

SPACE MARINES DU CHAOS SUPPLÉMENT : IRON WARRIORS

Cette section détaille la plupart des règles pour jouer une armée de marines du chaos Iron Warriors à Warhammer 40,000. Cependant vous aurez besoin du Codex : Space Marines du Chaos pour sélectionner vos unités et leurs équipements.

Règles spéciales de l'armée :

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

Les figurines issues d'un détachement Iron Warriors sujettes à la règle *Vétérans de la Longue Guerre*, suivent également la règle spéciale *Obstiné*. En outre elles relancent les tests de pilonnage ratés et réussissent automatiquement leurs tests de morales provoqués par les pertes aux tirs.

Chaos indivisible :

Les figurines de ce détachement qui ont accès aux marques du chaos ne peuvent pas en acheter à l'exception des figurines possédant la règle spéciale *Démon* ou qui deviennent *Démon* grâce à un équipement. Cette règle ne concerne pas les figurines qui possèdent déjà une marque du Chaos dans leur profil comme par exemple les Berserks de Khorne.

Artéfacts du Chaos :

Les personnages Iron Warriors qui peuvent sélectionner un ou plusieurs Artefacts du Chaos ne peuvent pas sélectionner d'artefacts du Codex : Space Marines du Chaos, mais peuvent sélectionner les Artefacts du Chaos du supplément Iron Warriors.

Niveau d'Alliance :

Frères de batailles : Space Marines du Chaos, Démons du Chaos

Alliés de circonstance : Necrons, Orks

Alliés désespérés : Dark Eldars, Tau

En cas d'Apocalypse : Imperium, Eldars, Tyranids

Traits de Seigneur de Guerre :

Tableau de Traits de Seigneur de Guerre

D6	TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE
1	Votre Seigneur de Guerre a la règle spéciale Guerrier Eternel.
2	Votre Seigneur de Guerre et son unité ont la règle spéciale Mouvement à couvert et Discrétion.
3	Désignez 1D3 unités de votre armée. Celles-ci gagnent la règle spéciale <i>Scout</i> .
4	Votre Seigneur de Guerre a la règle spéciale <i>Il est Invincible</i> .
5	Désignez 1D3 unités de votre armée. Celles-ci gagnent La règle spéciale Interception.
6	Vous pouvez choisir de jouer le 6 ^{ème} tour de jeu sans effectuer de jet de dé.

ARTEFACTS DE LÉGION

Un seul de chacun des artefacts suivants peut être sélectionné pour chaque armée.

Métalloderme Warp 35 POINTS

Seigneur du Chaos ou Techmancien uniquement.

Sauvegarde d'armure 2+. Confère la règle spéciale *Démon* et *Insensible à la douleur (5+)*.

Forgebreaker 35 POINTS

Portée	F	PA	Type
-	+1	2	Mêlée, fléau des blindages

Colère de Perturabo 25 POINTS

Portée	F	PA	Type
24	6	3	Assaut 3, perforant

Heaume du calculateur 20 POINTS

Techmancien uniquement.

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

Moto de maître de forge 30 POINTS

Seigneur du Chaos ou Techmancien uniquement.

Moto du chaos, confère la règle spéciale *Désengagement*.

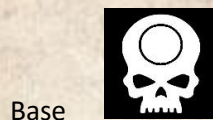
Oblitération 50 POINTS

Prince Démon uniquement.

Métalloderme (sauvegarde d'armure 2+), en outre confère à la figurine les règles spéciales *Lent et méthodique* et *armes d'oblitérators*.

FORCES DES IRON WARRIORS

La section suivante détaille les règles relatives aux forces des Iron Warriors. Vous pouvez choisir d'organiser votre armée selon la méthode Réglementaire du livre de Règles Warhammer 40,000 ou utiliser le schéma de détachement suivant.



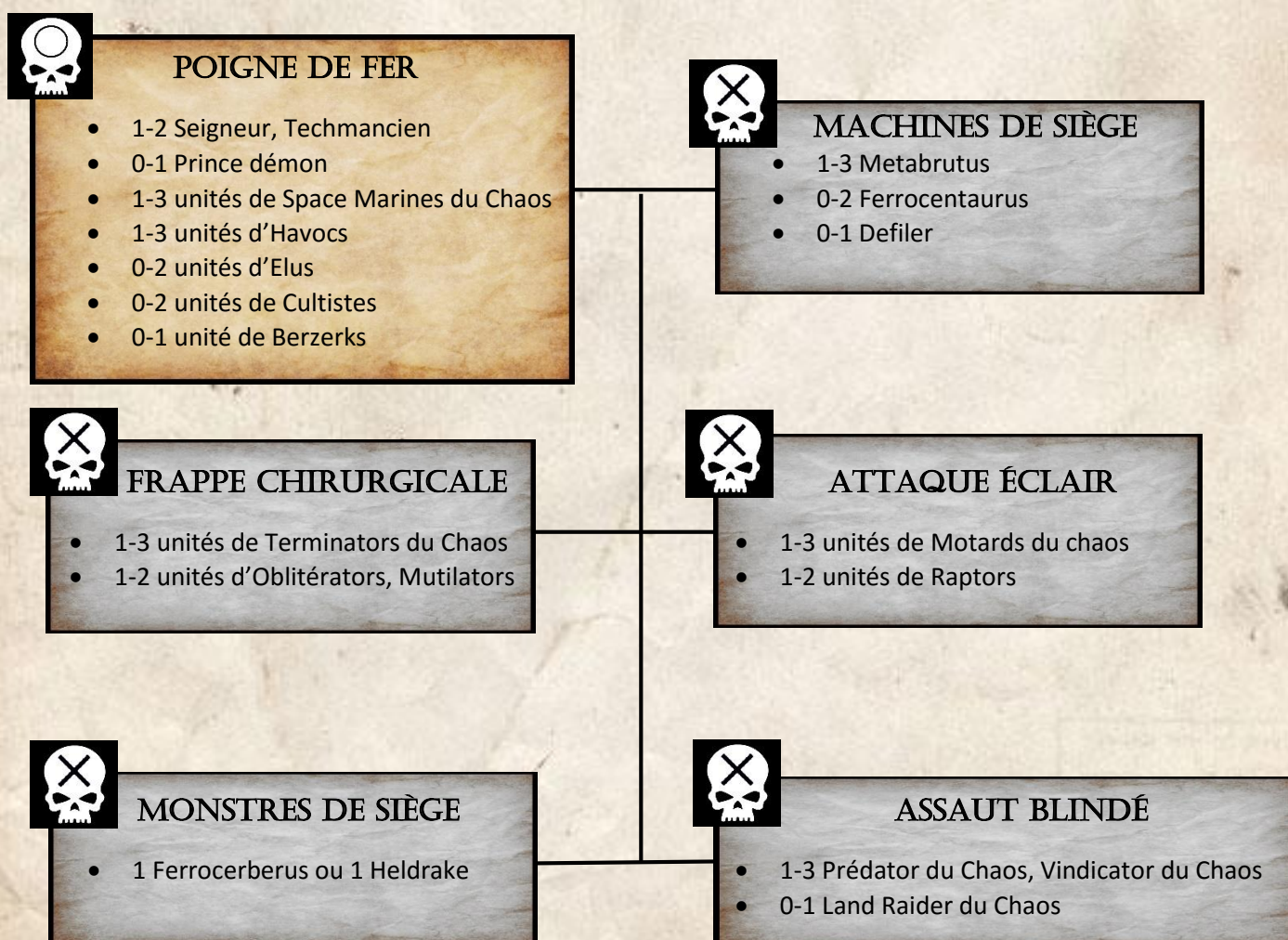
RESTRICTIONS :

Ce détachement doit inclure au moins 1 choix de Base. Pour chaque choix de Base vous devez inclure entre 1 et 9 choix Auxiliaires selon n'importe quelle combinaison.

BONUS DE COMMANDEMENT :

Spécialiste du siège : Les armes lourdes et spéciales des unités de Space Marines du Chaos, d'Havoc et d'Elus ont la règle spéciale *Tueur de Char*.

Si ce détachement est votre détachement principal vous pouvez choisir de faire entrer vos unités des réserves dès le premier Tour. En outre, les figurines du détachement sujettes à la règle *Vétéran de la Longue Guerre*, suivent la règle *Ennemi Juré (Space Marines)*.



FORMATIONS DES IRON WARRIORS

Assaut Blindé :

Formation :

- 1-3 Prédator du Chaos, Vindicator du Chaos
- Land Raider du Chaos

REGLES SPECIALES : les chars de cette formation gagnent la règle spéciale *Rapide*. En outre les lames de bulldozer et les boucliers de sièges sont gratuits pour les véhicules de cette formation.

Attaque Eclair :

Formation :

- 1-3 unités de Motards du chaos
- 1-2 unités de Raptors

REGLES SPECIALES : les motards gagnent la règle spéciale *Pilote émérite* et les Raptors gagnent la règle spéciale *Mouvement à couvert*.

Frappe Chirurgicale :

Formation :

- 1-3 unités de Terminators du Chaos
- 1-2 unités d'Oblitérateurs, Mutilators

REGLES SPECIALES : les figurines de cette formation ne dévient pas lorsqu'elles frappent en profondeur.

Machines de sièges :

Formation :

- 1-3 Metabrutus
- 0-2 Ferrocentaurus
- 0-1 Defiler

REGLES SPECIALES : les autocanons faucheurs, autocanon Hades, les canons lasers et lance-missiles remplacent leur type **Lourde X** par **Artillerie X** lorsque les véhicules de cette formation sont à l'arrêt et comptent comme jumelés.

Exemple : les autocanons hades d'un ferrocenturus à l'arrêt ont le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
36	8	4	Artillerie 4, jumelé, pilonnage