



Black Legion

Codex Epic Armageddon

BLACK LEGION

VALEUR STRATEGIQUE 4

INITIATIVE 1+ / Flotte de Guerre du Chaos 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.

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)

| 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 – PERSONNAGES DU CHAOS

Certaines formation de la Black Legion ont dans leur description d'unités de la formation cette amélioration « Personnages du Chaos ». Ces personnages peuvent être de trois types :

- Seigneur de Guerre du Chaos (qui est l'équivalent du commandant suprême)
- Seigneur du Chaos (qui est l'équivalent d'un commandant ou capitaine)
- Seigneur Sorcier du Chaos (qui est l'équivalent de l'archiviste mais avec la capacité commandant)

Ces améliorations de personnages sont gratuites. Mais attention, ce sont des améliorations et non des unités et se doivent d'être inclus sur un socle d'unité de la suite ou formation de base ayant droit à cette amélioration. En aucun cas un personnage du chaos ne peut se trouver sur le socle d'une amélioration comme un Oblitérateur par exemple. De plus, l'un des personnages dans l'armée doit être obligatoirement un Seigneur de Guerre du Chaos sans coût supplémentaire.



FORMATION DE LA BLACK LEGION

| FORMATIONS PRINCIPALES | UNITES | AMELIORATIONS | COUT |
|---|--|---|---|
| Suite de la Black Legion | Une amélioration de Personnage du Chaos et 8 unités de Space Marines du chaos | Rhinos, Havocs, Dreadnought, Defilers, Dreadclaws, Landraider du Chaos, Marines du Culte, Obliterators, Prince Démon, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Stalker, Support Lourd | 275pts |
| 0-2 Suite d'Elus de la Black Legion | Une amélioration de Personnage du Chaos et de 4 à 6 unités d'Elus. | Dreadnought, Defilers, Dreadclaws, Landraiders du Chaos, Obliterators, Prince Démon, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Stalker, Support Lourd | 65pts par unité |
| 0-1 Culte Raptor | Une amélioration de Personnage du Chaos et de 4 à 8 unités de Raptors | Pacte Démoniaques | 35pts par unité |
| 0-1 Forlorn Hope par Suite de la Black Legion | 4 unités de Space Marines du Chaos avec la capacité <i>Infiltrateur</i> | Rhinos, Dreadclaws, Pacte Démoniaques | 125pts |
| Compagnie de Motos de la Black Legion | Une amélioration Personnage du Chaos et 8 unités de Motos de la Black Legion | Pacte Démoniaque, Porte Icône | 300pts |
| Compagnie Blindée | Quatre Landraider du Chaos, <u>OU</u> quatre Predator du Chaos <u>ET</u> jusqu'à 4 unités parmi Landraider du Chaos, Prédateur du Chaos, Vindicator du Chaos | Stalker, Defilers | 275 pts les 4 Landraiders du chaos <u>OU</u> 175 les 4 Prédateurs du chaos. <u>ET</u> 75pts par Landraiders / 50pts Vindicator et Prédateur supplémentaires |
| 0-2 Compagnie d'Assaut de la Black Legion | De 1 à 3 Décimateurs et/ou Deathwheels | Defilers | 250pts par Décimateur 275pts par Deathwheel |
| 0-2 Démons Mineurs | 8 unités de Démons Mineurs | Démon Majeur (si non pris comme formation) | 175pts |
| 0-1 Démon Majeur | 1 Démon Majeur | | 175pts |
| Soutien Orbital | Un Croiseur de Classe Devastation Ou un Cuirassé de Classe Despoiler | | 150pts 250pts |

AMELIORATIONS (Maximum 4 par Formation)

| AMELIORATION | UNITES | COUT |
|---------------------|---|-----------------|
| Personnage du Chaos | Ajoutez une amélioration de Personnage du Chaos sur l'une des unités de la formation. Ce personnage peut être un Seigneur de Guerre du Chaos, un Seigneur du Chaos, un Seigneur Sorcier du Chaos | Gratuit |
| Dreadnought | Ajoutez jusqu'à 3 Dreadnoughts à la formation | 40pts par unité |
| Prince Démon | Remplacer un Seigneur de Guerre du Chaos ou un Seigneur du Chaos par un Prince Démon. S'il remplace le Seigneur de Guerre du Chaos, il acquière la capacité Commandant Suprême. Un Prince démon peut être inclus dans l'armée pour chaque . | 50pts |
| 0-1 Démon Majeur | Ajoutez 1 Démon Majeur à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Démon Majeur n'a pas été pris en choix de Formation. | 175pts |
| Pacte Démoniaque | La formation peut invoquer une formation de Démons durant la phase de téléportation | 25pts |

| | | |
|----------------------|---|-----------------|
| Porte Icône | La formation peut invoquer 2d3 Démons au début de sa phase d'activation (usage unique) | 100pts |
| Stalker | Ajoutez 1 Stalker à la formation | 50pts |
| Dreadclaws | Prenez autant de Dreadclaws que nécessaire pour transporter les unités de la formation ne comprenant pas d'autres véhicules blindés que les Dreadnoughts. L'utilisation des Dreadclaws par unités nécessite un vaisseau de classe Devastation ou Despoiler. | 5pts par unité |
| Marines du Culte | Ajoutez quatre unités appartenant au Culte associé à la faction de la Suite : Berserkzers (Khorne), Thousand Sons (Tzeentch), Marines de la Peste (Nurgle), Noise Marines (Slaanesh) | 150pts |
| Havocs | Ajoutez quatre unités d'Havocs à la Suite de la Black Legion | 150pts |
| Defilers | Ajoutez jusqu'à trois Defilers à la formation de la Black Legion | 75pts par unité |
| Obliterators | Ajoutez jusqu'à trois Obliterators à la formation de la Black Legion | 75pts par unité |
| Landraiders du Chaos | Ajoutez jusqu'à quatre Land Raiders à la formation de la Black Legion | 75pts par unité |
| Rhinos du Chaos | Ajoutez jusqu'à huit Rhinos du Chaos. Vous devez prendre le nombre nécessaire pour transporter 10 points les unités de la formation. Vous ne pouvez pas prendre plus de Rhinos que nécessaire pour chaque le transport de la formation | 10pts par unité |
| Support Lourd | Ajouter jusqu'à deux blindées à la formation parmi Vindicator et Prédateur | 50pts par unité |

FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS *

| FORMATIONS | UNITES | COUT |
|---|--------------|--------|
| Escadrille d'Intercepteurs HellBlade | 3 Hellblades | 200pts |
| Escadrille de Chasseurs Bombardiers Helltalon | 2 Helltalon | 250pts |

LEGIONS TITANIQUES DU CHAOS *

| FORMATIONS | UNITES | COUT |
|----------------|------------|--------|
| Titan Banelord | 1 Banelord | 850pts |
| Titan Ravager | 1 Ravager | 650pts |
| Titan Feral | 1 Feral | 300pts |

*Jusqu'à un tiers des points disponibles dans l'armée peuvent être dépensées en formations de la Flotte de Guerre du Chaos et Légions Titaniques du Chaos.



SEIGNEUR DE GUERRE DU CHAOS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------|-----------|------------------|--|-----------|
| Personnage | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Arme Démon | (contact) | Armes d'assaut | Attaques supplémentaires (+1) Macro arme | |



Notes : *Commandant Suprême, Meneur, Sauvegarde Invulnérable*

SEIGNEUR DU CHAOS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------|-----------|------------------|--|-----------|
| Personnage | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Arme Démon | (contact) | Armes d'assaut | Attaques supplémentaires (+1) Macro arme | |



Notes : *Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable*

SEIGNEUR SORCIER DU CHAOS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------|---------|------------------|--|-----------|
| Personnage | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Bolt Warp | (15cm) | Armes légères | Attaques supplémentaires (+1) Macro arme | |



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 : Invocation de 2d3 démons, Meneur, Sauvegarde Invulnérable | | | | |



SPACE MARINES DU CHAOS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|----------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Infanterie | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Autocanon | 45cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Bolters | (15cm) | Armes légères | - | |
| Notes : | | | | |



HAVOCS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|----------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Infanterie | 15cm | 4+ | 5+ | 3+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Bolters | (15cm) | Armes légères | - | |
| 2x Autocanon | 45cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Notes : | | | | |



ELUS DU CHAOS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|--|-----------|------------------|--|-----------|
| Infanterie | 15cm | 4+ | 3+ | 3+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Armes Energétiques | (contact) | Armes d'assaut | Attaque supplémentaire (+1) Macro arme | |
| Bolters Combinés | (15cm) | Armes légères | - | |
| 2x Autocanon Faucheur | 30cm | AP4+/AC6+ | - | |
| Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Téléportation | | | | |



FORLORN HOPE

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Infanterie | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Bolters | (15cm) | Armes légères | - | |
| Autocanon | 45cm | AP5+/AC6+ | - | |



Notes : *Eclaireurs*

RAPTOR

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|---------------------|-----------|------------------|---------------|-----------|
| Infanterie | 30cm | 4+ | 3+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Pistolets Bolters | (15cm) | Armes légères | - | |
| Epées Tronçonneuses | (contact) | Armes d'assaut | - | |
| Lance-Flammes | (15cm) | Armes légères | - | |
| Démoniaques | | | | |



Notes : *Réacteurs Dorsaux*

MOTOS DU CHAOS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|---------------------|-----------|------------------|---------------|-----------|
| Infanterie | 35cm | 4+ | 3+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Epées Tronçonneuses | (contact) | Armes d'assaut | - | |
| Bolters | (15cm) | Armes légères | | |



Notes : *Montés*

BERSERKERS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|---------------------|-----------|------------------|---------------|-----------|
| Infanterie | 15cm | 4+ | 2+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Haches Tronçonneuse | (contact) | Armes d'assaut | - | |
| Pistolets bolters | (15cm) | Armes légères | - | |



Notes : *Sans Peur, Infiltrateur*

THOUSAND SONS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Infanterie | 15cm | 4+ | 5+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Bolters | (15cm) | Armes légères | - | |



Notes : *Blindage Renforcé, Sans Peur*

NOISE MARINES

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|-----------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Infanterie | 15cm | 4+ | 4+ | 3+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Blastmaster | 30cm | AP5+/AC6+ | Rupture | |
| Eclateur sonore | (15cm) | Armes légères | - | |



Notes : *Sans Peur*

MARINES DE LA PESTE

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|-----------------------|-----------|------------------|---------------|-----------|
| Infanterie | 15cm | 3+ | 3+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Poignards de la Peste | (contact) | Armes d'assaut | - | |
| Bolters | (15cm) | Armes légères | - | |



Notes : *Sans Peur*

DREADNOUGHT DU CHAOS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|--------------------|-----------|------------------|--|-----------|
| Véhicule Blindé | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Poing Énergétique | (contact) | Armes d'assaut | Attaques supplémentaires (+1) Macro arme | |
| Autocanons Jumelés | 45cm | AP4+/AC5+ | | |



Notes : *Marcheur, 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*



OBLITERATORS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|-------------------|-----------|------------------|--|-----------|
| Infanterie | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Armes Corporelles | 45cm | 3xAP5+/AC5+ | Attaques supplémentaires (+1) Macro arme | |
| Et | (contact) | Armes d'assaut | Macro Arme | |
| Ou | (15cm) | Armes légères | Attaques supplémentaires (+1), Ignore les couverts | |

Notes : *Téléportation, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur*



PREDATOR DU CHAOS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|----------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Véhicule Blindé | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canons Laser Jumelés | 45cm | AC4+ | - | |
| 2x Bolter Lourd | 30cm | AP5+ | - | |

Notes : *Blindage Renforcé*



VINDICATOR DU CHAOS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|-------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Véhicule Blindé | 25cm | 5+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Démolisseur | 30cm | MA4+ | - | |
| Et | (15cm) | Armes légères | Macro arme | |

Notes : *Blindage Renforcé*



LANDRAIDER DU CHAOS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|-------------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Véhicule Blindé | 20cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| 2x Canons Laser Jumelés | 45cm | AC4+ | - | |
| Bolter Lourd Jumelés | 30cm | AP4+ | | |

Notes : *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport, peut transporter une unité d'Elus ou d'Obliterators*



STALKER

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Véhicule Blindé | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Missiles Stalker | 45cm | 3xAP6+/AC6+/AA6+ | - | |



Notes :

RHINO DU CHAOS

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Véhicule Blindé | 30cm | 5+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Bolters Combinés | (15cm) | Armes légères | | |



Notes : Transport (Peut transporter deux unités parmi : Space Marines du Chaos, Havocs, Thousands Sons, Noise Marines, Berserkers, Marines de la Peste, Legionnaires Emperor's Children, Aspirants de Tzeentch, Cabale de Seigneurs Sorciers de Tzeentch).

DECIMATOR

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|----------------------|---------|------------------|---------------------------------|-----------|
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 5+ | 3+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canon Décimator | 45cm | 3PB | Macro Arme, Ignore les couverts | |
| 2x Faucheurs Jumelés | 30cm | AP3+/AC5+ | Arc de tir droit | |
| 2x Faucheurs Jumelés | 30cm | AP3+/AC5+ | Arc de tir gauche | |



Capacité de dommage : 3, Touche critique : Le Decimator est détruit, toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+

Notes : *Blindage Renforcé, Sans Peur.*

DEATHWHEEL

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|-----------------|---------|------------------|-------------------|-----------|
| Engin de Guerre | 30cm | 4+ | 4+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Obusier | 75cm | AP4+/AC4+ | Arc de tir droit | |
| Obusier | 75cm | AP4+/AC4+ | Arc de tir gauche | |
| 2x Faucheur | 30cm | AP4+/AC6+ | Arc de tir droit | |
| 2x Faucheur | 30cm | AP4+/AC6+ | Arc de tir gauche | |



Boucliers : 2, Capacité de dommage : 3, Touche critique : Les stabilisateurs gyroscopiques de la Deathwheel sont endommagés. La Deathwheel roule de 3D6 cm dans une direction aléatoire (elle s'arrête si ce déplacement l'emmène vers un terrain infranchissable ou un autre engin de guerre) infligeant une touche à toute unité sur laquelle elle roule. La Deathwheel bascule ensuite sur le côté et est détruite.

Notes : *Blindage Renforcé, Sans Peur.*

INTERCEPTEUR HELLBLADE

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|----------------|----------|------------------|---------------|-----------|
| Aéronef | Chasseur | 6+ | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Fulgurants | 15cm | AP4+/AA5+ | - | |
| Faucheur | 30cm | AP4+/AC6+/AA6+ | | |
| Notes : | | | | |



CHASSEUR BOMBARDIER HELLTALON

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|----------------------|---------------------|------------------|--|-----------|
| Aéronef | Chasseur-bombardier | 5+ | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Canons Laser Jumelés | 45cm | AC4+/AA4+ | Arc de tir frontal fixe | |
| Lanceur Havoc | 45cm | AP5+/AC6+ | Arc de tir frontal fixe | |
| Bombes Incendiaires | 15cm | 2PB | Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts | |
| Notes : | | | | |



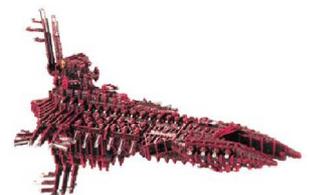
CUIRASSE DE CLASSE DEVASTATION

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|--|---------|------------------|----------------------|-----------|
| Vaisseau | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Bombardement Orbital | - | 3PB | Macro arme | |
| Frappe Chirurgicale | - | MA2+ | Tueur de Titan (1D3) | |
| Notes : Vaisseau spatial. Peut transporter jusqu'à vingt unités qui peuvent être déployées en Dreadclaws. | | | | |



CROISEUR DE CLASSE DESPOILER

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------------------|---------|------------------|----------------------|-----------|
| Vaisseau | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Bombardement Orbital | - | 3PB | Macro arme | |
| 3x Frappe Chirurgicale | - | MA2+ | Tueur de Titan (1D3) | |



Notes : Vaisseau spatial. Peut transporter jusqu'à quarante unités qui peuvent être déployées en Dreadclaws. Lent, ne peut être utilisé lors des deux premiers tours de la bataille.



DREADCLAWS

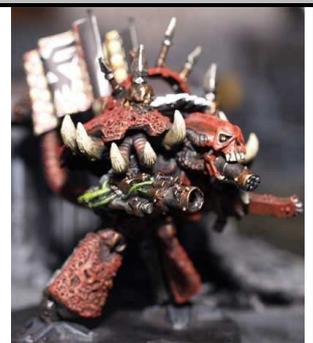
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| - | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Dreadclaws | 15cm | AP5+/AC5+ | | |



Notes : Assaut planétaire. Transport. Placez le Dreadclaw sur les coordonnées, lancez le dé de dispersion +2d6cm. Une fois atterri le Dreadclaw attaque toutes les unités ennemies dans un rayon de 15cm. Ensuite disposez les unités débarquant à 5cm du Dreadclaw en étant à 5cm les unes des autres et restant dans un rayon de 15cm autour du module

TITAN BANELORD

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|----------------------------|-----------|------------------|---|-----------|
| Engin de Guerre | 15cm | 4+ | 2+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Rack de Missiles Havoc | 60cm | 6x2PB | Tir indirect, Tir unique, Arc de tir frontal | |
| Canon Hellstrike | 60cm | 3PB | Macro arme, Ignore les Couverts, arc de tir frontal fixe | |
| Poing de Combat Apocalypse | 30cm | 4xAP4+/AC4+ | Arc de tir frontal fixe | |
| Et | (contact) | Armes d'assaut | Attaques supplémentaires (+2), Macro arme, Tueur de Titan (1d3) | |
| Tête de Bataille | (15cm) | Armes légères | Attaques supplémentaires (+2), arc de tir frontal fixe | |
| Queue | 75cm | AP4+/AC4+ | - | |
| Et | (contact) | Armes d'assaut | Attaques supplémentaires (+1) | |



Capacité de dommage : 8, Boucliers : 6, Touche critique : Le Banelord entre dans une rage démoniaque et bouge immédiatement de 3D6cm dans une direction aléatoire. Si le Banelord percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire, les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 4+.

Notes : *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur*, Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.

ITAN RAVAGER

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------------|-----------|------------------|--|-----------|
| Engin de Guerre | 20cm | 4+ | 3+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Doomburner | 60cm | MA3+ | Macro arme, Tueur de titan (d3), Arc de tir frontal fixe | |
| 2xDeathstorms | 60cm | 4xAP4+/AC4+ | Arc de tir frontal | |
| Tête de Bataille | (15cm) | Armes légères | Attaques supplémentaires (+2), Arc de tir frontal fixe | |
| Queue | 75cm | AP4+/AC4+ | - | |
| Et | (contact) | Armes d'assaut | Attaques supplémentaires (+1) | |



Capacité de dommage : 6, Boucliers : 4, Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure, Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure, Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Ravager et infligeant une touche sur un 5+ à toute unité dans un rayon de 5cm, Sur 2-3, le Ravager subit un point de dommage supplémentaire, Et sur 4-6 la fissure est réparée.

Notes : *Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur*, Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.

TITAN FERAL

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------------|---------|------------------|--|-----------|
| Engin de Guerre | 30cm | 5+ | 4+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de Feu | Notes | |
| Deathstorm | 45cm | 4xAP4+/AC4+ | Arc de tir frontal | |
| Hellmouth | 30cm | 3PB | Macro arme, Ignore les couverts, Arc de tir frontal | |
| Tête de bataille | (15cm) | Armes légères | Attaques supplémentaires (+2), Arc de tir frontal fixe | |



Capacité de dommage 3, Boucliers : 2 Touche critique : Le titan est déséquilibré et vacille, Déplacez le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Feral percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire, les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+

Notes : *Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur*, Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.

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+ | 3+ | 4+ |
| 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*

