

BANELORD DE KHORNE

POINTS: 2500

Lors de l'Hérésie d'Horus, de nombreux Titans des légions de l'Adeptus Mechanicus se rangèrent aux côtés du Chaos en échange de secrets interdits. À la fin de l'Hérésie, les Légions renégates furent repoussées dans l'Œil de la Terreur, elles s'y trouvent encore dix mille ans plus tard, et guettent la moindre occasion d'attaquer les mondes de l'Imperium.

Les Titans Renégats ont muté au cours de leur long séjour sur les mondes démons, car la corruption du Chaos ne se limite pas à la chair et affecte également les machines. Les Titans du Chaos sont redoutés tout autant que respectés par les

serviteurs du Chaos, qui les voient comme des effigies à l'image d'anciens dieux de la guerre. L'Imperium est terrifié par les Titans du Chaos, car ils sont pour ses habitants les symboles d'un âge de terreur passé.

Le Titan Banelord a juré allégeance envers Khorne, et possède donc une apparence et des couleurs apparentées au Dieu du Sang. L'équipage d'un Banelord est mort depuis longtemps ou a fusionné avec les armes et le corps de sa machine, si bien que le Titan n'est plus qu'une machine sanguinaire uniquement habitée par le désir de tuer.



UNITÉ: 1 Banelord de Khorne

TYPE: Marcheur Super-lourd

BLINDAGE

CC	CT	F	AVANT	FLANC	ARR.	I	A
3	3	10	14	14	13	1	6

POINTS DE STRUCTURE: 9

BOUCLIER: 6

ARMES ET ÉQUIPEMENT:

- Tête de Sanguinaire
- Missiles Havoc sur carapace
- Canon Hellstrike sur le bras droit
- Doomfist sur le bras gauche
- Queue de Titan du Chaos

ARME	PORTÉE	F	PA	SPECIAL
Tête de Sanguinaire	30ps	6	3	Lourde 5, Armement Primaire
Rampe de Missiles Havoc*	E 24-360ps	7	3	Barrage Apocalyptique (5), Armement Primaire
Canon Hellstrike	E 24-360ps	9	3	Artillerie 2, Gabarit 10ps, Armement Primaire
Doom Fist**	30ps	6	3	Lourde 10, Armement Primaire
Queue de Titan du Chaos***	24ps	10	2	Artillerie 1, Grande Explosion, Armement Primaire

* La rampe tire comme une arme de Barrage d'Artillerie, mais n'effectue pas de jet de dispersion et utilise le gabarit de Barrage Apocalyptique pour déterminer le point d'atterrissage des missiles.

** Le Doom Fist est également une arme de corps à corps de Titan. L'Attaque bonus est déjà incluse dans le profil.

*** La Queue de Titan du Chaos peut effectuer une Attaque en plus au corps à corps qui possède la capacité *Tueuse de Titans*, qui peut être utilisée même si le Banelord effectue un *piétinement*.

RÈGLES SPÉCIALES

Possédé: Un Banelord ignore les résultats *Servants d'Arme Secoués* et *Pilote Sonné*.

Fou Furieux: Effectuez un jet sur le tableau ci-dessous au début de la phase de mouvement du joueur du Banelord pour chaque Banelord qui n'est pas engagé au corps à corps:

1D6 Résultat

1 Tir Compulsif: Le Banelord ne peut pas se déplacer ou lancer d'assaut à ce tour. Il doit à la place tirer deux fois avec toutes ses armes. Le premier tir d'une arme est résolu par le joueur du Banelord, le deuxième par un des autres joueurs déterminé au hasard, y compris parmi les joueurs adverses! Notez que les tirs compulsifs du Banelord peuvent être dirigés contre des unités de son propre camp.

2-5 Rien: Le joueur peut faire agir normalement son Titan.

6 Rage Sanguinaire: Lors de la phase de mouvement, le Banelord doit se déplacer aussi vite que possible vers l'ennemi le plus proche. Lors de la phase de tir, il ne tire pas, mais se déplace à la place d'1D6ps supplémentaires, selon les règles de *course*. Il doit se déplacer vers l'ennemi le plus proche et doit terminer face à sa cible. Il doit charger la cible lors de la phase d'assaut s'il le peut.

Fusion du Réacteur: Si le Banelord subit un dégât *Explosion Apocalyptique* sur le tableau des dommages catastrophiques, son réacteur est victime d'un grave dysfonctionnement! Résolez l'explosion comme une *Explosion Apocalyptique* ayant une portée de 6D6ps. Toutes les figurines à portée subissent une touche *Tueuse de Titans*.

Immense: À cause de sa taille, un Banelord ne peut pas tirer sur les cibles trop proches. Il subit les restrictions suivantes:

- Ses armes de carapace ont une portée minimale de 24ps.
- Ses Attaques au corps à corps ne peuvent être effectuées que contre les *Créatures Colossales* et les véhicules *super-lourds*. Ses attaques de *piétinement* et son Attaque de Queue de Titan ne sont pas affectées.

Runes du Dieu du Sang: Tout psyker qui vise le Banelord avec un pouvoir psychique subit automatiquement une attaque des *Périls du Warp*, qu'il réussisse ou non son test psychique.