## Master of Possession

5 Puissance

| NOM | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Master of Possession** | **6"** | **3+** | **3+** | **4** | **4** | **4** | **3** | **9** | **3+** |

Un Master of Possession est une figurine individuelle armée d'un sceptre de force, d'un pistolet bolter, de grenades Frag et de grenades Krak.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistolet bolter | 12" | Pistolet 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| Sceptre de force | Mêlée | Mêlée | +2 | -1 | D3 | - |
| Grenade Frag | 6" | Grenade D6 | 3 | 0 | 1 | - |
| Grenade Krak | 6" | Grenade 1 | 6 | -1 | D3 | - |

**APTITUDES**

**Mort au Faux Empereur** (p. 118)

**Daemonkin :** Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.

**Rite de Possession :** Les **Psykers** subissent les Périls du Warp sur tout test Psychique qu'ils effectuent et qui donne un double, pas seulement un double 1 ou un double 6, s'ils sont à 12" ou moins de la moindre figurine ennemie avec cette aptitude.

**PSYKER**

Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques à chaque phase Psychique amie, et tenter d'abjurer 1 pouvoir psychique à chaque phase Psychique ennemie. Elle connaît le pouvoir psychique *Châtiment* et 2 pouvoirs psychiques de la discipline Maléfique (p. 169).

**MOTS-CLÉS DE FACTION**

Chaos, <Marque du Chaos>, Heretic Astartes, <Légion>

**MOTS-CLÉS**

Personnage, Infanterie, Psyker, Master of Possession

## Greater Possessed

4 Puissance

| NOM | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Greater Possessed** | **7"** | **2+** | **3+** | **5** | **5** | **5** | **5** | **8** | **3+** |

Cette unité contient 1 Greater Possessed. Elle peut inclure 1 Greater Possessed additionnel **(Rang de Puissance +4)**.
Chaque figurine attaque avec mutations démoniaques.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Mutations démoniaques | Mêlée | Mêlée | Util. | -2 | D3 | - |

**APTITUDES**

**Mort au Faux Empereur** (p. 118)

**Champions de l'Ost :** La première fois que cette unité est placée, toutes les figurines de l'unité sont placées en même temps, mais pas nécessairement en cohésion d'unité. Dès lors, chaque Greater Possessed est traité comme une unité distincte.

**Démoniaque :** Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

**Privilège de Puissance :** Ajoutez 1 à la caractéristique de Force des unités **Daemon <Légion> <Marque du Chaos>** à 6" ou moins d'une ou plusieurs figurines amies avec cette aptitude.

**MOTS-CLÉS DE FACTION**

Chaos, <Marque du Chaos>, Heretic Astartes, <Légion>

**MOTS-CLÉS**

Personnage, Infanterie, Daemon, Greater Possessed

# Obliterators

6 Puissance

| NOM | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Obliterator | 4" | 3+ | 3+ | 5 | 5 | 4 | 3 | 8 | 2+ |

Cette unité contient 1 Obliterator. Elle peut inclure jusqu'à 2 Obliterators additionnels (**Rang de Puissance +6 par figurine**).
Chaque Obliterator est armé de canons métallodermiques et de poings broyeurs.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Canons métallodermiques | 24" | Assaut 6 | 6+D3 | -D3 | D3 | Voir ci-dessous |
| Poings broyeurs | Mêlée | Mêlée | +1 | -1 | D3 | - |

**APTITUDES**

**Mort au Faux Empereur** (p. 118)

**Démoniaques :** Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

**Frappe par Téléportation :** Au déploiement, vous pouvez placer cette unité dans une chambre de téléportarium et non sur le champ de bataille. À la fin d'une de vos phases de Mouvement, l'unité peut effectuer une frappe par téléportation ; placez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie.

**Canons Métallodermiques :** Quand cette unité est choisie pour tirer à la phase de Tir ou en État d'Alerte, jetez trois D3, l'un après l'autre pour déterminer les caractéristiques des canons métallodermiques pour cette phase de Tir ou cette attaque en État d'Alerte. Ajoutez 6 au premier jet pour déterminer la Force. Le deuxième jet indique la PA, et le troisième les Dégâts. Par exemple, si les jets donnent 1, puis 3, puis 2, l'arme aurait une Force de 7, une PA de -3 et un Dégât de 2.

**MOTS-CLÉS DE FACTION** : Chaos, <Marque du Chaos>, Heretic Astartes, <Légion>

**MOTS-CLÉS** : Infanterie, Daemon, Culte de la Destruction, Obliterators

# Venomcrawler

7 Puissance

| NOM | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Venomcrawler | * | 4+ | 4+ | * | 7 | 10 | * | 8 | 3+ |

Un Venomcrawler est une figurine individuelle équipée de vrilles écorcheuses d'âmes, de griffes éviscérantes et de deux canons Excruciator.

**DÉGÂTS**

**Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous :**

| PV RESTANTS | M | F | A |
|---|---|---|---|
| 6-10+ | 10" | 6 | 4 |
| 3-5 | 8" | 5 | 3 |
| 1-2 | 6" | 4 | 2 |

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Canon Excruciator | 36" | Assaut D3 | +2 | -2 | D3 | - |
| Griffes éviscérantes | Mêlée | Mêlée | +2 | -3 | 3 | - |
| Vrilles écorcheuses d'âmes | Mêlée | Mêlée | Util. | -2 | 2 | Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 2 attaques supplémentaires avec cette arme. |

**APTITUDES**

**Démoniaque :** Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.

**Dévoreur d'Âmes :** Au début de votre tour, cette figurine récupère 1 PV perdu. De plus, à la fin d'une phase de Combat lors de laquelle cette figurine a détruit la moindre figurine ennemie, cette figurine récupère 1 PV perdu.

**Réservoir d'Énergie Démoniaque :** Ajoutez 1 au résultat de tout jet d'invocation de Rituel Démoniaque effectué par les **Masters of Possession <Légion>** à 6" ou moins d'un ou plusieurs **Venomcrawlers <Légion>** amis.

**Explosion à Lacérer les Âmes :** Si cette figurine est réduite à 0 PV, jetez un D6 avant de la retirer du champ de bataille ; sur 5+ elle explose, et chaque unité à 6" ou moins subit D3 blessures mortelles.

**MOTS-CLÉS DE FACTION** : Chaos, <Marque du Chaos>, Heretic Astartes, <Légion>

**MOTS-CLÉS** : Véhicule, Daemon, Machine-démon, Venomcrawler

# DISCIPLINE MALÉFIQUE

**Les Masters of Possession ont étudié l'art profane de l'invocation et savent comment attirer les entités démoniaques, souiller leur environnement avec l'énergie mutagène du Chaos, et pulvériser l'âme de leurs adversaires.**

Avant la bataille, générez les pouvoirs psychiques des **Psykers** pouvant utiliser la discipline Maléfique à l'aide du tableau ci-dessous. Vous pouvez soit jeter un D6 pour tirer un pouvoir au hasard (en relançant les doublons), soit choisir les pouvoirs désirés.

### 1 INCURSION

*Le psyker ouvre un portail vers le Royaume du Chaos et permet aux démons du warp de se répandre dans la réalité.*

*Incursion* a une valeur de charge warp de 7. S'il est manifesté, le psyker peut immédiatement tenter d'invoquer une unité de **Daemons** sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude Rituel Démoniaque (p. 119) comme si c'était sa phase de Mouvement. Dans ce cas, jetez 4 dés au lieu de 3. Le psyker ne subit aucune blessure mortelle s'il obtient
des doubles ou des triples pour ce Rituel Démoniaque.

### 2 SACRIFICE

*Le psyker se sert d'une âme sacrificielle pour remodeler et réparer une forme démoniaque impie. Les esprits corrompus des Warpsmiths sont des offrandes particulièrement vivifiantes pour les machines-démons dont ils s'occupent.*

*Sacrifice* a une valeur de charge warp de 4. S'il est manifesté, choisissez une figurine à 2" ou moins du psyker ; cette figurine subit 1 blessure mortelle. Choisissez ensuite une figurine de **Daemon <Légion>** amie à 18" ou moins du psyker. Cette figurine récupère D3 PV. Si cette figurine de **Daemon <Légion>** est une **Machine-démon** et si la figurine à laquelle vous avez infligé la blessure mortelle est un **Warpsmith <Légion>** ami, la **Machine-démon** récupère 3 PV perdus à la place.

### 3 VIGUEUR MUTANTE

*Une vague de démence et de mutation jaillit des doigts du psyker et couvre ses alliés Daemonkin de dons généreux.*

*Vigueur Mutante* a une valeur de charge warp de 7. S'il est manifesté, choisissez une unité de **Chaos Spawn**, de **Possessed <Légion>** ou de **Culte de la Destruction <Légion>** à 18" ou moins du psyker. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, cette unité gagne un bonus dépendant de sa nature, comme suit :

- Vous pouvez relancer le jet sur le tableau de l'aptitude Mutation Aberrante de cette unité Chaos Spawn.
- Vous pouvez relancer le jet pour déterminer la caractéristique d'Attaques de l'aptitude Tentacules Frappeurs de cette unité de Possessed.
- Vous pouvez relancer un des dés jetés pour déterminer la caractéristique de Force, de PA et de Dégâts des armes de l'aptitude Canons Métallodermiques ou Armes Métallodermiques de cette unité Culte de la Destruction.

### 4 POSSESSION

*Le psyker pulvérise l'âme de son ennemi afin que la coquille vide ainsi obtenue puisse être possédée et refaçonnée selon les désirs d'un démon. Les véhicules ainsi possédés sont rarement capables de contenir leur démon intérieur, et explosent donc dans un hurlement d'énergie empyréenne.*

*Possession* a une valeur de charge warp de 5. S'il est manifesté, alors jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes de mêlée du psyker est améliorée de 2 (ex : une PA -1 deviendra PA -3). En outre, jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, chaque fois que le psyker détruit un **Personnage** d'**Infanterie** à la phase de Combat, vous pouvez ajouter une figurine de Chaos Spawn à votre armée. Si la figurine détruite était de l'**Adeptus Astartes** ou de l'**Heretic Astartes**, vous pouvez à la place ajouter une figurine de Greater Possessed. Si une nouvelle figurine est ajoutée à votre armée, placez-la à 6" ou moins du psyker et à plus de 1" de toute figurine ennemie. De plus, chaque fois que le psyker détruit un **Véhicule** ennemi à la phase de Combat, il explose automatiquement ; aucun jet de dé n'est fait et toute blessure mortelle infligée au psyker par l'explosion est ignorée.

### 5 TERRE MAUDITE

*Le psyker devient un canal par lequel le warp s'écoule, souillant le sol et alimentant les Daemonkin qui le foulent.*

*Terre Maudite* a une valeur de charge warp de 7. S'il est manifesté, alors jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, la sauvegarde invulnérable des unités de **Daemons <Légion>** amies est améliorée de 1 (jusqu'à un maximum de 3+) tant qu'elles se trouvent à 6" ou moins du psyker.

### 6 PUISSANCE INFERNALE

*La puissance funeste de l'immaterium afflue du psyker et imprègne d'une férocité accrue les démons qui résident dans le corps de ses partisans.*

*Puissance Infernale* a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, alors jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure de 1 pour les attaques effectuées pour les unités de **Daemons <Légion>** amies tant qu'elles se trouvent à 6" ou moins du psyker.