



Marines du culte

Codex Epic Armageddon



Emperor's Childrens



Thousand Sons



World Eaters



Deathguard

TABLE DES MATIERES

REGLES D'INVOCATION DES DEMONS.....	p. 3
DEATH GUARD.....	p. 5
EMPERORS' CHILDREN.....	p. 12
THOUSAND SONS.....	p. 18
WORLD EATERS.....	p. 25
UNITES GENERIQUES.....	p. 32



REGLES D'INVOCATION DES 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)



DEATH GUARD

STRATEGIE 4

INITIATIVE 1+ (Navy 2+)

NURGLE'S ROT : A la fin des assauts, le joueur Death Guard, peut faire une attaque spéciale pour chaque unité survivante de la formation engagée (et non des formations en soutien) ayant la capacité spéciale Nurgle's Rot. Cette attaque peut être aussi bien en fusillade qu'au corps à corps, et touche toujours sur un 6+. Les sauvegardes d'armure (mais non les sauvegardes de couverts) peuvent être faites et les pertes comptent pour la résolution du combat

Seules les unités suivantes peuvent bénéficier du Nurgle's Rot :

- Space Marines de la Peste
- Elus Terminators de la Peste
- Havoc de la Peste
-

Un des personnages dans l'armée doit être un Seigneur de Guerre du Chaos sans coût supplémentaire

FORMATIONS PRINCIPALES	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
1+ Suite de Marines de la Peste	Une amélioration de Personnage du Chaos et 7 unités de Marines de la Peste	Prince Démon, Dreadnought, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Enfants du Chaos, Nurgle's Rot, Marcheur Lourd	300pts
Suite de Space Marines du Chaos	Une amélioration de Personnage du Chaos et 7 unités de Space Marines du chaos	Dreadnought, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Marcheur Lourd, Stalker, Enfants du Chaos	250pts
0-2 Suite d'Elus Terminators de la Peste	Une amélioration de Personnage du Chaos et de 4 à 6 unités d'Elus Terminators de la Peste	Prince Démon, Transports, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Dreadnoughts, dreadclaws, Marcheur Lourd, Nurgle's Rot, Stalker	75pts par unité
Compagnie Blindée	Quatre Landraider du Chaos, <u>Ou</u> quatre Predator du Chaos <u>Et</u> jusqu'à trois unités parmi Landraider du Chaos, Prédateur du Chaos, Vindicator du Chaos	Stalker	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 Infestation de Zombis de la Peste	3d6 unités de Zombis de la Peste		175pts
0-2 Démons Mineurs	8 unités de Porte Peste	Grand Immonde (si non pris comme formation)	175pts
0-1 Démon Majeur	1 Grand Immonde		175pts

FORMATIONS DE SUPPORT : 1 par Suite de Marines de la Peste

FORMATIONS DE SUPPORT	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
Cie Mécanisée de la Death Guard	Une amélioration de Personnage du Chaos, 7 unités de Marines de la Peste et 4 Rhinos ou Dreadclaws	Stalker, Support Lourd, Dreadnought, Pacte, Porte Icône	350pts (Nurgle's Rot + 35pts)
Formation de Soutien	Une amélioration de Personnage du Chaos et 7 unités de Havocs de la Peste	Stalker, Pacte, Porte Icône, Dreadnought, Marcheur Lourd	350pts (Nurgle's Rot + 35pts)
Machines de Contagions	4 à 7 Machines de Contagion		80pts par unité
0-2 Tour de la Peste	1 à 2 Tour de la Peste		350pts par unité
0-2 Cie Lourde Plaguereaper	1 à 3 Décimator		250pts par unité

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	
Transports	Vous devez prendre le nombre nécessaires de véhicules de transport pour pouvoir transporter la formation. Les Elus et le Prince Démon ne sont transportables qu'en Landraider	10pts par rhinos / 75pts par landraider
Dreadnought	Ajoutez jusqu'à 3 Dreadnoughts à la formation	40pts par unité
Enfants du Chaos	1 à 3 Enfants du Chaos	25pts chacun
0-1 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	50pts
0-1 Grand Immonde	Ajoutez 1 Grand Immonde à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Grand Immonde 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		5pts par unité
Support Lourd	Ajouter jusqu'à 2 unités parmi Defiler, Vindicator et Prédator à la formation	75pts par Defiler 50pts par Predator et Vindicator
Marcheur Lourd	Ajouter jusqu'à 2 unités parmi Obliterator et Defiler	75pts par unité
Nurgle's Rot	Donne la capacité Nurgle's Rot à une unité	+5pts par unité

NAVY ET LEGION TITANIQUE DEATH GUARD (1/3 des points max)

FORMATIONS	UNITES	COUT
Escadrille d'Intercepteurs HellBlade	3 Hellblades	200pts
Escadrille de Chasseurs Bombardiers Helltalon	2 Helltalon	250pts
Titan Plaguelord	1 PlagueLord	850pts
Titan Repugnant	1 Repugnant	650pts
Titan Fester	1 Fester	300pts
Soutien Orbital	Un Croiseur de Classe Devastation ou un Cuirassé de Classe Despoiler	150pts 250pts



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*

HAVOC DE LA PESTE

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 : *Sans Peur*

ELUS TERMINATORS DE LA PESTE

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, Sans Peur.*

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.

PORTE PESTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	3+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Epée 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.

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*

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)*

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, toute les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+

Notes : *Blindage Renforcé, Sans Peur.*



TITAN PLAGUELORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	10cm	4+	2+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Flux de Corruption	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les couverts, Arc de tir frontal fixe	
Et	(Souffle)	AP3+/AC5+	Arc de tir frontal fixe, Rupture, Ignore les couverts	
Mortier de la Peste	60cm	3+d3PB	Arc de tir frontal fixe, Rupture	
Canon Liquéfieur	60cm	3xMA5+	Arc de tir avant	
Fouet de la Peste	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Tueur de Titan (d6)	



Notes: *Marcheur, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur.* Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissable ou dangereux inférieur à la hauteur des genoux du titan et de 2cm de large maximum.

Boucliers Energétiques : 6, **Capacité de Dommages** : 9. **Touche critique** : L'intégrité structurelle du Plague Lord est perturbée. Le Titan perd un point supplémentaire de dommages et toutes les unités dans les 5cm subissent une touche sur un 4 +.

TITAN REPUGNANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Flux de Putrescence	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les couverts, Arc de tir frontal fixe	
Et	(souffle)	AP4+/AC6+	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts, Rupture	
Mortier de la Pourriture	60cm	3PB	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	
2x Canon de la Putréfaction	60cm	2xAP3+/AC5+	Arc de tir avant, Ignore les couverts	



Notes : *Marcheur, Armure Renforcée, Sans Peur.* Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissable ou dangereux inférieur à la hauteur des genoux du titan et de 2cm de large maximum.

Boucliers Energétiques : 4, **Capacité de Dommages** : 7. **Touche Critique**: L'intégrité structurelle du titan est perturbée. Le Titan perd un point supplémentaire de dommages et toutes les unités dans les 5cm subissent une touche sur un 4 +.

TITAN FESTER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Plaguemaw	30cm	2xMA4+	Arc de tir frontal	
Putrefier Cannon	45cm	2xAP3+/AC5+	Arc de tir frontal, Ignore les couverts	
Rot-Belcher	30cm	2PB	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	



Notes : *Marcheur, Armure Renforcée, Sans Peur.* Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissable ou dangereux inférieur à la hauteur des genoux du titan et de 2cm de large maximum.

Boucliers Energétiques : 2. Capacité de dommages : 4. 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+.





A Smith

EMPEROR'S CHILDREN

STRATEGIE 4

INITIATIVE 1+ (Navy 2+)

DOOM SIREN : Donne la capacité First Strike à l'attaque de Corps à corps du profil de l'unité

Un des personnages dans l'armée doit être un Seigneur de Guerre du Chaos sans coût supplémentaire

FORMATIONS PRINCIPALES	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
1+ Suite de Noise Marines	Une amélioration de Personnage du Chaos et six unités de Noise Marines	Prince Démon, Dreadclaws, Dreadnought, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Support Lourd, Transports, Stalker, Doom Siren	250pts
Suite de Space Marines Emperor's Children	Une amélioration de Personnage du Chaos et six unités de Space Marines du Chaos	Dreadclaws, Dreadnought, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Support Lourd, Transports, Stalker	225pts
Compagnie Blindée	Quatre Landraider du Chaos, <u>Ou</u> quatre Predator du Chaos <u>Et</u> jusqu'à deux unités parmi Landraider du Chaos, Prédateur du Chaos, Vindicator du Chaos	Stalker	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
Compagnie de Motos	Une amélioration de Personnage du Chaos et 6 unités de Motos du Chaos	Pacte Démoniaque, Doom Siren	225pts
0-2 Suite d'Elus Terminators Emperor's Children	Une amélioration de Personnage du Chaos et de quatre à six unités d'Elus Emperor's Children	Prince Démon, Transports, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Dreadnoughts, Support Lourd Dreadclaws, Doom Siren, Stalker	75pts par unité
0-2 Démons mineurs	8 unités de Démonettes de Slaanesh	Gardien des Secrets (si non pris comme formation)	175pts
0-1 Démon Majeur	1 Gardien des Secrets		175pts

FORMATIONS DE SUPPORT : 1 par Suite de Noise Marines

FORMATIONS	UNITES	
Havocs	6 unités de Havocs (+ 3 Rhinos /ou Dreadclaws pour +30pts)	275pts
Legionnaire Emperor's Children	6 unités de Legionnaires Emperor's Children (+ 3 Rhinos / ou Dreadclaws pour +30pts)	225 pts
Chevaliers Démons	4 à 6 Chevaliers Démons	75pts l'unité
0-2 Titan Leger Démons	1 ou 2 Subjugator/Questor	225pts par Subjugator / 275pts par Questor

AMELIORATIONS
(Maximum 4 par Formation)

AMELIORATION	UNITES	COUT
Personnage du Chaos	Ajoutez une amélioration de Personnage du Chaos sur l'un des socles de la formation. Ce personnage peut être un Seigneur de Guerre du Chaos, un Seigneur du Chaos, un Seigneur Sorcier du Chaos	Gratuit
Transports	Vous devez prendre le nombre nécessaires de véhicules de transport pour pouvoir transporter la formation. Les Elus et le Prince Démon ne sont transportable qu'en Landraider	10pts par rhinos / 75pts par landraider
Dreadnought	Ajoutez jusqu'à 3 Dreadnoughts à la formation	40pts par unité
0-1 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	50pts
0-1 Gardien des Secrets	Ajoutez 1 Gardien des Secrets à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Gardien des Secrets 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 unités de Démonettes de Slaanesh au début de sa phase d'activation (usage unique)	100pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50pts
Dreadclaws		5pts par unité
Support Lourd	Ajouter jusqu'à deux unités parmi Vindicator, Prédator et Defiler à la formation	50pts par Pred/Vindic 75pts par Defiler
Doom Siren	Ajouter aux unités de la formation et non aux unités prises en améliorations la capacité Doom Siren	10pts par unité

NAVY ET LEGION TITANIQUE EMPEROR'S CHILDREN (1/3 des points max)

FORMATIONS	UNITES	COUT
Escadrille d'Intercepteurs HellBlade	3 Hellblades	200pts
Escadrille de Chasseurs Bombardiers Helltalon	2 Helltalon	250pts
Titan Painlord	1 Painlord	850pts
Titan Reviler	1 Reviler	650pts
Soutien Orbital	Un Croiseur de Classe Devastation ou un Cuirassé de Classe Despoiler	150pts 250pts



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 sonique	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : *Sans Peur*



ELUS TERMINATORS EMPEROR'S CHILDEN

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

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



LEGIONNAIRES EMPEROR'S CHILDREN

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 : *Eclaireur*



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

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 trébuché. 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

TITAN REVILER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	25cm	5+	4+ (2+)	3+ (5+)
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Psi Pulse	45cm	MA3+	Tueur de Titan (d3), Arce de tir avant fixe	
0-2 Tormentor	45cm	4xAP3+/AC5+	Rupture, Arc de tir avant	
Ou				
0-2 Hellblade	Contact	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Tueur de Titan (d3)	



Notes : *Marcheur, Armure Renforcée, Sans Peur.* Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux inférieur à la hauteur des genoux du titan et de 2cm de large maximum.

Boucliers Energétiques : 4, Capacité de dommages : 5. Touche critique: déflagration psychique, le titan reçoit immédiatement 1d3 Pions d'Impact, et toute formation dans les 2d6cm reçoit aussi un pion d'impact.

TITAN PAINLORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4+	3+	2+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Psi Pulse	45cm	MA3+	Tueur de Titan (d3), Arc de Tir avant fixe	
Tormentor	45cm	4xAP3+/AC5+	Rupture, Arc de tir avant	
Excruciator	45cm	3PB	Rupture, Macro arme, Ignore les couverts, Arc de tir avant fixe	
Energy Whip	(contact)	Arme d'assaut	Marco arme, Attaques supplémentaires (+3)	



Notes: *Marcheur, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur* Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux inférieurs à la hauteur des genoux du titan et de 2cm de large maximum.

Boucliers Energétiques : 6, Capacité de Dommages 7. Touche Critique: déflagration psychique, le titan reçoit immédiatement 1d3 Pions d'Impact, et toute formation dans les 2d6cm reçoit aussi un pion d'impact.





A Smith

THOUSAND SONS

STRATEGIE 5

INITIATIVE 1+ (Navy 2+)

Un Seigneur Sorcier Thousand Sons doit être remplacé par une Cabale de Seigneurs Sorciers de Tzeentch qui représente le Commandant Suprême de l'armée

FORMATIONS PRINCIPALES	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
1+ Suite de Thousand Sons	Un Seigneur Sorcier Thousand Sons et 9 unités de Thousand Sons	Prince Démon, Dreadclaws, Dreadnought, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Support Lourd, Transports, Thrall Wizard, Elus d'Ahriman, Stalker	375pts
Suite de Space Marines Aspirants de Tzeentch	Un Seigneur Sorcier Thousand Sons et 9 unités de Space Marines Aspirants de Tzeentch	Dreadclaws, Dreadnought, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Support Lourd, Transports, Stalker	300pts
Compagnie Blindée	Quatre Landraider du Chaos, <u>OU</u> quatre Predator du Chaos <u>ET</u> jusqu'à cinq unités parmi Landraider du Chaos, Prédator du Chaos, Vindicator du Chaos	Stalker	275 pts les 4 Landraiders du chaos <u>OU</u> 175 les 4 Prédators du chaos. <u>ET</u> 75pts par Landraiders / 50pts Vindicator et prédator supplémentaires
0-2 Rubric Terminators Thousand Sons	Un Seigneur Sorcier Thousand Sons et de quatre à six unités d'Elus Terminators	Prince Démon, Transports, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Dreadnoughts, Dreadclaws, Support Lourd, Thrall Wizard, Stalker	75pts par unité
0-2 Démons mineurs	8 unités d'Incendiaires	Duc du Changement	175pts
0-1 Démon Majeur	1 Duc du Changement		175pts

FORMATIONS DE SUPPORT : 1 par Suite de Thousand Sons

FORMATIONS DE SUPPORT	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
0-2 Palais du Warp	1 ou 2 Palais du Warp	Thrall Wizard, Pacte Démoniaque	350pts chacun
Tours D'Argent	4 à 9 Tours d'Argent		80pts par unités
0-2 Disc Riders	Un Seigneur Sorcier Thousand Sons et 9 unités de Disc Riders	Pacte Démoniaque	325pts



AMELIORATIONS
(Maximum 4 par Formation)

AMELIORATION	UNITES	COUT
Transports	Vous devez prendre le nombre nécessaires de véhicules de transport pour pouvoir transporter la formation. Les Elus et le Prince Démon ne sont transportable qu'en Landraider	10pts par rhinos / 75pts par landraider
Dreadnought	Ajoutez jusqu'à 3 Dreadnoughts à la formation	40pts par unité
0-1 Prince Démon	Remplacer un Seigneur Sorcier du Chaos par un Prince Démon.	50pts
Pacte Démoniaque	La formation peut invoquer une formation de Démons durant la phase de téléportation	25pts
Duc du Changement	Ajouter un Duc du Changement à la formation	175pts
Porte Icône	La formation peut invoquer 2d3 unités d'Incendiaires au début de sa phase d'activation (usage unique)	100pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50pts
Dreadclaws		5pts par unité
Support Lourd	Ajouter jusqu'à deux unités parmi Vindicator, Prédator et Defiler à la formation	50pts par Vindic/ Pred 75pts par Defiler
Thrall Wizard	Ajouter jusqu'à 2 Thrall Wizard à tout Seigneur Sorcier Thousand Sons, Prince Demon , Palais du Warp, Cabale de Seigneurs Sorcier Thousand Sons	25pts par Thrall Wizard
0-1 Elus d'Ahriman	Tous les Thousand Sons de la suite (et uniquement les Thousand Sons) obtiennent la capacité <i>Téléportation</i>	75pts

NAVY ET LEGION TITANIQUE THOUSAND SONS (1/3 des points max)

FORMATIONS	UNITES	COUT
1 à 3 Firelords		150pts chacun
3 Doomwings		150pts
Titan Augure	1 Augure	850pts
Titan Devin	1 Devin	650pts
Titans Oracle	1 Oracle	275pts
Soutien Orbital	Un Croiseur de Classe Devastation ou un Cuirassé de Classe Despoiler	150pts 250pts



CABALE DE SEIGNEURS SORCIERS DE TZEENTCH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Sorcerous Weapons	45cm	AP5+/AC6+	-	
Pouvoirs Psychiques	15cm	MA5+	-	
ET	(15cm)	Armes Légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	

Notes : *Commandant Suprême, Armure Renforcée, Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur*



THRALL WIZARD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pouvoir Sacrificiel	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme (usage unique)	
Ou	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme (usage unique)	

Notes : Personnage, Bonus d'invocation (+2 unités de Démons Mineurs, usage unique). Thrall Wizards are expendable and only one of their abilities may be used. They may be "burned" for a CC attack, a FF attack, or to Augment summoning.



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*



ASPIRANTS DE TZEENTCH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes Démon	30cm	AP5+/AC5+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes :



RUBRIC TERMINATORS

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

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



CHEVAUCHEURS DE DISQUE

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	-	
Lance-flammes Démoniaques	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : *Réacteurs Dorsaux*



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*



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*

TITAN AUGURE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	3+	2+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
8x Canon de Tzeentch	60cm	AP4+/AC4+	Arc de tir frontal	
3x Rayon du pouvoir	60cm	MA5+	Arc de tir frontal	
Feu du Warp de Tzeentch	30cm	3PB	Arc de tir frontal fixe, Tueur de titan (d3), ignore les couverts	

Capacité de dommages : 8, Boucliers Energétiques : 6 Touche Critique : Les runes canalisant l'énergie du warp sont endommagées. Lancez 1D6 durant la phase final de chaque tour : sur un résultat de 1 le titan est submergé par les énergie du Warp est expose toute unité da sun rayon de 5cm subit une touche sur 4+, sur un résultat de 2-3 le titan subit 1 dommage supplémentaire, et sur un résultat de 4-6 l'énergie est canalisée et le titan ne subit pas plus de dommage.

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 DEVIN

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
4 x Canon de Tzeentch	60cm	AP4+/AC4+	Arc de tir frontal	
3 x Rayon du Pouvoir	60cm	MA5+	Arc de tir frontal	
Fournaise de Tzeentch	30cm	4PB	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	

Capacité de dommages : 8, Boucliers énergétiques : 6 Touche Critique : Les runes canalisant l'énergie du warp sont endommagées. Lancez 1D6 durant la phase final de chaque tour : sur un résultat de 1 le titan est submergé par les énergie du Warp est expose toute unité da sun rayon de 5cm subit une touche sur 5+, sur un résultat de 2-3 le titan subit 1 dommage supplémentaire, et sur un résultat de 4-6 l'énergie est canalisée et le titan ne subit pas plus de dommage.

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 ORACLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	5+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
4 x Canon de Tzeentch	60cm	AP4+/AC4+	Arc de tir frontal	
Flammes de Tzeentch	30cm	3PB	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	

Capacité de dommage 3, Boucliers : 2 Touche critique : Le titan est déséquilibré et vacille, Déplacez le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si l'Oracle 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.



WORLD EATERS

STRATEGIE 3

INITIATIVE 1+ (Navy 2+)

Un des personnages dans l'armée doit être un Seigneur de Guerre du Chaos sans coût supplémentaire

FORMATIONS PRINCIPALES	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
1+ Suite de Berzerkers	Une amélioration de Seigneur du Chaos et huit unités de Berzerkers	Prince Démon, Dreadclaws, Dreadnought, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Support Lourde, Transports, Stalker	325pts
Suite de Space Marines Worlds Eaters	Une amélioration de Seigneur du Chaos et huit unités de Space Marines du chaos	Dreadclaws, Dreadnought, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Support Lourde, Transports, Stalker	275pts
Compagnie Blindée	Quatre Landraider du Chaos, <u>Ou</u> quatre Predator du Chaos <u>Et</u> jusqu'à quatre unités parmi Landraider du Chaos, Prédateur du Chaos, Vindicator du Chaos	Stalker	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
Compagnie de Motos	Une amélioration de Seigneur du Chaos et 8 Motos du Chaos	Pacte Démoniaque	300pts
0-2 Suite d'Elus Terminators World Eaters	Une amélioration de Seigneur du Chaos et de quatre à six unités d'Elus World Eater	Prince Démon, Transports, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Dreadnoughts, Dreadclaws, Support Lourde, Stalker	75pts par unité
0-2 Marines d'assaut de Khorne	Une amélioration seigneur du Chaos et de quatre à huit unités de Marines d'assaut de Khorne	Pacte Démoniaque	35pts par unité
0-2 Démons mineurs	8 unités de Sanguinaires	Buveur de Sang (si non pris comme formation)	175pts
0-1 Démon Majeur	1 Buveur de Sang		175pts

FORMATIONS DE SUPPORT : 1 par Suite de Berzerkers

FORMATIONS	UNITES	
0-2 Seigneur de Bataille	1 à 2 seigneur de bataille	375 pts par unité
Machine démon de Khorne	4 à 8 Machines démons de Khorne	75pts par unité
0-1 Canon Feu d'Enfer	4 à 8 Canon Feu d'Enfer	50pts par unité

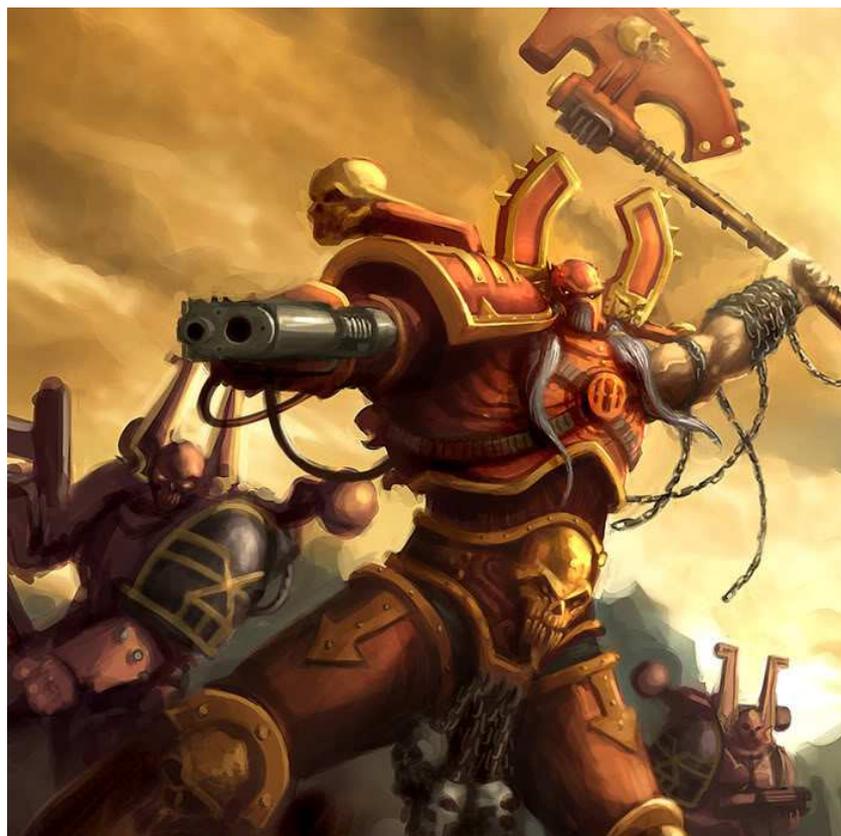


AMELIORATIONS
(Maximum 4 par Formation)

AMELIORATION	UNITES	COUT
Transports	Vous devez prendre le nombre nécessaires de véhicules de transport pour pouvoir transporter la formation. Les Elus et le Prince démon ne sont transportable qu'en Landraider	10pts par rhinos / 75pts par landraider
Dreadnought	Ajoutez jusqu'à 3 Dreadnoughts à la formation	40pts par unité
0-1 Prince Démon	Remplacer un Seigneur du Chaos par un Prince Démon. S'il remplace le Seigneur de Guerre du Chaos, il acquière la capacité commandement suprême	50pts
0-1 Buveur de Sang	Ajoutez 1 Buveur de Sang à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Buveur de Sang 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 unités de Sanguinaires au début de sa phase d'activation (usage unique)	100pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50pts
Dreadclaws		5pts par unité
Support Lourd	Ajouter jusqu'à deux unités parmi Vindicator , Prédateur et Defiler à la formation	50pts par Pred/Vindic 75pts par Defiler

NAVY ET LEGION TITANIQUE WOLD EATER (1/3 des points max)

FORMATIONS	UNITES	COUT
Escadrille d'Intercepteurs HellBlade	3 Hellblades	200pts
Escadrille de Chasseurs Bombardiers Helltalon	2 Helltalon	250pts
Titan Banelord	1 Banelord	850pts
Titan Ravager	1 Ravager	650pts
Titan Feral	1 Feral	300pts
Soutien Orbital	Un Croiseur de Classe Devastation ou un Cuirassé de Classe Despoiler	150pts 250pts



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*

ELUS TERMINATORS WORLD EATERS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes Énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) Macro arme	
Bolters Combinés	(15cm)	Armes légères	-	
2x Autocanon Faucheur	30cm	AP4+/AC6+	-	



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

MARINES D'ASSAUT DE KHORNE

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



Notes : *Réacteurs Dorsaux*

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

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*

CANON FEU D'ENFER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Feu d'Enfer	75cm	MA4+	-	



Notes : *Sauvegarde Invulnérable, Sans Peur.*



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), Macro arme	



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.*

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.*



TITAN 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.





UNITES GENERIQUES

SEIGNEUR DE GUERRE DU CHAOS

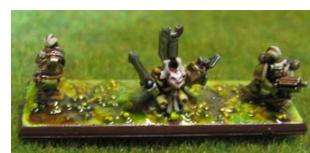
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1) Macro arme	



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 :				



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				



DREADNOUGHT DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Poing Energétique	(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).

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

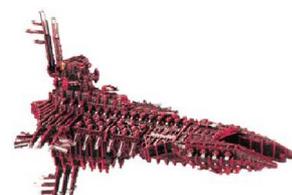
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement Orbital	-	3PB	Macro arme	
Frappe Chirurgicale	-	MA2+	Tueur de Titan (1D3)	



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