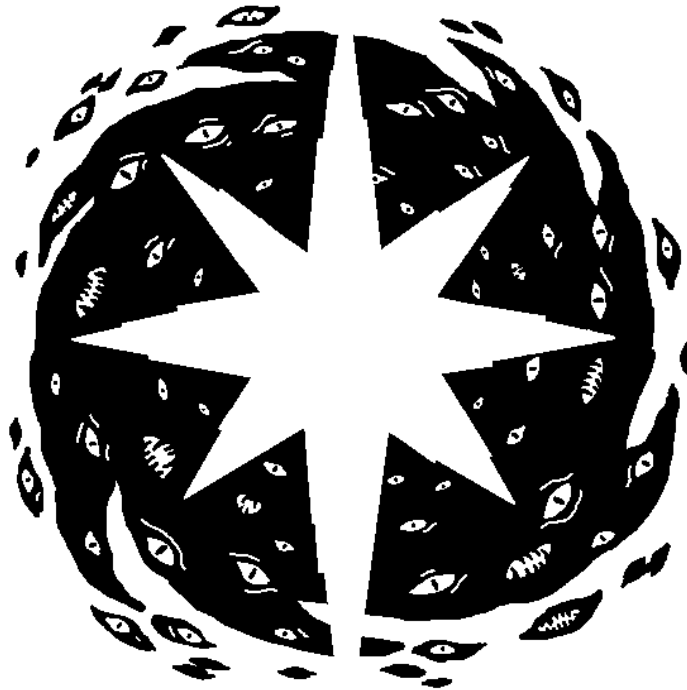


# Batailles Fantastiques

## Le 9<sup>e</sup> Âge



# Légions Démoniaques

Règles de l'Armée  
Beta v0.99.9 - 13 juillet 2016  
VF 2.0



Batailles Fantastiques : Le 9<sup>e</sup> Âge est un jeu créé et entretenu par la communauté qui met en scène des affrontements de figurines.

Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant. Vos retours et suggestions sont les bienvenus : <http://www.the-ninth-age.com/>

Copyright Creative Commons license : [the-ninth-age.com/license.html](http://the-ninth-age.com/license.html)

## Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9<sup>e</sup> Âge pour leur motivation et leur travail continu pour faire vivre notre passion. Nous espérons que ce jeu saura développer les qualités pour plaire au plus grand nombre et réunir les joueurs, amateurs comme habitués des tournois, autour de règles amusantes et équilibrées, pour finalement s'imposer comme un standard du jeu de figurines. Une grande ambition qui ne pourra s'accomplir que **grâce à vous**, la communauté, via des retours constructifs, afin de modeler le jeu selon nos désirs. N'étant **en aucun cas à but lucratif**, le 9<sup>e</sup> Âge part avec un avantage considérable. Les règles des éventuelles nouvelles sorties ne sont pas dictées par le besoin de vendre ces nouveautés. Vous pouvez choisir et acheter vos figurines où bon vous semble, il n'y a pas un unique revendeur toléré. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que le 9<sup>e</sup> Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

Nous attirons votre attention sur le fait que ce jeu arrive à la fin de son **stade de développement**. Ce document correspond à une version de brouillon « **beta** » finale, dont le but est de repérer toute erreur qui a pu nous échapper. N'hésitez pas à nous aider à les trouver ! Ce livre d'armée n'est utilisable qu'en compagnie du livre de Règles et du livre de Magie.

Concernant la traduction en elle-même, nous avons fait de notre mieux pour vous offrir une version de qualité, dont nous espérons qu'elle surpasse celle de la version originale ! Si vous constatez des coquilles, des erreurs, merci de nous les signaler en nous contactant sur le forum du 9<sup>e</sup> Âge, dans le **sous-forum français** (<http://www.the-ninth-age.com/index.php?board/117-french/>). Vous y trouverez aussi les dernières mises à jour. **En cas de conflit d'interprétation avec la version originale, la version originale fait référence.**

Que ce jeu vous apporte d'innombrables heures de plaisir partagé !

## Les traducteurs

- |                 |                 |                  |
|-----------------|-----------------|------------------|
| • « AEnoriel »  | • « Eru »       | • « Kingcheese » |
| • « Anglachel » | • « Gandarin »  | • « Lamronchak » |
| • « Astadriel » | • « Groumbahk » | • « Mammstein »  |
| • « Batcat »    | • « Iluvatar »  |                  |

# RÈGLES COMMUNES DE L'ARMÉE

En plus des restrictions habituelles, les unités Démoniaques autres que les Démon du Chaos Intégral suivent les restrictions suivantes :

	Limite de duplication	(Patrouille)	(Grande Armée)
Base	<b>max. 2</b>	max. 1	max. 4
Spéciale	<b>max. 2</b>	max. 1	max. 4
Rare	<b>max. 1</b>	max. 1	max. 2

Ces restrictions sont levées pour les unités dont l'allégeance va au même Dieu Sombre que le Général. Les armées dont le Général est un Démon du Chaos Intégral ignorent ces restrictions.

## Armée Monothéiste

Si toutes les unités de l'armée ont une allégeance au même Dieu Sombre, les restrictions ci-dessus ne s'appliquent plus. De plus, certaines unités obtiennent des options supplémentaires.

# RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

## Démon des Dieux Sombres

Les Démons sont différents en fonction de leur allégeance à un Dieu Sombre. Chaque Dieu offre à ses démons son propre bonus, décrit ci-dessous. Toutes les figurines d'une même unité doivent appartenir au même Dieu Sombre. Les Personnages ne peuvent rejoindre que des unités démoniaques servant le même Dieu Sombre. Les figurines ne peuvent bénéficier des règles Tenez les Rangs et Présence Charismatique que si elles proviennent d'un Démon appartenant au même Dieu Sombre qu'elles-mêmes, ou par un Démon du Chaos Intégral.



### Démon du Chaos Intégral

Aucun effet supplémentaire.

### Démon du Changement

Le Démon peut gagner une des règles suivantes, affectant les Attaques de Corps à Corps et de Tir : Attaques Divines, Attaques Enflammées ou Flammes de l'Enfer. L'effet doit être choisi au début de chaque Manche de Corps à Corps et avant de tirer. Toutes les figurines d'une même unité doivent choisir la même règle. Les Attaques Spéciales ne sont pas affectées. Si le Démon est un Sorcier il peut, immédiatement après avoir lancé les dés pour générer ses sorts, choisir de tous les relancer une fois.



### Démon du Courroux

Le Démon gagne +1 en Force lors de la première Manche de chaque Corps à Corps.

### Démon de la Luxure

Le Démon gagne la règle Perforant (+1).



### Démon de la Pestilence

Le Démon gagne les règles Attaques Empoisonnées et Régénération (5+). Les Attaques Toxiques ont un malus de -1 pour blesser le Démon.

## Aspects

Les Démons peuvent recevoir des bonus appelés **Aspects**. L'effet d'un Aspect dépend du Dieu Sombre associé.

Les Personnages peuvent toujours obtenir un Aspect. Les Unités de Base peuvent être améliorée avec un Aspect si elles appartiennent au même Dieu Sombre que le Général. Certaines Unités Spéciales et Rares ne peuvent gagner un Aspect que dans une Armée Monothéiste où l'allégeance de toutes les figurines est au même Dieu Sombre. Plusieurs itérations d'un même Aspect n'apporte rien de plus que l'Aspect seul.

---

<b>Changement</b>	<b>Vision Lointaine</b> L'unité du porteur gagne 6" de bonus de portée pour toutes ses Attaques de Tir qui utilise la Capacité de Tir.
<b>Courroux</b>	<b>Assaut Inexorable</b> L'unité du porteur gagne la règle Charge Dévastatrice. Les montures ne sont pas affectées.
<b>Luxure</b>	<b>Caresse Lacérante</b> L'unité du porteur gagne la règle Perforant (+1).
<b>Pestilence</b>	<b>Contagion</b> L'unité gagne la règle Attaques Empoisonnées. Les attaques qui possèdent cette règle blessent automatiquement sur un jet naturel d'un point de moins : 6+ devient 5+, et 5+ devient 4+.

---

## Aspects Suprêmes

Les Personnages Démoniaques peuvent être amélioré avec l'Aspect Suprême précisé dans leur profil.

---

<b>Changement</b>	<b>Vortex de Puissance</b> La Force des touches des sorts de la Discipline du Changement lancés par l'unité du porteur est augmentée de +1.
<b>Courroux</b>	<b>Fureur Éternelle</b> L'unité du porteur gagne la règle Haine. Les montures ne sont pas affectées.
<b>Luxure</b>	<b>Danse de la Mort</b> L'unité du porteur gagne la règle Réflexes Foudroyants.
<b>Pestilence</b>	<b>Putréfaction Boursouflée</b> L'unité du porteur gagne Régénération (4+).

---

# ARMURERIE

## Démons du Changement

### **Éclairs de Feu :**

Arme de Tir. Portée 24'', Force 3, Tir Rapide.

## Démons du Courroux

### **Épée de Sang :**

Arme de Corps à Corps. Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont la règle Coup Fatal.

### **Lame Démoniaque :**

Arme de Corps à Corps. Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont toujours une Force de 5. Cette valeur ne peut jamais être modifiée.

## Démons de la Luxure

### **Pinces Barbelées :**

Arme de Corps à Corps. Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont un bonus de +1 pour blesser au Corps à Corps.

### **Insaisissable :**

Les unités comprenant uniquement des figurines avec cette règle peuvent déclarer une Fuite en réponse à une charge même si elles possèdent la règle Immunisé à la Psychologie.

## Démons de la Pestilence

### **Trainée de Mucus :**

Les unités ennemies n'obtiennent pas de bonus au résultat de combat pour avoir engagé le flanc ou l'arrière d'une unité comprenant au moins une figurine avec cette règle.

# OBJETS DÉMONIAQUES

Les Légions Démoniaques possèdent leurs propres Objets Magiques appelés Objets Démoniaques. Les Objets Démoniaques suivent les mêmes restrictions que leurs équivalents Magiques, à l'exception que les objets limités aux porteurs appartenant à un Dieu Sombre donné peuvent être dupliqués au sein d'une même armée. Tous les Objets Magiques de l'armée doivent être choisis dans la liste ci-dessous des Objets Démoniaques, à l'exception des Bannières Magiques qui peuvent provenir des Objets Magiques du Livre de Règle.

## Armes Démoniaques

**Lame Éternelle** ..... 50/35 pts  
Type : Arme de Base. Le porteur gagne +1 en Capacité de Combat, Force et Attaque lorsqu'il est engagé au Corps à Corps.

**Épée Mortelle** ..... 40/30 pts  
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont les règles Coup Fatal et Blessures Multiples (2, Monstre, Monstre Monté).

**Touché Acide** ..... 40/30 pts  
Type : Arme de Base. À chaque Manche de Corps à Corps, toutes les figurines ennemies en contact avec le porteur subissent une touche avec la règle Attaques Toxiques à Initiative 10.

**Fouet de Luxure** ..... 40/25 pts  
Démons de la **Luxure** uniquement.  
Type : Arme de Tir. Portée 12'', Force de l'utilisateur, Tirs Multiples (2D6), Tir Rapide. Ne peut pas être utilisée après une Marche Forcée lors du même Tour de Joueur.

**Baguette d'Éther** ..... 40/15 pts  
Démons du **Changement** uniquement.  
Type : Arme de Base. À chaque fois que le porteur lance ou dissipe un sort avec succès, lancez 1D6. Sur 4+, le porteur gagne un marqueur Charge. Pour chaque marqueur Charge, le porteur gagne +1 Attaque lorsqu'il attaque cette arme, de façon permanente.

**Lame d'Affliction** ..... 20 pts  
Type : Arme de Base. Le porteur gagne la règle Peur et les attaques qu'il porte avec cette arme ont la règle Attaques Divines.

**Cherche-Cœur** ..... 20/10 pts  
Type : Arme de Base. Le porteur peut relancer tous les '1' pour toucher au Corps à Corps avec cette arme.

**Trident du Tourment** ..... 15 pts  
Type : Arme de Base. Le porteur gagne +1 en Initiative et en Capacité de Combat quand il combat avec cette arme au Corps à Corps, et les attaques qu'il porte avec cette arme ont la règle Perforant (1).

## Talismans démoniaques

**Aura Nauséuse** ..... 50 pts  
Démons de la **Pestilence** uniquement.  
L'Initiative des unités ennemies en contact socle à socle avec le porteur passe à 1 lors de la Phase de Corps à Corps.

**Entraves de la Réalité** ..... 40 pts  
Le porteur gagne la règle Régénération (4+).

**Collier d'Airain** ..... 35 pts  
Démons du **Courroux** uniquement.  
Le porteur gagne la règle Résistance à la Magie (3).

**Manteau de Fer** ..... 35 pts  
Le porteur gagne la règle Protection Innée (5+).

**Voile d'Ombre** ..... 35 pts  
L'unité du porteur gagne les règles Camouflé et Résistance à la Magie (1).

**Chaînes de Béatitude** ..... 35/25 pts  
Démons de la **Luxure** uniquement.  
Les figurines ennemies attaquant le porteur voient leur caractéristique de Capacité de Combat divisée par deux, arrondie au supérieur, pour le toucher.

**Ceil du Tisseur** ..... 10 pts  
Une seule utilisation. Peut être activé lorsque le porteur rate un jet de Sauvegarde Invulnérable. Ce jet peut être relancé.

## Objets enchantés démoniaques

**Ailes Flamboyantes** ..... 35 pts  
Démon du **Changement** uniquement.

Le porteur gagne la règle Vol (8).

**Corne de Damnation** ..... 35 pts  
Les unités ennemies au contact socle à socle avec le porteur ne peuvent pas bénéficier de la règle Tenez les Rangs.

**Corne d'Obsidienne** ..... 35 pts  
Une seule utilisation. Au lieu de tenter une dissipation, utilisez cet objet. Le sort est immédiatement dissipé. Cet objet ne peut être pris que si l'armée ne comprend aucun Sorcier.

**Couronne Démoniaque** ..... 25 pts  
Le porteur gagne +1 en Commandement.

**Gemme-Portail** ..... 20 pts  
Toutes les unités alliées à moins de 6" subissent une blessure en moins à cause des tests ratés d'Instabilité Démoniaque.

**Signe du Changement** ..... 20 pts  
Démon du **Changement** uniquement, Unique.  
Objet de Sort, Puissance 3. Éclair Fluctuant (Discipline du Changement).

**Signe de la Luxure** ..... 20 pts  
Démon de la **Luxure** uniquement, Unique.  
Objet de Sort, Puissance 3. Hystérie (Discipline de la Luxure).

**Signe de la Pestilence** ..... 20 pts  
Démon de la **Pestilence** uniquement, Unique.  
Objet de Sort, Puissance 3. Bénédiction Infecte (Discipline de la Maladie).

**Orbe Noire** ..... 15 pts  
Les tentatives de lancement de sorts de la Discipline de la Lumière des Sorciers ennemis subissent un malus de -2 sur leurs jets.

**Élixir des Âmes** ..... 10 pts  
Une seule utilisation. Peut être activé au début d'une Étape des Autres Mouvements. Le porteur gagne +2 en Mouvement pour cette phase.

## Objets cabalistiques démoniaques

**Miroir du Changement** ..... 40 pts  
Démon du **Changement** uniquement.

Au début de chaque Phase de Magie alliée, le porteur peut choisir un Sorcier ennemi en ligne de vue à moins de 18". Pour la durée de cette phase, il peut lancer les sorts ne provenant pas d'Objet de Sort que connaît le Sorcier choisi à la place de ses propres sorts. Aucun sort pouvant créer des unités ou Ressusciter des figurines ne peut être lancé de cette façon.

**Septième Sceau** ..... 35 pts  
Une seule utilisation. Au lieu de tenter une dissipation, utilisez cet objet. Le sort est automatiquement dissipé.

**Bâton Fixe-Esprit** ..... 30 pts  
Lorsque le porteur subit un Fiasco, il compte comme ayant lancé 1 Dé de Magie de moins.

**Magnétite de Sorcier** ..... 30 pts  
Une seule utilisation. Immédiatement après avoir tenté un lancement ou une dissipation de sort, le porteur peut augmenter le résultat de son jet de 1D6. Cela ne compte pas comme un nouveau Dé de Pouvoir ou de Dissipation. C'est une exception à la règle des modificateurs magiques.

**Parchemins du Huitième Pacte** ..... 25 pts  
Démon du **Changement** uniquement.

Le porteur peut choisir de générer ses sorts depuis n'importe laquelle des Disciplines Communes, sauf la Discipline de la Lumière. Votre choix doit toujours être indiqué sur votre liste d'armée.

**Crâne de Cacophrax** ..... 25/15 pts  
Le porteur génère un sort supplémentaire.



# SEIGNEURS

## PRINCE DÉMON

Figurine **seule**



Coût min. : **245 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	9	5	6	5	4	8	5	9

Type de troupe  
Monstre

Soche  
50x50 mm



Allégeance :  
**Chaos Intégral.**

Options d'Allégeance :

Remplacer l'allégeance au Chaos Intégral par :

Changement 20 pts	Courroux gratuit	Luxure gratuit	Pestilence gratuit
----------------------	---------------------	-------------------	-----------------------

Règles Spéciales des Démons :

D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :

Tenace.

Magie :

Si le Prince Démon est amélioré en Sorcier, les Disciplines qui lui sont accessibles dépendent de son allégeance. Un Démon du Courroux ne peut pas être amélioré en Sorcier.

Options

Magie (un seul choix) :

Sorcier Apprenti Niveau 1	40 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	65 pts
Maître Sorcier Niveau 3	130 pts
Maître Sorcier Niveau 4	160 pts
Objets Démoniaques	jusqu'à 100 pts
Vol (8)	40 pts
Armure Lourde	25 pts
Armure de Plates	55 pts

**Chaos Intégral** Discipline de l'Alchimie, des Cieus, du Feu, de la Mort ou des Ombres.

**Changement** Discipline de l'Alchimie ou du Changement.

**Luxure** Discipline de la Luxure ou des Ombres.

**Pestilence** Discipline de la Maladie ou de la Mort.

## TISSEUR DU CHANGEMENT

Figurine **seule**



Coût min. : **540 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	6	6	6	6	6	6	5	9

Type de troupe  
Monstre

Soche  
50x100 mm



Allégeance :  
**Changement.**

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Démons :

D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :

Puits de Puissance, Vol (8).

Magie :

**Maître Sorcier Niveau 4.** Génère ses sorts dans la Discipline de l'Alchimie ou du Changement.

Options

Objets Démoniaques	jusqu'à 100 pts
Aspect Suprême : Vortex de Puissance	35 pts

Règles Spéciales

**Puits de Puissance** : Le Sorcier a un bonus de +1 supplémentaire pour lancer ses sorts.

## FLÉAU DU COURROUX

Figurine **seule**



Coût min. : **450 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	10	10	6	6	6	9	7	9

Type de troupe  
Monstre

Socle  
50x100 mm



Allégeance :  
**Courroux.**

Armure :  
Armure Lourde.

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Résistance à la Magie (2), Vol (8).

### Options

Objets Démoniaques ..... jusqu'à 100 pts  
Un seul choix :  
Aspect : Assaut Inexorable ..... 10 pts  
Aspect Suprême : Fureur Éternelle ..... 30 pts

## COURTISANE DE LA LUXURE

Figurine **seule**



Coût min. : **455 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
10	9	6	6	6	6	10	6	9

Type de troupe  
Monstre

Socle  
50x100 mm



Allégeance :  
**Luxure.**

Armure :  
Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Rapide.

Magie :  
**Sorcier Apprenti Niveau 2.** Génère ses sorts dans la Discipline de la Luxure ou des Ombres.

### Options

Magie (un seul choix) :  
Maître Sorcier Niveau 3 ..... 65 pts  
Maître Sorcier Niveau 4 ..... 95 pts  
Objets Démoniaques ..... jusqu'à 100 pts  
Un seul choix :  
Aspect : Caresse Lacérante ..... 15 pts  
Aspect Suprême : Danse de la Mort ..... 35 pts

## PATRIARCHE DE LA PESTILENCE

Figurine **seule**



Coût min. : **475 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	6	3	6	7	7	4	5	9

Type de troupe  
Monstre

Socle  
50x100 mm



Allégeance :  
**Pestilence.**

Armure :  
Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Magie :  
**Sorcier Apprenti Niveau 1.** Génère ses sorts dans la Discipline de la Maladie ou de la Mort.

### Options

Magie (un seul choix) :  
Sorcier Apprenti Niveau 2 ..... 25 pts  
Maître Sorcier Niveau 3 ..... 90 pts  
Maître Sorcier Niveau 4 ..... 120 pts  
Objets Démoniaques ..... jusqu'à 100 pts  
Un seul choix :  
Aspect : Contagion ..... 20 pts  
Aspect Suprême : Putréfaction Boursouflée ..... 45 pts  
Fléau ..... 20 pts

# HÉROS ET LEURS MONTURES

## HÉRAUT DU CHANGEMENT



Coût min. : **100 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	4	3	3	2	3	2	8

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm



Allégeance :  
**Changement.**

Armes :  
Éclairs de Feu.

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Magie :  
**Sorcier Apprenti Niveau 1.** Génère ses sorts dans la Discipline de l'Alchimie ou du Changement.

### Montures

Disque du Changement	20 pts
Char Flamboyant	100 pts

### Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
Objets Démoniaques	jusqu'à 50 pts
Un seul choix :	
Aspect : Vision Lointaine	15 pts
Aspect Suprême : Vortex de Puissance	45 pts

## DISQUE DU CHANGEMENT



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
1	3	-	4	4	1	4	3	7

Type de troupe  
Bête de Guerre

Socle  
50x50 mm



Allégeance :  
**Changement.**

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :  
Vol (8).

## CHAR FLAMBOYANT



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
-	-	-	4	4	4	-	-	-
1	3	-	4	-	-	4	3	7

Type de troupe  
Char

Socle  
50x100 mm



Allégeance :  
**Changement.**

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :  
Tir Rapide, Vol (8).

Armes :  
Déluge de Feu Dévorant (Char uniquement) (voir l'Unité Rare Char Flamboyant).

## HÉRAUT DU COURROUX

Figurine **seule**



Coût min. : **95 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	7	2	5	4	2	6	3	8

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm



Allégeance :  
**Courroux.**

Armes :  
Épée de Sang.

Armure :  
Armure Légère, Protection Innée (6+).

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Résistance à la Magie (1).

### Montures

Broyeur ..... 50 pts

### Options

Porteur de la Grande Bannière ..... 25 pts

Objets Démoniaques ..... jusqu'à 50 pts

Un seul choix :

Aspect : Assaut Inexorable ..... 15 pts

Aspect Suprême : Fureur Éternelle ..... 40 pts

Protection Innée (4+) ..... 20 pts

## BROYEUR



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	5	-	5	4	3	2	3	7

Type de troupe  
Bête Monstrueuse

Socle  
50x75 mm



Allégeance :  
**Courroux.**

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :  
Peur.

## HÉRAUT DE LA LUXURE

Figurine **seule**



Coût min. : **95 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	7	5	4	3	2	7	4	8

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm



Allégeance :  
**Luxure.**

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Distayant.

Magie :  
Génère ses sorts dans la Discipline de la Luxure ou des Ombres.

Montures

Coursier de la Luxure .....	25 pts
Char des Sirènes .....	70 pts

### Options

Porteur de la Grande Bannière .....	25 pts
Magie (un seul choix) :	
Sorcier Apprenti Niveau 1 .....	40 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2 .....	65 pts
Objets Démoniaques .....	jusqu'à 50 pts
Un seul choix :	
Aspect : Caresse Lacérante .....	15 pts
Aspect Suprême : Danse de la Mort .....	40 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes .....	5 pts
Pinces Barbelées .....	5 pts

## COURSIER DE LA LUXURE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
10	3	-	3	3	1	5	1	7

Type de troupe  
Bête de Guerre

Socle  
25x50 mm



Allégeance :  
**Luxure.**

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :  
Attaques Empoisonnées, Cavalerie Légère, Insaisissable.

## CHAR DES SIRÈNES



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Sirène Montée (1)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
Coursier (2)	10	3	-	3	-	-	5	1	7

Type de troupe  
Char

Socle  
50x100 mm



Allégeance :  
**Luxure.**

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :  
Attaques Empoisonnées (Coursier uniquement), Touches d'Impact (+1).

## HÉRAUT DE LA PESTILENCE

Figurine **seule**



Coût min. : **95 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	5	5	5	2	4	3	8

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm



Allégeance :  
**Pestilence.**

Règles Spéciales des Démon :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Magie :  
Génère ses sorts dans la Discipline de la Maladie ou de la Mort.

### Montures

Mouche Infectieuse .....	40 pts
Palanquin Pestilentiel .....	40 pts

### Options

Porteur de la Grande Bannière .....	25 pts
Magie (un seul choix) :	
Sorcier Apprenti Niveau 1 .....	40 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2 .....	65 pts
Objets Démoniaques .....	jusqu'à 50 pts
Un seul choix :	
Aspect : Contagion .....	40 pts
Aspect Suprême : Putréfaction Boursoufflée .....	40 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Fléau .....	10 pts
Hallebarde .....	15 pts

## MOUCHE INFECTIEUSE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
1	4	3	5	5	3	2	2	7

Type de troupe  
Bête Monstrueuse

Socle  
50x75 mm



Allégeance :  
**Pestilence.**

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démon :  
D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :  
Peur, Vol (6).

## PALANQUIN PESTILENTIEL



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	3	3	6	7

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
50x50 mm



Allégeance :  
**Pestilence.**

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démon :  
D'Outre-Monde.

# UNITÉS DE BASE

## HORREURS



Coût min. : **80 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 40 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **8 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm



Allégeance :  
**Changement.**

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Magie :

**Conclave de Sorciers** : Feu d'Azur, Bûcher Carmin (Discipline du Changement).

### Options

Si le Général a la même allégeance que l'unité,  
Aspect : Vision Lointaine ..... 1 pt/fig.  
Éclairs de Feu ..... 2 pts/fig.

### État-Major

Champion ..... 70 pts  
Musicien ..... 10 pts  
Porte-étendard ..... 10 pts  
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

## MASSACREURS



Coût min. : **100 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 30 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **13 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	5	2	4	3	1	4	1	7

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm



Allégeance :  
**Courroux.**

Armes :  
Épée de Sang.

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Résistance à la Magie (1).

### Options

Si le Général a la même allégeance que l'unité,  
Aspect : Assaut Inexorable ..... 1 pt/fig.  
Remplacer l'Épée de Sang par  
une Lame Démoniaque et Protection Innée (5+) ..... 3 pts/fig.

### État-Major

Champion ..... 10 pts  
Musicien ..... 10 pts  
Porte-étendard ..... 10 pts  
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

## SIRÈNES

Coût min. pour 15 figurines. Taille max. : 35 figurines.



Coût min. : **130 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **11 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	5	4	3	3	1	5	2	7

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm



Allégeance :  
**Luxure.**

Règles Spéciales des Démon :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

### Options

Si le Général a la même allégeance que l'unité,  
Aspect : Caresse Lacérante ..... 45 pts

### État-Major

Champion..... 10 pts  
Musicien..... 10 pts  
Porte-étendard..... 10 pts  
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

## SPOILATEURS

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 30 figurines.



Coût min. : **100 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **12 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	4	4	1	2	1	7

Type de troupe  
Infanterie

Socle  
25x25 mm



Allégeance :  
**Pestilence.**

Règles Spéciales des Démon :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

### Options

Un seul choix :  
Trainée de Mucus..... 1 pt/fig.  
Parade..... 1,5 pt/fig.  
Si le Général a la même allégeance que l'unité,  
Aspect : Contagion..... 2 pts/fig.

### État-Major

Champion..... 10 pts  
Musicien..... 10 pts  
Porte-étendard..... 10 pts  
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran



# UNITÉS SPÉCIALES

## EMBRASEURS



Coût min. : **135 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 8 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **25 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	4	4	4	1	4	2	7

Type de troupe  
Infanterie

Soche  
25x25 mm



Allégeance :  
**Changement.**

Armes :  
Déluge de Feu.

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Tirailleur.

### Options

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Vision Lointaine... 4 pts/fig.

### État-Major

Champion..... 10 pts

### Équipement Spécial

**Déluge de Feu** : Arme de Tir. Portée 18'', Force 4, Tirs Multiples (1D3), Tir Rapide.

## OPHIDIENS VOLANTS



Coût min. : **135 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 6 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **45 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
1	3	-	4	4	2	4	3	7

Type de troupe  
Bête de Guerre

Soche  
40x40 mm



Allégeance :  
**Changement.**

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Mille Coupures, Tirailleur, Vol (9).

### Règles Spéciales

**Mille Coupures** : Attaque au Passage. L'unité ennemie subit 1D3 touches de Force 3 par Ophidien Volant de l'unité.

## MOLOSSES DÉMONIAQUES



Coût min. : **130 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 10 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **23 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	5	-	4	4	2	4	2	7

Type de troupe  
Bête de Guerre

Soche  
25x50 mm



Allégeance :  
**Courroux.**

Armure :  
Protection Innée (6+).

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Résistance à la Magie (3).

### Options

Embuscade..... 4 pts/fig.

Protection Innée (4+)..... 6 pts/fig.

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Assaut Inexorable 3 pts/fig.

## BROYEURS MONTÉS

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 5 figurines.



Coût min. : **160 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **60 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	5	5	2	4	3	1	4	1	7
Broyeur	7	5	-	5	4	3	2	3	7

Type de troupe	Socle
Cavalerie Monstrueuse	50x75 mm



*Allégeance :*  
**Courroux.**

*Armes :*  
Épée de Sang (Cavalier uniquement).

*Armure :*  
Protection Innée (6+), Protection de Monture (6+).

*Règles Spéciales des Démon :*  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

*Règles Spéciales :*  
Peur, Résistance à la Magie (1).

### Options

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Assaut Inexorable 3 pts/fig.  
Remplacer l'Épée de Sang par  
une Lame Démoniaque et Protection Innée (5+) .... 10 pts/fig.

### État-Major

Champion ..... 10 pts  
Musicien ..... 10 pts  
Porte-étendard ..... 10 pts  
- Bannière Magique ..... jusqu'à 50 pts

## SIRÈNES MONTÉES

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 15 figurines.



Coût min. : **85 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **15 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	6	5	4	3	3	1	5	2	7
Coursier de la Luxure	10	3	-	3	3	1	5	1	7

Type de troupe	Socle
Cavalerie	25x50 mm



*Allégeance :*  
**Luxure.**

*Armure :*  
Protection de Monture (6+).

*Règles Spéciales des Démon :*  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

*Règles Spéciales :*  
Attaques Empoisonnées (Coursier uniquement), Cavalerie Légère.

### Options

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Caresse Lacérante 2 pts/fig.  
Un seul choix :  
Insaisissable ..... 10 pts  
Pincas Barbelées (Cavalier uniquement) ..... 2 pts/fig.

### État-Major

Champion ..... 10 pts  
Musicien ..... 10 pts  
Porte-étendard ..... 10 pts  
- Bannière Magique ..... jusqu'à 50 pts

## CHAR DES SIRÈNES

Figurine **seule**



Coût min. : **100 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Sirène Montée (2)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
Coursier (2)	10	3	-	3	-	-	5	1	7

Type de troupe	Socle
Char	50x100 mm



*Allégeance :*  
**Luxure.**

*Armure :*  
Protection de Monture (6+).

*Règles Spéciales des Démon :*  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

*Règles Spéciales :*  
Attaques Empoisonnées (Coursier uniquement), Touches d'Impact (+1).

### Options

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Caresse Lacérante .... 5 pts  
Pincas Barbelées (Sirène Montée uniquement) ..... 10 pts

## DÉMONS GRIFFUS



Coût min. : **100 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 6 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **50 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
10	5	-	4	4	3	5	3	7

Type de troupe	Socle
Bête Monstrueuse	40x40 mm



*Allégeance :*  
**Luxure.**

*Règles Spéciales des Démon :*  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

*Règles Spéciales :*  
Peur.

### Options

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Caresse Lacérante 5 pts/fig.  
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :  
Paire d'Armes ..... 5 pts/fig.  
Pincés Barbelés ..... 10 pts/fig.

## BÊTES PESTILENTIELLES



Coût min. : **120 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 6 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **60 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	-	4	5	3	2	4	7

Type de troupe	Socle
Bête Monstrueuse	40x40 mm



*Allégeance :*  
**Pestilence.**

*Règles Spéciales des Démon :*  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

*Règles Spéciales :*  
Peur, Régénération (4+), Trainée de Mucus.

### Options

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Contagion ..... 7 pts/fig.

## BAMBINS PESTEUX



Coût min. : **75 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 5 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **30 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	2	3	5	2	5	7

Type de troupe	Socle
Nuée	40x40 mm



*Allégeance :*  
**Pestilence.**

*Règles Spéciales des Démon :*  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

*Règles Spéciales :*  
Avant-Garde, Éclaireur.

### Options

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Contagion ..... 3 pts/fig.

## FURIES



Coût min. : **70 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 15 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **10 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	-	4	3	1	4	1	2

Type de troupe	Socle
Infanterie	25x25 mm



*Allégeance :*  
**Chaos Intégral.**

*Options d'Allégeance :*  
Remplacer l'allégeance au Chaos Intégral par :  
Changeant | Courroux | Luxure | Pestilence  
2 pts/fig. | 3 pts/fig. | 2 pts/fig. | 2 pts/fig.

*Règles Spéciales des Démon :*  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

*Règles Spéciales :*  
Tirailleur, Vol (10).

# UNITÉS RARES

## MACHINE DÉMONIAQUE (Unique)



Coût min. : **230 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	3	4	6	6	7	3	4	7

Type de troupe  
Monstre

Socle  
150x100 mm



Allégeance :  
**Chaos Intégral.**

Règles Spéciales des Démon :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Attaque Écrasante.

Options d'Allégeance :

Remplacer l'allégeance au Chaos Intégral par :

Changement  
10 pts

Courroux  
10 pts

Luxure  
10 pts

Pestilence  
10 pts

Armure :

Protection Innée (4+).

Options

Paire d'Armes ..... 20 pts

Peut prendre une Arme d'Artillerie :

### Faucheur Démoniaque (20 pts)

Arme d'Artillerie de type **Batterie de Tir**.

Portée 12'', Force 4, Perforant (3), Tirs Multiples (2D6).

### Bombarde Démoniaque (40 pts)

Arme d'Artillerie de type **Catapulte (3'')**.

Portée 12 – 60'', Force 3 [9], [Blessures Multiples (Artillerie)].

### Trait Démoniaque (35 pts)

Arme d'Artillerie de type **Baliste**.

Portée 48'', Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6).

### Souffle Démoniaque (40 pts)

Arme d'Artillerie de type **Canon à Flammes**.

Portée 8'', Force 4, Attaques Enflammées. Ignorez le malus de -1 sur la Table des Incidents de Tir.

## CHAR FLAMBOYANT



Coût min. : **135 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	4	4	4	-	-	-
Embrasseur Exalté (1)	-	4	4	4	-	-	4	3	7
Ophidien Volant (2)	1	3	-	4	-	-	4	3	7

Type de troupe  
Char

Socle  
50x100 mm



Allégeance :  
**Changement.**

Règles Spéciales des Démon :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Tir Rapide, Vol (8).

Armes :

Déluge de Feu Dévorant (Char uniquement).

Armure :

Protection de Monture (6+).

Options

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Vision Lointaine ... 10 pts

### Équipement Spécial

**Déluge de Feu Dévorant** : Cette arme peut être utilisée de deux manières :

- Comme une **Arme d'Artillerie** de type **Baliste**.  
Portée 24'', Force 4+1D3\*, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6).
- Comme une **Arme d'Artillerie** de type **Batterie de Tir**.  
Portée 24'', Force 2+1D3\*, Tirs Multiples (6).

\* Lancez le dé une fois par Phase de Tir, après avoir déterminé les touches, et appliquez cette Force à toutes les touches de la phase.

## CHAR SANGLANT

Figurine **seule**



Coût min. : **165 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Massacreur (2)	-	5	3	4	-	-	4	1	7
Broyeur (1)	7	5	-	5	-	-	2	3	7

Type de troupe  
Char

Socle  
50x100 mm



Allégeance :  
**Courroux.**

Armes :  
Épée de Sang (Massacreur uniquement).

Armure :  
Protection Innée (4+), Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Peur, Résistance à la Magie (1), Touches d'Impact (+1).

Options

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Assaut Inexorable ... 10 pts

Doit choisir entre :

**Incinérateur (gratuit)**

**Arme d'Artillerie** de type **Canon à Flammes**.  
Portée 8'', Force 4, Attaques Enflammées.

La figurine gagne la règle Né du Feu.

**Canon d'Airain (gratuit)**

Ne peut être pris que si le Général est un Courroux.

**Arme d'Artillerie** de type **Canon (1D6'')**.  
Portée 48'', Force 10, Attaques Enflammées, Blessures Multiples (Artillerie), Perforant (2).

Si le Char Sanglant ne fait que des Pivots et n'effectue aucun mouvement supplémentaire, il ne souffre pas de la pénalité pour bouger et tirer.

## AUTEL DU MASSACRE (Unique)

Figurine **seule**



Coût min. : **180 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	6	4	-	-	-
Émissaire de la Ruine (1)	-	5	3	4	-	-	4	2	7
Massacreur (2)	-	5	3	4	-	-	4	1	7
Broyeur (1)	7	5	-	5	-	-	2	3	7

Type de troupe  
Char

Socle  
50x100 mm



Allégeance :  
**Courroux.**

Armes :  
Épée de Sang (Équipage uniquement).

Armure :  
Protection Innée (4+), Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démons :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Peur, Résistance à la Magie (2), Touches d'Impact (+1).

Options

Orgie Sanglante ..... 15 pts  
Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Assaut Inexorable ... 15 pts

Règles Spéciales

**Orgie Sanglante** : À chaque fois que cette figurine réussit une charge, tous les Démons du Courroux engagés dans le même combat qu'elle gagnent la règle Frénésie jusqu'à la fin de la Phase de Corps à Corps.

## AUTEL DE LA TENTATION



Coût min. : **180 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Tentatrice (1)	-	5	5	3	-	-	5	4	7
Sirène Montée (3)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
Coursier (4)	10	3	-	3	-	-	5	1	7

Type de troupe  
Char

Socle  
100x150 mm



Allégeance :  
**Luxure.**

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démon :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :  
Attaques Empoisonnées (Coursier uniquement), Touches d'Impact (+3).

### Options

Exhalaisons Extatiques ..... 15 pts  
Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Caresse Lacérante... 15 pts  
Fouet de Luxure (Tentatrice uniquement) ..... 15 pts  
Pincés Barbelés (Équipage uniquement)..... 20 pts

### Règles Spéciales

**Exhalaisons Extatiques** : Tous les Démon de la Luxure alliés engagés dans le même combat que la figurine gagnent la règle Réflexes Foudroyants, y compris la figurine elle-même.

## ATTELAGE CHARNEL



Coût min. : **110 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Oracle (1)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
Sirène Montée (2)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
Coursier (2)	10	3	-	3	-	-	5	1	7

Type de troupe  
Char

Socle  
100x150 mm



Allégeance :  
**Luxure.**

Armure :  
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :  
Attaques Empoisonnées (Coursier uniquement), Moissonneur d'Âme, Touches d'Impact (+1).

Règles Spéciales des Démon :  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

### Options

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Caresse Lacérante... 10 pts  
Pincés Barbelés (Équipage uniquement)..... 15 pts

### Règles Spéciales

**Moissonneur d'Âme** : Les Touches d'Impact infligées par la figurine ont la règle Perforant (6). De plus, l'Oracle gagne +1 Attaque pour chaque blessure non sauvegardée causée par ces Touches d'Impact. Ces attaques supplémentaires sont perdues à la fin de la Manche de Corps à Corps.

## MOUCHES INFECTIEUSES



Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 5 figurines.

Coût min. : **170 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **70 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	4	4	4	4	1	2	2	7
Mouche Infectieuse	1	4	-	5	5	3	2	2	7

Type de troupe	Socle
Cavalerie Monstrueuse	50x75 mm



*Allégeance :*  
**Pestilence.**

*Règles Spéciales des Démons :*  
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

*Règles Spéciales :*  
Peur, Vol (6).

### Options

Si l'armée est Monothéiste, Aspect : Contagion ..... 5 pts/fig.

### État-Major

Champion.....	10 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-étendard.....	10 pts
- Bannière Magique .....	jusqu'à 50 pts

# FICHE DE RÉFÉRENCE

S : Seigneurs - H : Héros - B : Unités de base - S : Unités spéciales - R : Unités rares - M : Montures de Personnages uniquement

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Prince Démon	8	9	5	6	5	4	8	5	9
S Tisseur du Changement	8	6	6	6	6	6	6	5	9
S Fléau du Courroux	8	10	10	6	6	6	9	7	9
S Courtisane de la Luxure	10	9	6	6	6	6	10	6	9
S Patriarche de la Pest.	6	6	3	6	7	7	4	5	9
H Héraut du Changement	4	3	4	3	3	2	3	2	8
H Héraut du Courroux	5	7	2	5	4	2	6	3	8
H Héraut de la Luxure	6	7	5	4	3	2	7	4	8
H Héraut de la Pestilence	4	5	5	5	5	2	4	3	8

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Palanquin Pestilentiel	4	3	3	3	3	3	3	6	7
B Horreur	4	3	3	3	3	1	3	1	7
B Massacreur	5	5	2	4	3	1	4	1	7
B Sirène	6	5	4	3	3	1	5	2	7
B Spoliateur	4	3	3	4	4	1	2	1	7
S Embrasseur	6	3	4	4	4	1	4	2	7
S Furie	4	3	-	4	3	1	4	1	2

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Disque du Changement	1	3	-	4	4	1	4	3	7
M Coursier de la Luxure	10	3	-	3	3	1	5	1	7
S Ophidien Volant	1	3	-	4	4	2	4	3	7
S Molosse Démoniaque	8	5	-	4	4	2	4	2	7

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Broyeur	7	5	-	5	4	3	2	3	7
M Mouche Infectieuse	1	4	3	5	5	3	2	2	7
S Démon Griffu	10	5	-	4	4	3	5	3	7
S Bête Pestilentielle	6	3	-	4	5	3	2	4	7

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Sirène Montée									
- Cavalier	6	5	4	3	3	1	5	2	7
- Coursier de la Luxure	10	3	-	3	3	1	5	1	7

Cavalerie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Broyeur Monté									
- Cavalier	5	5	2	4	3	1	4	1	7
- Broyeur	7	5	-	5	4	3	2	3	7

R Mouche Infectieuse									
- Cavalier	4	4	4	4	4	1	2	2	7
- Mouche Infectieuse	1	4	-	5	5	3	2	2	7

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Char des Sirènes <sup>1</sup>									
- Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
- Sirène Montée (2)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
- Coursier (2)	10	3	-	3	-	-	5	1	7

R Char Flamboyant <sup>2</sup>									
- Char	-	-	-	4	4	4	-	-	-
- Embrasseur Exalté (1)	-	4	4	4	-	-	4	3	7
- Ophidien Volant (2)	1	3	-	4	-	-	4	3	7

R Char Sanglant									
- Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
- Massacreur (2)	-	5	3	4	-	-	4	1	7
- Broyeur (1)	7	5	-	5	-	-	2	3	7

R Autel du Massacre									
- Char	-	-	-	5	6	4	-	-	-
- Émissaire de la Ruine (1)	-	5	3	4	-	-	4	2	7
- Massacreur (2)	-	5	3	4	-	-	4	1	7
- Broyeur (1)	7	5	-	5	-	-	2	3	7

R Autel de la Tentation									
- Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Tentatrice (1)	-	5	5	3	-	-	5	4	7
- Sirène Montée (3)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
- Coursier (4)	10	3	-	3	-	-	5	1	7

R Attelage Charnel									
- Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Oracle (1)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
- Sirène Montée (2)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
- Coursier (2)	10	3	-	3	-	-	5	1	7

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Machine Démoniaque	8	3	4	6	6	7	3	4	7

Nuées	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Bambins Pesteux	4	3	3	2	3	5	2	5	7

<sup>1</sup> Un membre d'équipage de moins quand il sert de monture.

<sup>2</sup> Pas d'Embrasseur quand il sert de monture.

## Armes de Tir des Démons

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Éclairs de Feu	-	24''	3	-	-	-
Déluge de Feu	-	18''	4	1D3	-	-
Déluge de Feu Dévorant (1)	Baliste	24''	4 + 1D3	-	1D3	6
Déluge de Feu Dévorant (2)	Batterie de Tir	24''	2 + 1D3	6	-	-
Incinérateur	Canon à Flammes	8''	4	-	-	-
Canon d'Airain	Canon (1D6'')	48''	10	-	Artillerie	2
Faucheur Démoniaque	Batterie de Tir	12''	4	2D6	-	3
Souffle Démoniaque	Canon à Flammes	8''	4	-	-	-
Bombarde Démoniaque	Catapulte (3'')	12 – 60''	3 [9]	-	[Artillerie]	-
Trait Démoniaque	Baliste	48''	6	-	1D3	6



# FICHE DE RÉFÉRENCE MONOTHÉISTE

S : Seigneurs - H : Héros - B : Unités de base - S : Unités spéciales - R : Unités rares - M : Montures de Personnages uniquement



Chaos Intégral	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Prince Démon	8	9	5	6	5	4	8	5	9
S Furie	4	3	-	4	3	1	4	1	2
R Machine Démoniaque	8	3	4	6	6	7	3	4	7



Changement	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Tisseur du Changement	8	6	6	6	6	6	6	5	9
H Héraut du Changement	4	3	4	3	3	2	3	2	8
M Disque du Changement	1	3	-	4	4	1	4	3	7
B Horreur	4	3	3	3	3	1	3	1	7
S Embrasseur	6	3	4	4	4	1	4	2	7
S Ophidien Volant	1	3	-	4	4	2	4	3	7
R Char Flamboyant <sup>1</sup>	-	-	-	4	4	4	-	-	-
- Embrasseur Exalté (1)	-	4	4	4	-	-	4	3	7
- Ophidien Volant (2)	1	3	-	4	-	-	4	3	7



Courroux	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Fléau du Courroux	8	10	10	6	6	6	9	7	9
H Héraut du Courroux	5	7	2	5	4	2	6	3	8
M Broyeur	7	5	-	5	4	3	2	3	7
B Massacreur	5	5	2	4	3	1	4	1	7
S Molosse Démoniaque	8	5	-	4	4	2	4	2	7
S Broyeur Monté	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Cavalier	5	5	2	4	3	1	4	1	7
- Broyeur	7	5	-	5	4	3	2	3	7
R Char Sanglant	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
- Massacreur (2)	-	5	3	4	-	-	4	1	7
- Broyeur (1)	7	5	-	5	-	-	2	3	7
R Autel du Massacre	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Char	-	-	-	5	6	4	-	-	-
- Émissaire de la Ruine (1)	-	5	3	4	-	-	4	2	7
- Massacreur (2)	-	5	3	4	-	-	4	1	7
- Broyeur (1)	7	5	-	5	-	-	2	3	7



Luxure	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Courtisane de la Luxure	10	9	6	6	6	6	10	6	9
H Héraut de la Luxure	6	7	5	4	3	2	7	4	8
M Coursier de la Luxure	10	3	-	3	3	1	5	1	7
B Sirène	6	5	4	3	3	1	5	2	7
S Sirène Montée	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Cavalier	6	5	4	3	3	1	5	2	7
- Coursier de la Luxure	10	3	-	3	3	1	5	1	7
S Char des Sirènes <sup>2</sup>	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
- Sirène Montée (2)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
- Coursier (2)	10	3	-	3	-	-	5	1	7
S Démon Griffu	10	5	-	4	4	3	5	3	7
R Autel de la Tentation	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Tentatrice (1)	-	5	5	3	-	-	5	4	7
- Sirène Montée (3)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
- Coursier (4)	10	3	-	3	-	-	5	1	7
R Attelage Charnel	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Oracle (1)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
- Sirène Montée (2)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
- Coursier (2)	10	3	-	3	-	-	5	1	7



Pestilence	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Patriarche de la Pest.	6	6	3	6	7	7	4	5	9
H Héraut de la Pestilence	4	5	5	5	5	2	4	3	8
M Mouche Infectieuse	1	4	3	5	5	3	2	2	7
M Palanquin Pestilentiel	4	3	3	3	3	3	3	6	7
B Spoliateur	4	3	3	4	4	1	2	1	7
S Bête Pestilentielle	6	3	-	4	5	3	2	4	7
S Bambins Pesteux	4	3	3	2	3	5	2	5	7
R Mouche Infectieuse	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- Cavalier	4	4	4	4	4	1	2	2	7
- Mouche Infectieuse	1	4	-	5	5	3	2	2	7

<sup>1</sup> Pas d'Embrasseur quand il sert de monture.

<sup>2</sup> Un membre d'équipage de moins quand il sert de monture.