



Egares & Damnes

Codex Epic Armageddon

EGARES ET DAMNES

VALEUR STRATEGIQUE : 2

INITIATIVE : 2+

REGLES SPECIALES :

1 – FACTIONS

Chaque formation dans une armée du chaos appartient à une faction qui porte allégeance à l'un des Dieux du Chaos (Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch) ou au Chaos Universel. Vous devez décider à quelle faction appartient chaque formation de votre armée au début de la bataille et le noter sur votre liste d'armée. A l'exception de celles vénérant le Chaos Universel, les différentes factions ne s'entendent pas aussi bien, et certaines factions entretiennent entre elles des haines millénaires.

Ceci est représenté par les règles suivantes : Les factions suivantes se haïssent entre elles. **Khorne** hait **Slaanesh** et vice-versa. **Tzeentch** hait **Nurgle**. Il est impossible d'aligner dans une même armée des formations qui se haïssent. Et donc si vous jouez par exemple une formation de Khorne vous ne pourrez pas aligner une formation de Slaanesh, etc.

2- INVOCATION DE DEMONS

L'invocation des démons peut se faire via deux modes. C'est deux modes ne sont pas cumulables dans le même tour par une même formation :

1°) Invocation via le *Pacte Démoniaque* lors de la phase de téléportation :

Le joueur invoque alors une formation de Démons Mineurs ou un Démon Majeur affiliés à la formation invocatrice. Lesdits démons apparaissent dans les 15cm d'une unité de la formation invocatrice ayant la même affiliation que le type de démons invoqués. Cette formation de démons reste ensuite en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à sa destruction. Cette formation devient immédiatement une formation à part entière et suit les règles d'activation, de cohésion, etc.

2°) Soit les démons apparaissent via un Porte Icône (*Concentration Démoniaque*) au moment de l'activation de la formation invocatrice et avant que celle-ci ne fasse son jet d'activation.

2d3 Démons Mineurs affiliés à la formation invocatrice sont alors invoqués dans la formation. Tous les démons ainsi invoqués doivent être placés à 5cm des unités de la formation invocatrice ayant la même affiliation que le type de démons invoqués. Cette invocation est unique (la formation ne pourra plus invoquer de démons de cette manière durant le reste de la partie), les démons restent attachés à la formation invocatrice jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à leur destruction. Les démons et la formation devenant ainsi une seule et même formation suivant toutes les règles de cohésion, d'activation, etc.

Les Bonus d'Invocation s'appliquent aux nombres de Démons Mineurs invoqués.

Règles des démons de tous types :

- Sacrifiables
- Instable : si les démons sont démoralisés ils sont détruits.
- Ne peuvent que contester les objectifs
- Téléportation avec une exception : à 15cm maximum d'une formation ayant un Pacte Démoniaque (formation invocatrice) et ne subissent pas de PI suite à la "téléportation".
- On ne peut invoquer qu'une seule formation de démons par formation "invocatrice". Une formation venant de se téléporter ne peut invoquer des démons via un Pacte Démoniaque (mais elle le peut via un porte Icône). Les Démons invoqués appartiennent toujours à la même faction que la formation invocatrice

FACTIONS	DEMON MAJEUR	DEMONS MINEURS
KHORNE	Buveur de Sang	Sanguinaires
TZEENTCH	Duc du Changement	Incendiaires
NURGLE	Grand Immonde	Portepestes
SLAANESH	Gardien des Secrets	Démonettes
CHAOS UNIVERSEL	-	Bêtes Démoniaques

3 – ARCHI-HERETIQUE

Un démagogue, Aspirant Champion Marines du Chaos ou Prince Démon dans l'armée doit être amélioré en Archi-Hérétique. Cette amélioration de personnage ne coûte aucun point supplémentaire.



FORMATIONS DE LOGES STIGMATUS

FORMATION	UNITES	COUT
Loge Stigmatu	Un Démagogue ou Aspirant Champion Marines du Chaos et onze cultistes ou mutants. Vous pouvez choisir de mixer les unités de cultistes et de mutants tant que vous resté dans la limite des onze unités.	200 points

AMELIORATIONS DES LOGES DU CULTE

(Chaque amélioration peut être prise une fois par Loge Stigmatu)

AMELIORATION	UNITES	COUT
Prince Démon	Remplacez le Démagogue ou l'Aspirant Champion Marines du Chaos par un Prince Démon.	50 pts
Porte Icône	Ajoutez un porte icône à une unité de la formation	100pts
Cultistes ou Mutants	Ajoutez jusqu'à huit unités de Cultistes et/ou Mutants.	15pts chaque
Mutants Géants	Remplacez jusqu'à six unités de Cultistes ou Mutants par un même nombre d'unités de Mutants Géants.	20 pts chaque
Enfants du Chaos	Ajoutez jusqu'à trois unités d'enfants du Chaos	25pts chaque
Chiens du Chaos	Ajoutez jusqu'à trois unités de Chiens du Chaos	10pts chaque
Autel du Chaos	Ajoutez un Autel du Chaos	150pts
Appuis Feu Renégats	Ajoutez jusqu'à quatre unités d'Appui feu.	25pts chaque
Escadron de Chars Renégats	Ajoutez jusqu'à trois Leman Russ OU trois Leman Russ Démolisseurs.	70pts chaque 85pts chaque
Batterie de Griffons Renégats	Ajoutez jusqu'à trois Griffons.	35pts chaque
Escadron de Hellhounds Renégats	Ajoutez jusqu'à trois Hellhounds	50pts chaque
Flak Renégate	Ajoutez une Hydres.	50pts
Transports	Ajoutez des Transporteurs Terrestres. Ajoutez des Chimères. Si vous choisissez cette option, vous devez prendre exactement assez de Transporteurs Terrestres ou de Chimères pour transporter toutes les unités d'infanterie qui se déplace de 15 cm ou moins après que toute autre amélioration permettant de transporter des unités ait été prise. Toutes les capacités de transport doivent être utilisées. Il n'est pas permis d'en écarter certaines. Vous pouvez mixer les Transports Terrestres avec les Chimères.	10 pts chaque 25 pts chaque
Pacte Démoniaque	Permet l'invocation des Démons pour la formation.	25pts

0-2 INFESTATIONS DE ZOMBIS DE LA PESTE

FORMATION	UNITES	COUT
Zombis de la Peste	3d6 unités de Zombis de la Peste	175pts

FORMATIONS DE DEMONS

FORMATION	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
0-2 Démons Mineurs	Huit unités de Démons Mineurs	0-1 Démon Majeur (si non pris en formation)	175pts
0-1 Démon Majeur	Un Démon Majeur		175pts



FORMATIONS D'APPUI DES LOGES STIGMATUS

(Vous pouvez choisir une formation de Machines Démoniaques et une formation de FDP Renégates ou une formation de la Navy Renégate par choix de formation de Loges StigmatuS)

MACHINES DEMONIAQUES

KHORNE		
FORMATION	UNITES	COUT
Seigneur de Batailles	Un ou deux Seigneurs de Batailles	400pts chaque
Machines d'Assaut	Quatre Ou six Machines d'Assaut	300pts les 4 450pts les 6

TZEENTCH		
FORMATION	UNITES	COUT
Firelords	Un à trois Firelords	150pts chaque
Doomwings	Trois Doomwings	150pts
Tour d'Argent	Quatre Tours d'Argent	325pts
Palais du Warp	Un ou deux Palais du Warp	350pts chaque

NURGLE		
FORMATION	UNITES	COUITS
Tour de la Peste	Une ou deux Tours de la Peste	350pts chaque
Machine de Contagion	Quatre Machines de Contagion	325pts

SLAANESH		
FORMATION	UNITES	COUT
Titan Leger Démon	Un ou deux Titans Légers Démons : Subjugator Questor	225pts chaque 275pts chaque
Chevaliers Démons	Quatre Ou six Chevaliers Démons	275pts les quatre 415pts les six

CHAOS UNIVERSEL		
FORMATION	UNITES	COUT
Canon Feu d'Enfer	Quatre Ou six Canons Feu d'Enfer	200pts les quatre 300pts les six
Defilers	Quatre Ou six Défilers	300pts les quatre 450pts les six

FDP RENEGATES

FORMATION	UNITES	COUT
Peloton de Cavaliers	Six unités de Rough Riders	150pts
Escadron de Sentinelles	Quatre Sentinelles	100pts
Batterie d'Artillerie	Quatre Basilisks	325pts
Compagnie Blindée	Six Lemman Russ	400pts

NAVY RENEGATE

FORMATION	UNITES	COUT
Chasseurs Thunderbolt	Deux chasseurs Thunderbolt	150pts
Bombardiers Marauders	Deux Bombardiers Marauders	300pts

ARCHI-HERETIQUE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	

-	-	-	-	
---	---	---	---	--

Notes : *Commandant Suprême.*

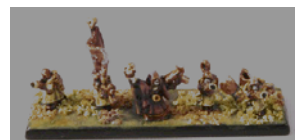


DEMAGOGUE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	

Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) Macro arme	
Armes à Feu	(15cm)	Armes légères	-	
Armes Lourdes	30cm	AP6+/AC6+	-	
Pouvoir des Arcanes	30cm	MA6+	Macro-arme	

Notes : *Sauvegarde Invulnérable, Pacte Démoniaque*



ASPIRANT CHAMPION MARINES DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	

Armes Démons	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) Macro arme	
Bolters	(15cm)	Armes Légères	-	
Armes Lourdes	30cm	AP6+/AC6+		

Notes : *Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable*



PRINCE DEMON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm (30cm)	3+ (4+)	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme Possédée	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2) Macro arme	
Explosion Warp	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1) Macro arme	



Notes : *Commandant, Meneur, Sans Peur, Blindage Renforcé, Téléportation, Charismatique.* Le Prince Démon peut avoir des ailes. Si cette option est prise il compte comme ayant des réacteurs dorsaux et sa vitesse est augmentée à 30 cm. Cependant sa Sauvegarde de Blindage est réduite à 4+. Les différentes valeurs pour avoir pris des ailes sont inscrites entre (parenthèses) ci-dessus. Si il est pris comme remplacement du Seigneur de Guerre du Chaos, il compte aussi comme Commandant Suprême.

PORTE ICONE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	



Notes : *Concentration Démoniaque, Meneur, Sauvegarde Invulnérable*

CULTISTES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes Lourdes	30cm	AP6+	-	
Armes à Feu	(15cm)	Armes légères	-	



Notes :

MUTANTS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes à Feu	(15cm)	Armes légères	-	
Diverses Armes	(contact)	Armes d'assaut	-	

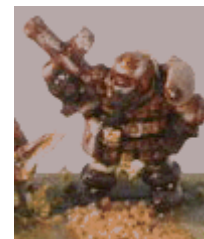


Notes :



MUTANTS GEANTS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes Lourdes	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1) Macro arme	
2x Mitrailleuses Lourdes	30cm	AP6+	-	
Et	(15cm)	Armes légères	-	



Notes :

ENFANTS DU CHAOS

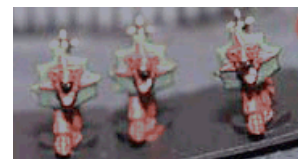
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Horribles Mutations	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1d3)	



Notes : *Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable*

CHIENS DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	6+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Crocs	(contact)	Armes d'assaut	-	



Notes :

ZOMBIS DE LA PESTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	5+	6+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes et Crocs	(contact)	Armes d'assaut	-	



Notes : *Infiltrateurs, Sans Peur*. Le déploiement des Infestation fonctionne exactement comme la règle Téléportation, mais après avoir placé une unité lancez 3D6 pour savoir combien de socles de Zombies de la Peste il y a. Testez ensuite normalement pour les pions impact pour la Téléportation. (note de l'auteur ; cela représente une infestation de zombies de la peste qui a été lâchée sur l'ennemi). Les Zombies de la Peste peuvent contester les objectifs mais pas les tenir.



TRANSPORTEUR TERRESTRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Leger	30cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes Lourdes	30cm	AP6+/AC6+	-	



Notes : Transport (Peut transporter 1 unité de Mutants Géants, d'Enfants du Chaos ou deux unités de Mutants, Cultistes, Démagogues, Aspirants Champions Marines du Chaos, Appui Feu Renégats, Chiens du Chaos).

AUTEL DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arcano-Technologie	45cm	1D3x AP4+/AC4+/AA4+	-	

Capacité de Dommages : 3, **Touche Critique :** L'Autel est aspiré dans le Warp et détruit. Retirez le du jeu. Toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche MA6+.

Notes : Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Concentration Démoniaque, Bonus d'Invocation (+2)

SEIGNEUR DE BATAILLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	25cm	4+	2+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Deathstorm	45cm	4xAP4+/AC4+	-	
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-	
Poing Tronçonneur	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+3), Tueur de Titan	



Capacité de dommage : 6, **Touche critique :** Le Seigneur des Batailles est plongé dans une rage démoniaque et bouge immédiatement de 3D6 cm dans une direction aléatoire. Si ce mouvement le place dans un terrain difficile ou une autre unité qu'il ne peut traverser, alors il s'arrête au contact de l'obstacle et subit un point de dommage supplémentaire. Si le Seigneur des Batailles traverse ou impacte une ou plusieurs unités, alors ces dernières subiront une touche sur un 4+ (sauvegardes normales).

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.

MACHINE DEMON DE KHORNE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons Sanguinaires	30cm	2xAP4+/AC4+	-	
Lames Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (1d3)	



Notes : Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable

TOURS D'ARGENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons des Arcanes	45cm	3xAP4+/AC4+	-	
Rayon du Pouvoir	60cm	MA5+	-	



Notes : *Antigrav, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable*

PALAIS DU WARP

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	5+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
3x Canon de Tzeentch	45cm	AP4+/AC4+	-	
1x Rayon du Pouvoir	60cm	MA5+	-	
Feu du Warp de Tzeentch	30cm	3PB	Tueur de Titan (d3), Ignore les couverts	



Capacité de dommage : 6, **Touche critique :** une des runes d'argent qui canalisent les pouvoirs du warp est endommagée, relâchant un torrent d'énergie du warp. Le Palais du Warp subit un dommage supplémentaire, et chaque unité dans un rayon de 5cm subit une touche Macro arme sur un résultat de 6

Notes : *Antigrav, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.*

DOOMWING

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon à Flammes	15cm	AP4+/AC4+/AA4+	Arc de tir avant fixe, Ignore les couverts	



Notes : *Sauvegarde Invulnérable*

FIRELORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre, Aéronef	Bombardier	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon à Flammes	15cm	AP4+/AC4+/AA4+	Arc de tir avant fixe, Ignore les couverts	
Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+/AA4+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes Firestorm	15cm	1+1d3PB	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	



Capacité de Dommage : 2, **Touche critique :** détruit

Notes : *Sauvegarde Invulnérable*

CHEVALIER DEMON

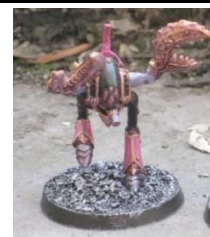
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Castigator	45cm	3xAP3+/AC5+	-	



Notes : *Eclaireur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur.*

SUBJUGATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	35cm	5+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-	
Lames de l'Enfer	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Tueur de Titan (d3)	



Capacité de Dommages : 3, Boucliers : 2. Touche Critique : Le Subjugator est déséquilibré et trébuche. Déplacez le de 1D6 cm dans une direction aléatoire. Si ce mouvement le force à aller dans un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pas enjamber, alors il s'arrête au contact de l'obstacle et subit un point de dommage supplémentaire. Si le Subjugator traverse ou impacte une ou plusieurs unités, ces dernières subissent une touche sur un 6+ (sauvegardes normales).

Notes : *Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.* Peut se déplacer au-dessus de terrains dangereux/infranchissables et d'unités qui ne sont pas plus hautes que les genoux du Titan et dont la largeur ne fait pas plus de 2 cm.

QUESTOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	35cm	5+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Canon Castigator	45cm	3x AP3+/AC5+	-	
2x Obusiers	75cm	AP4+/AC4+	-	



Capacité de dommage : 3, Boucliers : 2, Touche critique : Le Questor est déséquilibré et trébuche. Déplacez le de D6cm dans une direction aléatoire. Si ce mouvement le force à aller dans un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pas enjamber, alors il s'arrête au contact de l'obstacle et subit un point de dommage supplémentaire. Si le Questor traverse ou impacte une ou plusieurs unités, ces dernières subissent une touche sur un 6+ (sauvegardes normales).

Notes : *Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.* Peut se déplacer au-dessus de terrains dangereux/infranchissables et d'unités qui ne sont pas plus hautes que les genoux du Titan et dont la largeur ne fait pas plus de 2 cm.

MACHINE DE CONTAGION

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Catapulte de la Peste	45cm	1PB	Tir indirect, Rupture	
Canon à Vomi	30cm	AP4+/AC6+	Ignore les couverts	



Notes : *Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable*

TOUR DE LA PESTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mortier de la Peste	60cm	3+d3PB	Arc de tir frontal fixe, Rupture	
Canon de la Pourriture	90cm	AP3+/AC5+	Arc de tir frontal fixe, Ignore couvert	
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+		



Capacité de dommage : 6, Touche critique : Des explosions internes causent un point de dommage supplémentaire et tue 1D3 passagers (sans aucune sauvegarde autorisée) au choix de leur possesseur.

Notes : *Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable. Transport (peut transporter seize des unités suivantes Space marines du Chaos, Marines de la Peste, Havocs de la Peste, Elus Terminators de la Peste*, Obliterators*, Zombis de la Peste, Portepestes, Prince Démon*, Enfant du Chaos*, Grand Immonde*.* (les unités avec astérisque * prennent 2 places)

CANON FEU D'ENFER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Feu d'Enfer	75cm	MA4+	-	



Notes : *Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur.*

DEFILER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	4+	4+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-	
Faucheurs Jumelés	30cm	AP3+/AC5+	-	
Lance-Flammes Lourd	15cm	AP4+	Ignore les couverts	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1) Ignore les couverts	
Griffes de Combat	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) Macro arme	



Notes : *Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Marcheur*

SANGUINAIRES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lames d'Enfer	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	



Notes : *Sauvegarde Invulnérable*

BUVEUR DE SANG

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache de Khorne	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Tueur de Titan (1)	
Fouet de Khorne	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Tueur de Titan (1)	



Notes : *Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur, Réacteurs Dorsaux*
Capacité de dommage : 3, **Touche critique :** Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6

INCENDIAIRES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Flammes de Tzeentch	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1)	



Notes : *Sauvegarde Invulnérable*

DUC DU CHANGEMENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	4+	4+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Regard Cinglant	45cm	2x MA3+	-	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Bâton de Chari Vari	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	



Capacité de Dommages : 3, **Touche Critique :** Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6

Notes : *Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur, Réacteurs Dorsaux*

DEMONETTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	-	



Notes : *Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable*

GARDIEN DES SECRETS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Regard de Slaanesh	30cm	3xMA4+	-	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier	
Fouet du Tourment	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier	



Notes : *Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur.*

Capacité de Dommages 3 : Touche Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6

PORTE PESTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	3+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Épée de la Peste	(contact)	Armes d'assaut	-	
Nuée de Mouches	(15cm)	Armes légères	-	



Notes : *Sauvegarde Invulnérable*

GRAND IMMONDE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Nuée de Nurglings	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	
Flot de Corruption	(souffle)	AP4+/AC5+	Ignore les couverts, Rupture	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les couverts	



Notes : *Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur.*

Capacité de dommage : 4, Touche critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6.

BETES DEMONIAQUES

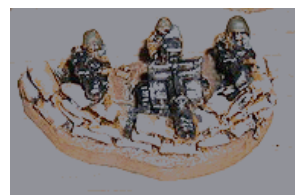
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes et Crocs	(contact)	Armes d'assaut	-	



Notes : *Sauvegarde Invulnérable, Infiltrateur*

APPUI FEU

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-	
Fusils Laser	(15cm)	Armes légères	-	



Notes :

ROUGH RIDERS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lances Energétiques	(contact)	Armes d'assaut	Frappe en premier	
Pistolets Laser	(15cm)	Armes légères	-	



Notes : Montés, Eclaireurs, Infiltrateur

SENTINELLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	20cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Multilaser	30cm	AP5+/AC6+	-	



Notes : Marcheurs, Eclaireurs

HYDRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Canon Hyde	45cm	AP4+/AC5+/AA5+	-	
Bolter Lourde	30cm	AP5+	-	



Notes :

CHIMERE

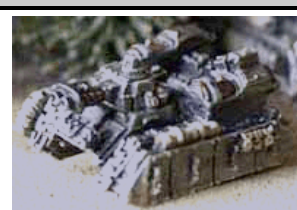
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Multilaser	30cm	AP5+/AC6+		
Bolter Lourd	30cm	AP5+		



Notes : Transport (Peut transporter 1 unité de Mutants Géants, d'Enfants du Chaos ou deux unités de Mutants, Cultistes, Démagogues, Aspirants Champions Marines du Chaos, Appui Feu Renégats, Chiens du Chaos).

HELLHOUNDS

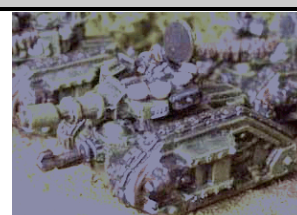
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	4+	6+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Inferno	45cm	AP3+	Ignore les couverts	
Et	(15cm)	Armes légères	Ignore les couverts	
Bolter Lourd	30cm	AP5+	-	



Notes :

LEMAN RUSS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-	
Canon Laser	45cm	AC5+	-	
2x Bolter Lourd	30cm	AP5+	-	



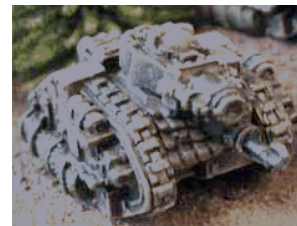
Notes : *Blindage Renforcé*



LEMEN RUSS DEMOLISSEUR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Démolisseur	30cm	MA4+	-	
Et	(15cm)	Armes légère	Attaques supplémentaires (+1) Macro arme	
Canon Laser	45cm	AC5+	-	
2x Lance Plasma Lourde	30cm	AP4+/AC4+	Rechargement	

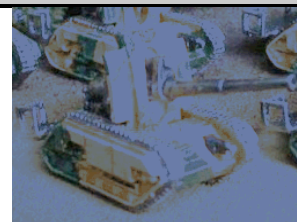
Notes : *Blindage Renforcé*



BASILISK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Tremble Terre	120cm	AP4+/AC4+ ou 1PB	Tir Indirect	
Bolter Lourde	30cm	AP5+	-	

Notes : Le Basilisk doit choisir entre le mode de tir normal ou de barrage lorsqu'il fait feu



GRIFFON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mortier Griffon	30cm	1PB	Tir Indirect	
Bolter Lourde	30cm	AP5+	-	

Notes :



CHASSEUR THUNDERBOLT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fulgurants	15cm	AP4+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Multilasers	30cm	AP5+/AC6+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Roquettes	30cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	

Notes :



BOMBARDIER MARAUDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre, Aéronef	Chasseur-bombardier	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+/AA4+	Arc de tir frontal fixe	
Bolters Lourds Jumelés	30cm	AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Bolters Lourds Jumelés	30cm	AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes Incendaires	15cm	3PB	Arc de tir frontal fixe	
Capacité de Dommages : 2, Touche Critique : Détruit				

