- *A travers le Voile* : toutes les unités de cette formation peuvent charger dès le tour où elles entrent en jeu en « Frappe en Profondeur ».
- *Aura du Warp* : les unités de Possédés et de Serres du Warp sont considérées comme disposant de grenades offensives.

### 3. Assemblée de sorciers

#### Inspiration

La formation « Conclave d'Archivistes » disponibles pour les Space Marines loyalistes, ainsi que l'histoire de la dernière confrérie de psykers des World Eaters pendant la Croisade des Ombres.

#### Composition

- 2-4 Sorciers
- 0-2 unités d'Elus

#### Règles

- *Elus parmi les Elus* : chaque unité d'Elus de ce détachement a le trait « Confrérie de Psykers (niveau 1) ». Les unités d'Elus peuvent également être équipées de motos (+7pts/figurine) ou de réacteurs de saut (+3pts/figurine).

- *Emulation de la Ruine* : après la génération normale de leurs pouvoirs psychiques, toute unité ou personnage de cette formation avec le trait « Psyker » peut générer un pouvoir supplémentaire provenant d'une des listes auxquelles il a accès.
- *Affinités avec le Warp* : toute unité ou personnage de cette formation avec le trait « Psyker » qui se trouve à 12" ou moins d'une autre unité ou personnage de cette formation peut relancer tout test de « Périls du Warp ».

#### 4. Culte de la forge

##### Inspiration

Tout ce qui peut sortir d'une forge du Mechanicum Noir, ainsi qu'un de ses « Warpsmith » et sa suite.

##### Composition

- 0-1 Warpsmith
- 0-1 unité d'Elus
- 0-2 unités d'Obliterators
- 2-6 Defilers, Ferrocentaurus, Heldrakes ou Ferrocerberus
- 0-4 Landraiders, Vindicators, Métabrutus ou Prédators

##### Règles

- *Techno-prêtres du Mechanicum Noir* : l'unité d'Elus éventuelle de ce détachement a le trait « Fleshmetal ».
- *Monde-Forge* : Les Landraiders, Vindicators, Métabrutus et Prédators de cette formation doivent acheter l'équipement « Possession démoniaque ».
- *Protocoles de Fusion Warp* : Tous les véhicules de cette formation gagnent les traits « Démon » et « Daemonforge » (ou, s'ils les ont déjà, peuvent utiliser le trait « Daemonforge » deux fois).

## Exemples de listes

### 1. Iron Warriors

**Décurie** : Croisade Noire (vétérans obligatoires, mais Elus comme Troupes, commandement adéquat, objectif sécurisé)

#### Détachement principal : Massacre à la tronçonneuse

- Seigneur sur Juggernaut (spineshiver blade, sceau corruption, marque de Khorne, chef de guerre, vétérans) 170
- 5 Berserkers + Rhino (1 hache tronçonneuse, dozer blade, cacophone, vétérans) 158
- 5 Berserkers + Rhino (1 hache tronçonneuse, dozer blade, cacophone, vétérans) 158
- **Total** : 486
- **Bonus** : « Folie furieuse » et « Volonté d'Adamantium » pour le Seigneur et les Berserkers.

#### Détachement : Tactiques de siège

- Techmancien (aura, combi-plasma, vétérans) 140
- 5 Elus à motos (1 fuseur, 4 combi-fuseurs, bombes fusion, vétérans) 190
- 5 Elus armes lourdes + Rhino (4 lance-missiles, vétérans) 155
- 5 Elus armes lourdes (4 autocanons, vétérans) 135 + Rhino (cacophone, lance-missile havoc, combi-plasma) 62
- Fortifications Aegis (Icarus) 85
- **Total** : 767
- **Bonus** : « Tueur de chars » pour le Techmancien et les Elus, les lance-missiles peuvent tirer en anti-aérien, les armes lourdes, de barrage, d'explosion ou d'artillerie réduisent le couvert de leurs cibles de 1.

#### Formation auxiliaire : Culte de la forge

- 1 Prédateur (possession démoniaque, tourelle lasers, lasers latéraux) 155
- 1 Vindicator (possession démoniaque, siege shield) 150
- 1 Heldrake (flamer) 170
- 1 Ferrocerberus 125
- **Total** : 590
- **Bonus** : « Daemonforge » et « Démon » pour le Prédateur et le Vindicator, « Daemonforge » utilisable deux fois pour le Heldrake et le Ferrocerberus.

### 2. Word Bearers « réguliers »

**Décurie** : Vérité Primordiale (provoque peur, commandement adéquat, sécurisation d'objectifs, pas de vétérans hors-Cultes, esclaves des voix, possédés comme troupes, ravageurs)

#### Détachement principal : Pacte démoniaque

- Sorcier (psyker 2, familier de sorts, prophète des voix) 130
- Gardien des Secrets (psyker 3, 2\* récompense majeure) 260
- 5 Space Marines (plasma) 100 + Rhino (possession démoniaque, cacophone) 55
- 11 Horreurs Roses 99
- 3 Hurleurs 75
- Landraider (possession démoniaque, cacophone, lame bulldozer) 255
- Canon à crânes 125
- Métabrutus (plasma) 115
- 3 Terminators (3 combi-fuseurs, 1 poing tronçonneur, marque de Tzeentch) 139
- **Total** : 1343
- **Bonus** : Terminators démons, Tempête du Warp, Landraider, Rhino et Métabrutus démons, 3 Dons du Chaos gratuits

### Formation auxiliaire : Enfants du Warp

- 5 Possédés (marque de Khorne) 145
- 5 Possédés (marque de Slaanesh + icône de l'Excès) 180
- 5 Serres du Warp (marque de Nurgle) 180
- **Total** : 505
- **Bonus** : Possédés relancent leur jet « Esclaves des Voix » et sont considérés comme ayant des grenades offensives, Warp Talons peuvent charger le tour où ils apparaissent et sont considérés comme ayant des grenades offensives

### 3. Word Bearers « séculiers »

**Décurie** : Croisade Noire (vétérans obligatoires, mais Elus comme Troupes, commandement adéquat, objectif sécurisé)

#### Détachement principal : Pacte démoniaque

- Coryphaus (seigneur Terminator, combi-fuseur, poing tronçonneur, vétérans) 132
- Héraut de Tzeentch (disque, niv. 3, récompense exaltée) 150
- 6 Elus (5 plasmas, combi-plasma, ravageurs, icône de vengeance, vétérans) 240 + Rhino (possession démoniaque, cacophone) 55
- 12 Horreurs Roses 108
- 6 Hurleurs 150
- Landraider (possession démoniaque, cacophone, lame bulldozer) 255
- Canon à crânes 125
- Métabrutus (plasma) 115
- 5 Terminators (4 combi-fuseurs, reaper, 2 poings tronçonneurs, vétérans) 243
- **Total** : 1573
- **Bonus** : Coryphaus, Terminators et Elus démons, Tempête du Warp, Landraider, Rhino et Métabrutus démons, 3 Dons du Chaos gratuits

#### Formation auxiliaire : Offrande rituelle

- Apôtre Noir (combi-plasma, crucible of lies) 140
- 12 cultistes (lance-flammes) 63
- 12 cultistes (9 fusils, mitrailleuse, shotgun) 74
- **Total** : 277

**Bonus** : Apôtre Noir psyker (niv. 1), peut rediriger dégâts de Péril du Warp sur les cultistes et sacrifier des cultistes pour augmenter le nombre de charges Warp générées.

### 4. Thousand Sons

**Décurie** : Ost renégat (2 icônes gratuits, unité de SM éventuelle, objectif sécurisé et commandement adéquat)

#### Détachement principal : Ames poussiéreuses

- Ahriman 230
- 5 Elus (vétérans, psyker 2, marque de Tzeentch) 110 + Rhino 35
- 5 Thousand Sons (icône de Flammes gratuit) 150
- 5 Thousand Sons (icône de Flammes) 165
- 3 Terminators (psykers 2, 3 combi-fuseurs, poing tronçonneur, vétérans) 148
- Heldrake 170
- Ferrocerberus 125
- Ferrocetaurus 175
- **Total** : 1308
- **Bonus** : Terminators et Elus psykers 2, Ahriman, Elus et Terminators peuvent choisir pouvoirs Télékinésie et Divination, Thousand Sons implacables tant que leur aspirant-sorcier est vivant.

### Formation auxiliaire : Assemblée de sorciers

- Sorcier (psyker 3, moto, aura de sombre gloire, marque de Tzeentch, familier de sorts, combi-fuseur, vétérans) 190
- Sorcier (psyker 2, moto, aura de sombre gloire, marque de Tzeentch, familier de sorts, combi-fuseur, vétérans) 165
- 5 Elus (psyker 1, motos, 4 fuseurs, combi-fuseur, icône de Vengeance gratuit, vétérans) 185
- **Total** : 540
- **Bonus** : Elus psykers 1, Sorciers et Elus ont un pouvoir de plus et relancent les tests de Périls du Warp (si à 12" d'une autre unité de cette formation)

**Pouvoirs** : 16 charges, Ahriman (Corvidae : Tzeentch Primaris, 1 Tzeentch et 3 Divination), Elus (Raptora : Tzeentch Primaris, 1 Tzeentch, 1 Télékinésie), Terminators (Pavoni : Tzeentch Primaris, 1 Tzeentch, 1 Biomancie), TS aspirant-sorciers (Tzeentch Primaris, 1 Tzeentch), Sorcier à moto 1 (Athanéon : Tzeentch Primaris, 1 Tzeentch, 3 Télépathie), Sorcier à moto 2 (Pavoni : Tzeentch Primaris, 1 Tzeentch, 2 Biomancie), Elus (Pyrae : Pyromancie Primaris, 2 Pyromancie)

### 5. Black Legion

**Décurie** : Croisade noire (vétérans obligatoires, mais Elus comme Troupes, commandement adéquat, objectif sécurisé)

#### Détachement principal : Fer de lance

- Abaddon 265
- 4 Terminators (Porteurs du Désespoir, 1 griffe, 1 poing tronçonneur, 2 haches, 4 combi-fuseurs, marque de Nurgle, vétérans) 199
- 5 Elus (4 plasma, combi-plasma, vétérans, bombes fusion) 175 + Rhino (cacophone, bulldozer) 45
- 5 Elus (4 fuseurs, combi-fuseur, vétérans, bombes fusion) 155 + Rhino (cacophone, bulldozer) 45
- Landraider (cacophone, bulldozer) 240
- Vindicator (combi-bolter, bouclier siège) 135
- Prédateur (bolter lourd, lasers latéraux) 120
- **Total** : 1379
- **Bonus** : Terminators et Elus ont « Objectif sécurisé » et « Obstinés », + ou -1 aux tests de réserve, 1D3 unités « Attaque de flanc »

#### Détachement secondaire : Culte de la Forge

- Heldrake 170
- Ferrocerberus 125
- Ferrocentaurus 175
- **Total** : 470
- **Bonus** : les trois peuvent utiliser le trait « Daemonforge » deux fois