



Black Legion

Codex Epic Armageddon



LIVING RULES BOOK BLACK LEGION F-ERC

Le French Epic Rules Committee est un groupe de joueurs réuni sur internet par une même motivation : rendre le jeu plus agréable pour chacun.

Depuis l'abandon quasi total de Games Workshop pour sa gamme Specialist Games, le développement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW.

Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- premièrement, le travail progresse lentement, et en tant que joueur frénétique, nombre d'entre nous sont impatients de pouvoir aboutir à des listes jouables ;
- deuxièmement, les discussions s'y passent en anglais, langue dans laquelle nombre de joueurs ne se sentent pas à l'aise pour discuter ;
- troisièmement, le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre.

De plus, devant l'abandon pas totalement avoué de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ces constats est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglais, et pouvoir diffuser son opinion ;
 - aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé au débat comme étant plus jouables, équilibrées et fluffs, bref « meilleures » ;
 - pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, afin de participer à l'évolution « officielle » du jeu.
 - pouvoir disposer lors des rencontres entre joueurs de différentes régions de codex retravaillés sans tomber dans les simples règles maisons.
- Les discussions se font sur le forum d'epic_fr dans une section « F-ERC ». Elles suivent une procédure comportant un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, en respectant 3 critères :
- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;
 - « Equité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;
 - « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser au placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable.

Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative.

Il ne faut pas pour autant réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC.

Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBook, qui seront donc remis à jour de temps en temps (mettons une fois par an). Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC anglais officiel.

La F-ERC

Mentions légales :

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette mèmesociété.

Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

BLACK LEGION, LES FORCES DU CHAOS UNIVERSEL

Il y a dix mille ans, l'Imperium Humain a été déchiré par une guerre civile dévastatrice, connue sous le nom d'Hérésie d'Horus. Plusieurs Légions de Space Marines se sont rebellées contre le « Faux Empereur » sous la conduite persuasive et corrompue du Maître de Guerre Horus, un ancien lieutenant de l'Empereur tombé sous l'emprise du Chaos. Le Space Marine a combattu son frère Space Marine, jusqu'à la bataille finale du Palais Impérial sur la Sainte Terra.

Bien que les forces de l'Imperium furent victorieuses, l'Empereur de l'Humanité fut mortellement blessé et enchassé dans le Trône d'Or pour préserver sa vie. Dans l'intervalle, les Space Marines rebelles survivants fuirent vers l'Oeil de la Terreur, une tempête Warp massive sur les franges nord-est de la galaxie. Ici, où l'espace Warp se mêle avec l'espace réel et les Démons du Chaos peuvent se manifester.

Les Space Marines renégats ont trouvé refuge dans l'Oeil de la Terreur, lançant des raids et des Croisades Noires depuis leur bases. Ces Space Marines du Chaos sont devenus une plaie pour l'Imperium fiasant des ravages au nom de leurs Dieux du Chaos.

Les Space Marines du Chaos ont la plupart des capacités des Spaces Marines réguliers, bien qu'ils aient aussi des aptitudes et du matériel chaotiques qui les rendent uniques. Chacun des quatre Dieux du Chaos ont des Space Marines du Chaos qui sont dévoués à leur Culte, qu'ils soient Noise Marines de Slaanesh ou Marines de la Peste de Nurgle. Ils peuvent déchaîner des horreurs sans nom sur leur adversaires depuis les meutes de Démons jusqu'aux Defilers du Chaos. Ils peuvent être organisés d'une infinité de manières, ce qui est approprié Car le Chaos incarne le désordre lui même. Pour finir les armées de Space Marines du Chaos sont des adversaires terrifiants qui sont vus comme imprevisibles par ceux qui les combattent.

LES CROISADES NOIRES

Peut-être une ou deux fois par millénaire, un véritable grand Champion du Chaos s'élève dans l'Oeil de la Terreur. Par le pouvoir de sa volonté implacable, et les faveurs des Sombres Dieux, ce Champion peut souder ensemble une alliance instable entre les régions infernales de l'Oeil.

Comment le Champion a pu fédérer les forces de la croisade dépend de sa nature et de son dieu tutélaire. Certains usent de la manipulation, d'autres de l'extorsion, d'autres de la domination, d'autres de l'intimidation. Plus simplement ils usent de tous les pouvoirs considérables à leur disposition. Les préparations pour une Croisade peuvent prendre des années, ou des semaines selon les caprices des dieux. Les forges des mondes démoniaques vomissent des Blindages et des armes pour les suivants des élus, des machines démons sont éveillées de leur sombre sommeil avec des Pacte Démoniaque de sang, les factions rivalisent pour le commandement des rangs massés de croisés ou sont écrasés sans pitié dans l'obéissance.

Quand la Croisade Noire est lancée l'œil de la Terreur vomit les diaboliques hordes du Chaos: des armées de démons, rangs après rangs de monstres déformés ; des multitudes innombrables de cultistes; les sauvages tribus d'Hommes Bêtes; d'anciens et terrifiants Titans du Chaos. Fer de Lance de tous, les Légions de Space Marines du Chaos unies dans leur soif de butin et leur désir d'apporter la destruction sur l'Imperium qu'ils haïssent.

L'imperium conserve d'importantes forces stationnées autour de l'Oeil de la Terreur pour parer à ces invasions. Des Légions Entières de Titans, des Chapîtres Space Marines et une multitude de régiments de la Garde Impériale défendent les systèmes les plus vitaux à proximité de l'Oeil de la Terreur. Mais même de puissantes formations combattantes comme celles-ci ne peuvent garantir la victoire sur la foule démoniaque. Bien souvent la noire marée du chaos s'étend et s'éloigne laissant des systèmes entiers ravagés et brûlés. populations planétaires entières sont corrompues par le Chaos, des cités et des industries sont écrasées par l'avancée tonitruante de démoniaques engins de destructions, d'innombrables citoyens sont emmenés de force pour servir d'esclaves et de jouets pour les âmes damnées et leurs maîtres démoniaques aux marges de la réalité.

Chaque cité ruinée, chaque planète brûlée entraîne l'Imperium un peu plus près de la dissolution. Dans un Imperium d'un million de mondes que peut représenter un seul d'entre eux? Assez pour avoir à défendre chacun contre les hordes démoniaques, assez pour en appeler à la menace de l'Exterminatus sur ceux qui ont fléchi le genou et ont fait révérence au genre démoniaque. Une Croisade Noire peut surgir de l'œil seulement une fois en mille ans, mais les dommages qu'elle inflige ne peuvent jamais être défaits.



LES POUVOIRS DU CHAOS



Khorne est le dieu de la colère et de la destruction, le dieu du chaos de la guerre dont les mugissements de rage se répercutent à travers le temps et l'espace. Il siège sur un grand trône d'airain au sommet d'une pile de crânes blanchis. A chaque fois qu'un Champion de Khorne est tué au combat son crâne est ajouté à la pile, qui grandit lentement de plus en plus haut. Khorne est un dieu combattant et ses démons et serviteurs mortels sont parmi les guerriers les plus puissants. Khorne est un noble guerrier qui respecte la force et la bravoure, qui ne prend aucun plaisir à détruire le faible et considère l'impotent comme indigne de son courroux.

On raconte que le destin épargnera tout brave guerrier qui en appellera en le nom de Khorne et prométra son âme au dieu du sang. On raconte aussi que les démons de Khorne traqueront et détruiront tout guerrier qui trahira son honneur en tuant un impotent ou commettant un meurtre de sang froid. Le grand plaisir de Khorne se trouve dans la bataille et dans le sang répandu.



Tzeentch est le dieu de la fortune et du hasard et l'architecte cosmique de la fatalité et de la destinée. Son corps est recouvert de visages qui mutent et changent constamment, reflétant l'humeur de Tzeentch comme son esprit omniscient sonde les fils sans fin du destin qui maintiennent l'univers cohérent. Les projets et les intrigues de Tzeentch pour servir ses propres buts inimaginables, parfois soutenant une cause mortelle, à d'autres moments la contrariant, mais constamment manipulant les vastes et complexes fils du destin détenant les secrets de la vie et de la mort. Parce que les intrigues de Tzeentch's sont si compliquées il est impossible de deviner quels sont ses réels desseins ou ses réelles intentions. Ses machinations s'avèrent être bien plus subtiles et complexes qu'elles n'apparaissent au premier abord, et même ses plus loyaux serviteurs sont susceptibles de découvrir trop tard qu'ils sont uniquement des pions dans le jeu cosmique des dieux. Tzeentch est aussi le dieu de l'énergie mentale et de la magie, les forces brutes du changement elles mêmes.



Nurgle est le dieu de la peste, et de la pestilence, de la ruine et de la corruption physique. Son corps est immense et bouffi, sa chair pourrissante est enflée par sa décomposition et vérolée d'ulcères et de lésions. De minuscules démons nommés Nurglings rampent sur sa carcasse putride ramassant des morceaux de chair et suçant les ulcères lépreux et les furoncles. Nurgle est plein d'énergie morbide et d'enthousiasme, et ses démons voyagent à travers le temps et l'espace répandant les maladies et la corruption alors qu'ils exécutent leur Danse de la Mort à travers les cités et les villes qu'ils veulent infecter. Les mortels qui meurent du fléau de Nurgle ne sont jamais libres de leurs agonies, comme leurs âmes sont réclamées par le dieu de la maladie et ils deviennent de nouveaux serviteurs démons à leur tour. Un mortel touché par un démon de Nurgle attrapera une grave maladie, et est maudit depuis ce moment jusqu'à ce qu'il meurt. Il est connu qu'un mortel qui se meurt de maladie peut retarder sa mort en appelant à Nurgle et en engageant son âme auprès du Seigneur de la Décadence.



Slaanesh est le Seigneur du Plaisir dont les adeptes abandonnent toute retenue et inhibitions pour embrasser les possibilités sans nom de l'esprit et de la chair. Slaanesh n'est ni male ni femelle, mais un mélange troublant des deux. Il est dit que tout mortel qui regarde les images de Slaanesh devient esclave de la beauté du dieu et obéi volontiers aux plus légers caprices du Seigneur des Plaisirs. Le contact du souffle du dieu abreuve les sens mortels avec les effluves du plaisir, faisant fondre les résolutions du plus robuste des guerriers et submergeant son esprit de vagues de pur plaisir. Le plus léger ronronnement de la voix du dieu est suffisant pour stimuler les sens dans un néant éternel et extatique. Pour les adeptes de Slaanesh le monde mortel est gris et insipide comparé aux paradis sensuels de l'affection de leur maître.



ABADDON



Abaddon le fléau. Abaddon l'archi-démon. Abaddon qui a conduit d'innombrables Croisades Noires contre les mondes horrifiés du fragile Imperium de l'humanité. Un monstre inhumain dont le nom est devenu synonyme d'une malédiction de dix mille ans de terreur et de désolation qu'il a fait pleuvoir sur la galaxie qu'il avait autrefois aidé à conquérir au nom de l'Empereur de l'Humanité. Il y a longtemps Abaddon était un grand héros, un puissant guerrier qui a combattu durant les guerres d'expansion et de retribution de l'humanité. Il était le capitaine de la 1^{ère} compagnie de Lunar Wolves durant la Grande Croisade, et a suivi Horus depuis l'ancienne Terra pour conquérir les lointaines étoiles.

Les Lunar Wolves se sont battus sur d'innombrables mondes pour les libérer de la tyrannie extraterrestres ou de l'influence du Chaos, et Abaddon était toujours à la pointe du combat. Il vénérât le Maître de Guerre comme un Dieu et Horus le considérait comme son fils favori, en effet certains murmuraient qu'il était en vérité le fils cloné du Primarque lui-même, produit des premières expérimentations Primogenitor. Nul ne fut plus fier que lui quand l'Empereur renomma la Légion du nom de Sons of Horus en honneur des prouesses du Maître de Guerre durant la Croisade d'Ullanor.

Abaddon a conduit douze Croisades Noires contre l'Imperium. Certains furent de grandes invasions menées par les Légions des égarés et damnés, d'autres furent des raids violents avec seulement quelques compagnies menées par les plus redoutables Space Marines du Chaos à leur tête. Chacune de ces attaques a conduit les mondes chancelants et ravagés de l'Imperium plus proches de l'Oeil de la Terreur. Les Hauts Seigneurs de Terra vivent dans la crainte du jour où Abaddon unifiera les Légions Renégates en une horde déferlante et reviendra jouer les derniers actes de la trahison commencée par Horus dix mille ans plus tôt.

LES TITANS DU CHAOS

Durant les jours sombres de l'Hérésie d'Horus un grand nombre parmi l'Adeptus Mechanicus a été attiré au service du Chaos par des promesses de connaissances perdues. Les Techno Prêtres de Mars se sont jetés dans une guerre civile sanglante, déchainant des armes interdites pour parcourir la surface de la planète rouge. Les légions Titaniques se sont divisées entre factions loyalistes et factions renégates, avec plus de la moitié des Légions Titaniques se joignant à Horus. Durant l'Hérésie d'innombrables batailles ont eues lieu entre Titans, et des cités entières ont été ébranlées sous le lourd pas de ces effrayantes machines de guerre. Avec l'échec de l'Hérésie les légions Titaniques renégates ont été chassées dans l'Oeil de la Terreur, où elles errent depuis dix mille ans, attendant d'aborder des space hulks ou d'anciens vaisseaux de transport et de ravager encore les mondes de l'Imperium.

Durant leur long séjour sur les mondes démons les Titans renégats ont été pervertis et ont muté, car le pouvoir mutagène du Chaos n'est pas limité aux créatures de chair et de sang. Ces gigantesques engins de terreur sont craints universellement alors qu'il parcourt les mondes démons de bataille en bataille, provoquant éternellement le carnage pour lequel ils ont été construits. Personne ne sait vraiment si ces machines conservent leurs équipages d'origine, leur vies prolongées de façon non naturelle par leur proche contact avec les pouvoirs du warp, cachées dans l'œil de la Terreur où le temps ne signifie rien. Certains disent qu'ils sont possédés par les esprits de démons, dont la rage de l'emprisonnement conduit les machines à des actes de destruction encore plus grands. Les Titans du Chaos sont craints et respectés parmi les suivants des Sombres Dieux comme de monstrueuses effigies des anciens dieux de la guerre. L'Imperium crie le Titan du Chaos comme les esprits vengeurs d'un passé horrifique.

NAVY DU CHAOS

Il y a longtemps, lorsque l'Empereur de l'Humanité conduisit ses Légions de Space Marines à travers les étoiles dans ce qui fut plus tard connue comme la Grande Croisade, les Primarques commandaient ses armées. Chaque Primarque commandait non seulement une Légion de Space Marines mais aussi de vastes flottes de vaisseaux de guerre et d'incommensurables armées de Gardes. La puissance militaire à la disposition de chacun d'eux était immense.

Alors vint l'Hérésie d'Horus et au moins la moitié des Primarques se rebella contre l'Empereur. L'histoire de l'Hérésie est bien connue, cela fut une époque sombre et terrible pendant laquelle la guerre civile détruisit presque l'Imperium. Par la suite, Par la suite, il fut clair pour les Hauts Seigneurs que trop de pouvoir avait été accordé aux Primarques renégats. Le Codex Astartes de Roboute Guilliman fut la principale réforme. Les immenses Légions de Space Marines furent divisées en Chapitres d'un millier de guerriers et équipées de barges de Batailles et de Strike Cruisers. La flotte a été réorganisée en flottes de bataille dispersées entre les mondes majeurs de chaque Segmentum. La Garde Impériale fut réorganisée

La Garde Impériale fut réorganisée pour mieux définir qui pouvait autoriser la formation et le déploiement de ses composantes – les régiments. Les mesures furent couronnées de succès car bien qu'il y aie encore eu des rebellions depuis l'Hérésie elles n'ont pas eu la capacité de déchirer l'Imperium comme Horus l'avait déjà fait.

Néanmoins les Marines Renégats battus ne firent pourtant jamais partis de ces réformes. Alors que les Ultramarines donnèrent naissance à de nombreux chapitres successeurs, la Black Legion, les World Eaters et tous les autres établirent des territoires dans l'Oeil de la Terreur utilisant toutes les forces qu'ils avaient pu sauver de leur défaite sur Terra. Depuis ce jour, les Flottes du Chaos sont subordonnées aux Seigneurs des Légions de Space Marines du Chaos.

LISTE D'ARMEE BLACK LEGION

Les Armées de la Black Legion ont une valeur stratégique de 4. Tous les Marines du Chaos, les Démons, les Légions Titaniques du Chaos ont une valeur d'initiative de 1+ et la Flotte du Chaos ont une valeur d'initiative de 2+.

La Black Legion était à l'origine connue comme les Lunar Wolves et plus tard comme les Sons of Horus, Abaddon le Fléau pris le commandement de la légion à la suite de leur défaite pendant l'hérésie d'Horus, et ordonna que leur Blindage soit repeint en noir en signe de honte. Depuis ce moment, ils ont été connus comme la Black Legion. La Black Legion est la plus diverse des Légions Renégates et inclut au même moment des factions loyales à chacun des dieux du Chaos.

Occasionnellement la rivalité amère entre des adorateurs des différents dieux du Chaos peut poser problème, mais en général les différentes factions sont unies par la volonté implacable d'Abaddon le Fléau.

Ainsi des compagnies comprenant des Berserkers de Khorne marchent côte à côte avec des compagnies incluant des Sorciers de Tzeentch, et l'une ou les deux peuvent être commandé par un Seigneur du Chaos portant la marque du Chaos Universel.

Au moment de l'Hérésie d'Horus les Space Marines étaient organisés en énormes compagnies connues sous le nom de Légions. Il n'y avait que vingt de ces Légions, mais chacune étaient de nombreuses fois plus importante que les chapitres Space Marine du 41^e Millénaire. Le but de ces Légions était de forger un nouvel empire pour l'humanité, un but qu'elles ont mené avec un grand succès jusqu'à ce que l'Hérésie d'Horus les fasse se retourner les uns contre les autres, et conduise la reconquête de la galaxie par l'Empereur à une fin prématurée.

A cause de cela les formations dans une Légion Space Marine sont considérablement plus grandes que celles trouvées dans les Chapitres Space Marine plus récents, en effet les Space Marines étaient plus destinés à infliger des coups de marteau à leurs adversaires que des frappes chirurgicales.

Cette différence d'organisation est maintenue de nos jours parmi les Légions Renégates, qui continuent d'évoluer en plus importantes formations que leurs homologues loyalistes, qui suivent les enseignements du Codex Astartes.

1.0 Règles Spéciales

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.

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.

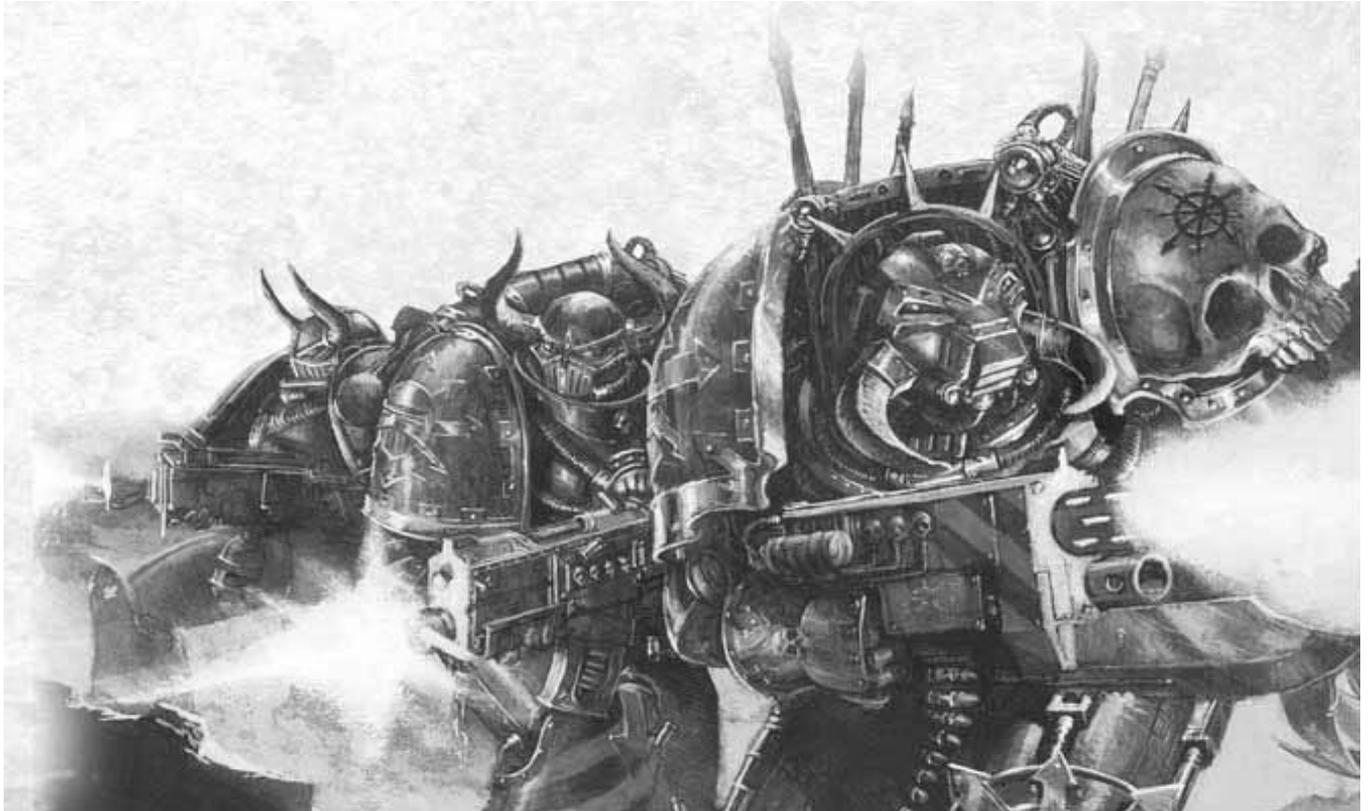
2d3 Démons Mineurs affiliés à la formation invocatrice sont alors invoqués dans la formation. Tous les démons ainsi invoqués doivent être placés à 5cm des unités de la formation invocatrice ayant la même affiliation que le type de démons invoqués. Cette invocation est unique (la formation ne pourra plus 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	DEMONS
Khorne	Buveur de Sang, Sanguinaires
Tzeentch	Duc du Changement, Incendiaires
Nurgle	Grand Immonde, Portepeste
Slaanesh	Gardien des Secrets, Démonettes
Chaos Universel	Bêtes Démoniaques



Règle Spéciale 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.

1.1 Liste d'Armée

La liste suivante vous permet de monter une armée de Space Marines du Chaos basée sur la Black Legion d'Abaddon. Elle peut aussi être utilisée comme liste générique pour une autre Légion Renégate comme la Death Guard, les World Eaters, les Night Lords, les Iron Warriors, ou les Emperor's Children...

FORMATIONS DE LA BLACK LEGION

FORMATIONS	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
Suite de la Black Legion	Une amélioration personnage du Chaos et huit Space Marines du Chaos	Rhinos, Havocs, Dreadnought, Defilers, Dreadclaws, Land Raiders du Chaos, Marines du Culte, Obliterators, Prince Démon, Champion du Chaos, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Stalker, Support Lourde	275 points
0-2 Suite d'Elus de la Black Legion	Une amélioration personnage du Chaos et de quatre à six unités d'Elus	Dreadnought, Defilers, Dreadclaws, Land Raiders du Chaos, Obliterators, Prince Démon, Champion du Chaos, Pacte Démoniaque, Porte Icône, Stalker, Support Lourde	65 points par unité
0-1 Culte Raptor	Une amélioration personnage du Chaos et de quatre à huit unités de Raptors	Pacte Démoniaque.	35 points par unité
0-1 Forlorn Hope par Suite de la Black Legion	Quatre unités de Space Marines du Chaos, les SMC de la Forlorn Hope sont Eclaireurs	Rhinos, Dreadclaws, Pacte Démoniaque.	125 points
Compagnie de Motos de la Black Legion	Une amélioration personnage du Chaos et huit Motos de la Black Legion	Porte Icône, Pacte Démoniaque.	300 points
Compagnie Blindé de la Black Legion	Quatre Land raiders du Chaos ou Quatre predators du chaos et jusqu'à quatre unités supplémentaires parmi : Land Raider Predator / Vindicator	Stalker, Defiler.	275pts les 4 175pts les 4 75pts chaque 50pts chaque
0-2 Compagnie d'Assaut de la Black Legion	De un à trois Decimators et/ou Death Wheels	Defilers.	250 points / Decimator 275 points / Death Wheel
0-2 Démons Mineurs	Huit unités de Démons Mineurs	Démon Majeur (si non prit comme formation)	175 points
0-1 Démon Majeur	Un Démon Majeur		175 points
Soutient Orbital	Un Croiseur de classe Devastation ou un Cuirassé de classe Despoiler	- -	150 points 250 points

AMELIORATIONS DE LA BLACK LEGION (Au maximum quatre par suite de la Black Legion)

AMELIORATIONS	UNITES	COUT
Personnages du Chaos	Ajoutez une amélioration personnage du Chaos sur l'un des socles de la Suite ou formation de la Black Legion pouvant en inclure un. Ce personnage peut être un Seigneur de guerre du Chaos, un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.	Gratuit
Prince Démon	Remplacez une unité qui comprend un Seigneur de Guerre du Chaos ou un Seigneur du Chaos par une unité Prince Démon. Un Prince Démon peut être inclus dans l'armée pour chaque faction. S'il remplace le Seigneur de guerre du Chaos, il acquiert dès lors la capacité commandant suprême.	50 points
Champion du Chaos	Ajoutez un Champion du Chaos à une unité de la Black Legion.	50 points
Pacte Démoniaque	Permet à la formation d'invoquer des Démons du Pôle Démoniaque.	25 points
Porte Icône/Pacte Démoniaque	Ajoutez un Porte Icône à une unité de la Black Legion, la formation peut invoquer des Démons du Pôle Démoniaque.	75 points
Marines du Culte	Ajoutez quatre unités appartenant au Culte associé à la faction de la Suite : Berserkzers (K horne), Thousand Sons (T zeentch), Marines de la Peste (N urgle), Noise Marines (S laanesh) .	150 points
Havocs	Ajoutez quatre unités d'Havocs à la Suite de la Black Legion.	150 points
Obliterators	Ajoutez jusqu'à trois Obliterators à la formation de la Black Legion.	75 points chaque
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à trois Dreadnoughts à la formation de la Black Legion.	40 points chaque
Defilers	Ajoutez jusqu'à trois Defilers à la formation de la Black Legion.	75 points chaque

AMELIORATIONS DE LA BLACK LEGION (suite)

AMELIORATIONS	UNITES	COUT
Rhinos du Chaos	Ajoutez jusqu'à huit Rhinos du Chaos. Vous devez prendre le nombre nécessaire pour transporter les unités de la formation. Vous ne pouvez pas prendre plus de Rhinos que nécessaire pour le transport de la formation.	10 points chaque
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 nécessite un vaisseau de classe Devastation ou Despoiler.	5 points par unités en Dreadclaws
Land Raiders du Chaos	Ajoutez jusqu'à quatre Land Raiders à la formation de la Black Legion	75 points chaque
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.	175 points
Stalker	Ajoutez un Stalker à la formation	50 points chaque
Support Lourd	Ajoutez jusqu'à deux blindés à la formation parmi Vindicator et Predator	50 points chaque

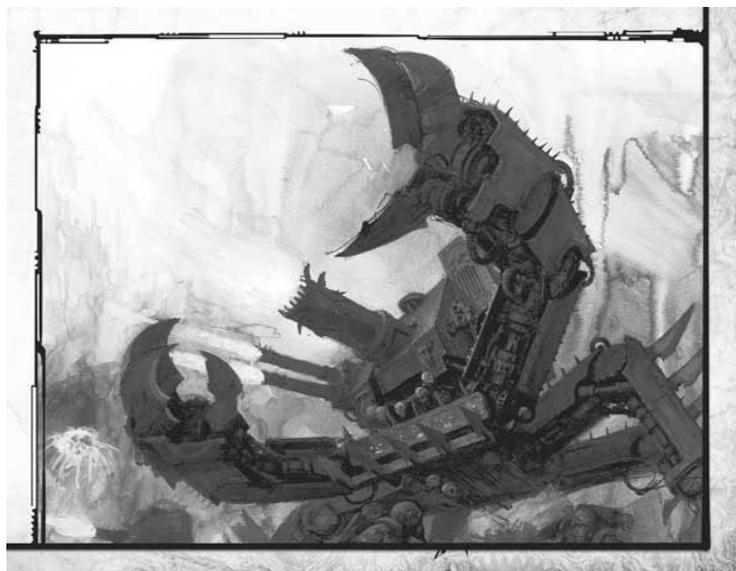
FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS*

FORMATIONS	UNITES	COUT
Escadrille d'intercepteurs Hellblade	Trois intercepteurs Hellblade	200 points
Escadrille de chasseurs- bombardier Helltalon	Deux chasseurs-bombardiers Helltalon	250 points

LEGIONS TITANIQUES DU CHAOS*

FORMATIONS	UNITES	COUT
Titan Banelord	Un Titan Banelord	850 points
Titan Ravager	Un Titan Ravager	650 points
Titan Feral	Un Titan Feral	300 points

- Jusqu'à un tiers des points disponibles dans l'armée peuvent être dépensés en formations de la Navy et Légions Titaniques du Chaos.



1.2 Unités

SEIGNEUR DE GUERRE DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage du Chaos	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme démon	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	



Notes : Commandant Suprême, Meneur, Sauvegarde invulnérable.

SEIGNEUR DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage du Chaos	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme démon	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	



Notes : Commandant, Meneur, Sauvegarde invulnérable.

SEIGNEUR SORCIER DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage du Chaos	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolt warp	(15cm)	Armes légères	Attaque supplémentaire (+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	Attaque supplémentaire (+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, il compte aussi comme Commandant Suprême.

PORTE ICONE

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



Notes : Invocation de 2d3 Démons, Meneur, Sauvegarde invulnérable.

SPACE MARINE 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 : Aucune.

HAVOC

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



Notes : Aucune.

ELU DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Autocanons faucheurs	30cm	AP4+ / AC6+	-	
Bolters combinés	(15cm)	Armes légères	-	
Armes énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1), Macro arme	



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	
Autocanon	45cm	AP5+ / AC6+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	



Notes : Eclaireurs.

OBLITERATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Armes corporelles	45cm	3 x AP5+ / AC5+	-	
ou	(15cm)	Armes Légères	Attaque supplémentaire (+1), Ignore couvert	
et	(contact)	Armes d'assaut	Macro Arme	



Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sans peur, Téléportation.

MOTO DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters	(15cm)	Arme légère	-	
Épée tronçonneuse	(contact)	Arme d'assaut	-	



Notes : Montés.

RAPTOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Épées tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	-	
Pistolets bolters	(15cm)	Armes légères	-	
Lance flamme démoniaque	(15cm)	Armes légères	-	



Notes : Réacteurs dorsaux.



BERSERKER DE KHORNE

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



Notes : Sans peur, Infiltrateurs.

THOUSAND SONS DE TZEENTCH

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.

MARINE DE LA PESTE DE NURGLE

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.

NOISE MARINE DE SLAANESH

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.



RHINO DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fulgurant	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : Transport (Peut transporter deux des unités suivantes: Space Marines du Chaos, Berserkers, Noise Marines, Marines de la Peste, Thousand Sons, Havocs).



PREDATOR DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
2 x Bolters lourds	30cm	AP5+	-	

Notes : Blindage renforcé.



LAND RAIDER DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	-	

Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Transport, peut transporter une unité d'Elu, d'Obliterators ou deux des unités suivantes : Space Marines du Chaos, Berserkers, Noise Marines, Marines de la Peste, Thousand Sons, Havocs.



VINDICATOR DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon Démolisseur et	30cm (15cm)	MA 4+ Armes légères	- Macro Arme	

Notes : Blindage renforcé



STALKER DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
3 x Missiles stalker	45cm	AP6+/AC6+/AA6+	-	

Notes : aucune.



DREADNOUGHT DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Autocanons jumelés	45cm	AP4+ / AC5+	-	
Poing énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	

Notes : Marcheur, Sans peur.



DEFILER

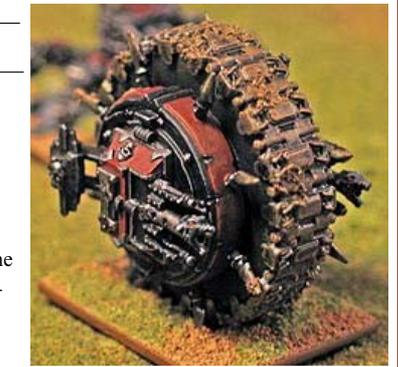
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	4+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon defiler	75cm	AP4+ / AC4+	-	
Faucheurs jumelés	30cm	AP3+ / AC5+	-	
Lance flamme lourd defiler et Griffes de combat	15cm (15cm) (contact)	AP4+ Armes légères Armes d'assaut	Ignore les couverts Attaque supplémentaire (+1), Ignore les couverts Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	



Notes : Sans peur, Sauvegarde invulnérable, Marcheur.

DEATH WHEEL

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Faucheurs	30cm	AP4+ / AC6+	Arc de tir droit	
2 x Faucheurs	30cm	AP4+ / AC6+	Arc de tir gauche	
Obusier	75cm	AP4+ / AC4+	Arc de tir droit	
Obusier	75cm	AP4+ / AC4+	Arc de tir gauche	



Capacité de dommage 4, 2 boucliers : Touche critique : Les stabilisateurs gyroscopiques de la Death Wheel sont endommagés. La Death Wheel roule de 3D6 cm dans une direction aléatoire (elle s'arrête si ce déplacement l'emène vers un terrain infranchissable ou un autre engin de guerre) infligeant une touche à toute unité sur laquelle elle roule. La Death Wheel bascule ensuite sur le côté et est détruite.

Notes : Blindage renforcé, Sans peur.

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, Arc de tir frontal fixe	
2 x Faucheurs jumelés	30cm	AP3+ / AC5+	Arc de tir droit	
2 x 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 subiss

Notes : Blindage renforcé, Sans peur.

1.3 Flotte de Guerre du Chaos

INTERCEPTEUR HELLBLADE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aeronef	Chasseur	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fulgurants	15cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Bolter lourd	30cm	AP4+ / AC6+ / AA6+	Arc de tir frontal fixe	



Notes : Le Hellblade peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.

CHASSEUR-BOMBARDIER HELLTALON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aeronef	Chasseur Bombardier	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons lasers 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 : Le Helltalon peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.

1.4 Soutient Orbital

CUIRASSE DE CLASSE DEVASTATION

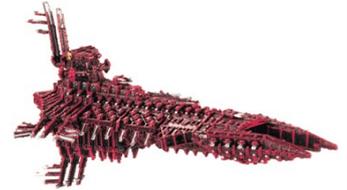
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement orbital	-	3PB	Macro arme	
Frappe chirurgicale	-	MA2+	Tueur de titan (1D3)	



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	
3 x Frappes chirurgicales	-	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 2 premiers tours de la bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.

DREADCLAW

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Deathclaw	15cm	AP5+ / AC5+	-	

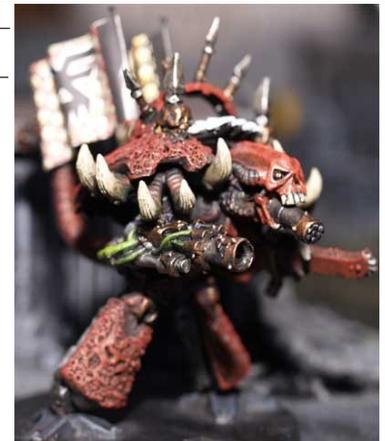


Notes : Assaut planétaire, Transport (ne peut transporter des suites comprenant des Space marines du Chaos, Havocs, Marines du culte, Forlorn hope, Elus, Obliterators, Dreadnoughts du Chaos, Prince démon). Placez le Dreadclaw sur la coordonnée lancez le dé de dispersion + 2D6cm, Une fois atterri le Deathclaw 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

1.5 Légion Titanique du Chaos

TITAN BANELORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engine de guerre	15cm	4+	2+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Rack de Missiles havoc	60cm	6 x 2PB	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 et	30cm (contact)	4 x AP4+ / AC4+ Armes d'assaut	Arc de tir frontal fixe	
Tête de bataille	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), Macro arme, Tueur de titan (1D3)	
Queue et	75cm (contact)	AP4+ / AC4+ Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Arc de tir frontal fixe	
			Attaque supplémentaire (+1)	



Capacité de dommage 8, 6 boucliers : 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+	Tueur de titan (1D3), Arc de tir frontal fixe	
2 x Deathstorms	60cm	4 x AP4+ / AC4+	Arc de tir frontal	
Tête de bataille	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), Arc de tir frontal fixe	
Queue et	60cm (contact)	AP4+ / AC4+ Armes d'assaut	- Attaque supplémentaire (+1)	

Capacité de dommage 6, 4 boucliers : 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.

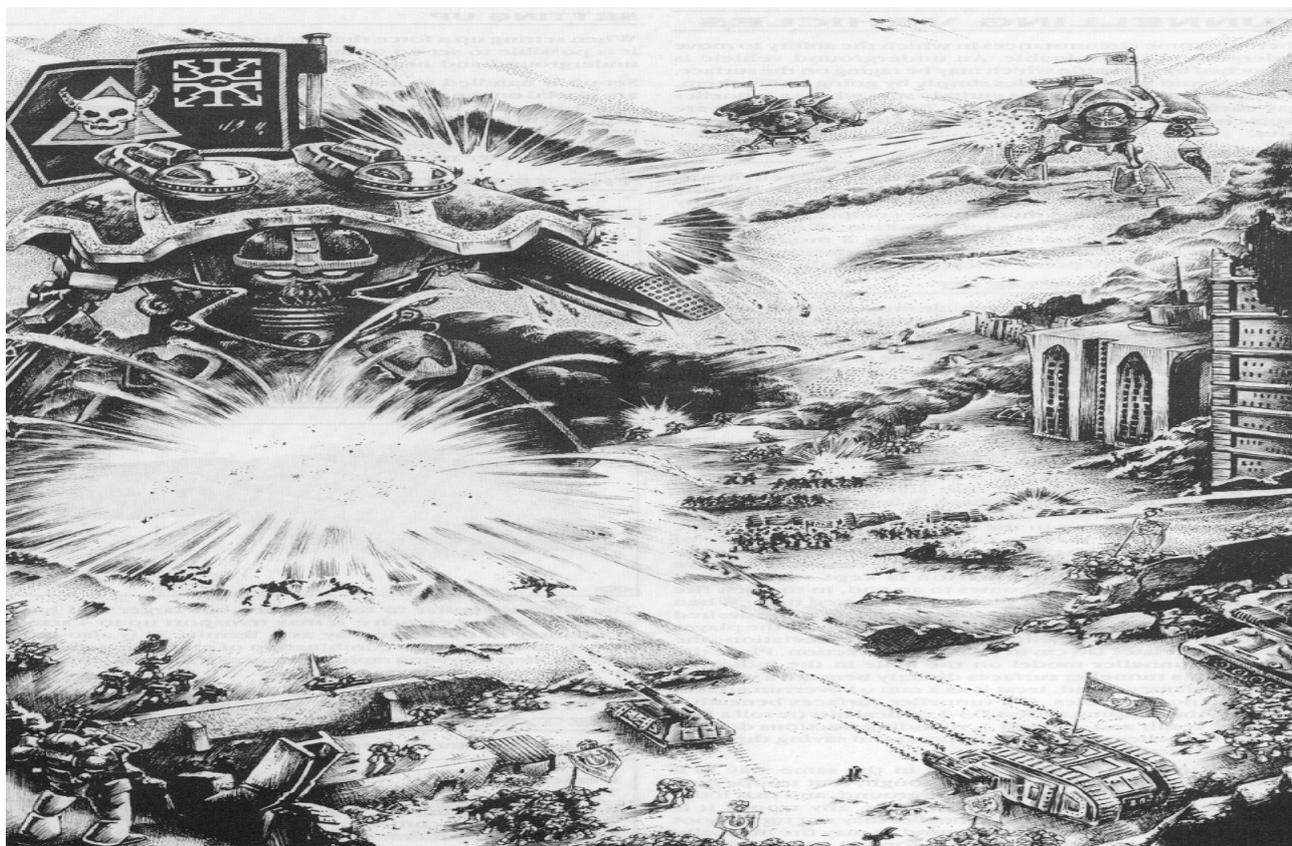
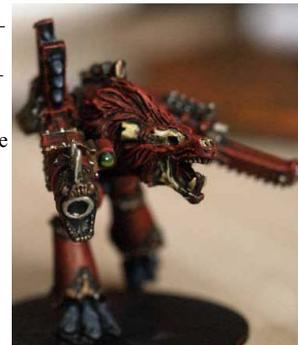


TITAN FERAL

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Deathstorm	45cm	4 x AP4+ / 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, 2boucliers : 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.



1.6 Démons du Chaos

BETE DEMONIAQUE DEMON MINEUR DE LA BLACK LEGION

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Griffes et crocs	(contact)	Armes d'assaut	-	



Notes : Sauvegarde invulnérable, Infiltrateurs. Coûte un point à invoquer.

BUVEUR DE SANG DEMON MAJEUR DE KHORNE

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)	

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

Notes : Blindage renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Ailes (compte comme Réacteur Dorsal), Sauvegarde invulnérable, Sans peur. Coûte huit points à invoquer.



SANGUINAIRE DEMON MINEUR DE KHORNE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lame d'enfer	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	

Notes : Sauvegarde invulnérable. Coûte un point à invoquer.



DUC DU CHANGEMENT DEMON MAJEUR DE TZEENTCH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Regard cinglant et	45cm	2 x MA3+	-	
Baton de Chari vari	(15cm)	Armes légères	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	
	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	

Capacité de dommage 3 : Touch 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, Ailes (compte comme Réacteur Dorsal), Sauvegarde invulnérable, Sans peur. Coûte huit points à invoquer.



INCENDIAIRE DEMON MINEUR DE TZEENTCH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Flammes de Tzeentch	(15cm)	Armes légères	Attaque supplémentaire (+1)	

Notes : Sauvegarde invulnérable. Coûte un point à invoquer.



GRAND IMMONDE DEMON MAJEUR DE NURGLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Nuée de nurgling	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	
Flot de corruption et	Gabarit lance flamme (15cm)	AP4+ / AC5+ Armes légères	Ignore les couverts, Rupture Attaque supplémentaire (+1), Ignore les couverts	

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

Notes : Blindage renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde invulnérable, Sans peur. Coûte 8 points à invoquer.



PORTEPESTE DEMON MINEUR DE NURGLE

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. Coûte un point à invoquer.



GARDIEN DES SECRETS DEMON MAJEUR DE SLAANESH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Regard de Slaanesh et	30cm (15cm)	3 x MA4+ Armes légères	-	
Fouet du tourment	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier	

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

Notes : Blindage renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde invulnérable, Sans peur. Coûte 8 points à invoquer.



DEMONETTE DEMON MINEUR DE SLAANESH

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. Coûte un point à invoquer.

