

CODEx

EGARES ET DAMNES



UN CODEX EPIC ARMAGEDDON
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE



LIVING RULES BOOK EGARES & DAMNES 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. Et 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 faire savoir 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 », en suivant une procédure avec un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats, et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, et en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;
- « Équité » 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 sur le 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, mais il ne faut pas non plus 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 même société.

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, Tallam, 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. 2007. Tous droits réservés.

EGARES & DAMNES – Ferc Beta 2018

L'armée des Egarés & Damnés a une **valeur stratégique de 2**. Les Engins de Guerre démoniaques ou toute formation contenant un Démon majeur disposent d'une **initiative de 1+**. Toutes les autres formations disposent d'une **initiative de 2+**. Vous devez sélectionner au moins une Loge Stigmatum pour chaque Loge Gigantis de votre liste d'armée. Pour chaque **Loge Renégate** sélectionnée dans votre liste d'armée, vous pouvez également sélectionner **une Formation d'Appui Renégate ET une formation de Machines démoniaques OU une formation de Démons OU une formation du Chaos Universel**.

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

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

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

Le joueur invoque alors une formation de Démons Mineurs ou un Démon Majeur. Lesdits démons apparaissent dans les 15cm de **l'unité** 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 la **concentration démoniaque** au moment de l'activation de la formation invocatrice et avant que celle-ci ne fasse son jet d'activation.

1D3 ou 2D3 Démons Mineurs affiliés à la formation invocatrice sont alors invoqués dans la formation. Tous les démons ainsi invoqués doivent être placés à 5cm de **l'unité** 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 majeurs et mineurs :

- **Sacrifiables** : Certaines unités sont perçues par leurs alliés comme « sacrifiables ». Soit car elles ont été spécialement créées pour se sacrifier ou soit car ces unités n'ont simplement pas de valeur aux yeux de leurs alliés. Les unités qui sont considérées comme Sacrifiables, ne génèrent pas de pions d'impact lorsqu'elles sont détruites. Ceci inclut les effets spéciaux créant des pions d'impact lorsqu'une unité sacrifiable est ciblée, c'est-à-dire lorsque les touches sont allouées à l'unité. Cependant, les unités Sacrifiables comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut (voir 1.12.8).

- **Instable** : si les démons sont démoralisés ils sont détruits.

- **Ne peuvent que contester les objectifs**

- **Téléportation** avec une exception : à **15cm maximum d'une unité invocatrice** (Démagogue ou Pacte Démoniaque). Les démons 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 Champion des Dieux Sombres). Les Démons invoqués doivent appartenir à la même faction que la formation invocatrice.

Factions : Chaque Loge ou formation de votre armée des Egarés & Damnés appartient à une faction qui porte allégeance à l'un des Dieux du Chaos : Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch. Vous devez décider à quelle faction appartient votre armée au début de la bataille et le noter sur votre liste d'armée. Ceci est représenté par la règle suivante : Les factions du Chaos se haïssent entre elles et il est impossible de lier des alliances entre les différents dieux ; vous devez obligatoirement choisir un des 4 dieux du Chaos, et vous n'aurez accès qu'aux formations qui lui sont dédiées et à celles du Chaos Universel pour constituer votre armée.

Un joueur ne peut sélectionner qu'un seul Démon majeur dans sa liste d'armée. Il ne peut jamais y avoir plus d'un Démon majeur de la même faction sur la table en même temps.

KHORNE	Buveur de Sang	Sanguinaires
TZEENTCH	Duc du Changement	Incendiaires
NURGLE	Grand Immonde	Portepestes
SLAANESH	Gardien des Secrets	Démonettes



Loges Renégates	Chaque Loge Stigmatum permet de sélectionner une Loge Gigantis	COUT
Loge Stigmatum	1 Aspirant Champion Marine du Chaos <u>OU</u> 1 Démagogue, et 11 unités de Cultistes et/ou de Mutants	175 pts
Loge Gigantis	1 Aspirant Champion Marine du Chaos <u>OU</u> 1 Démagogue et 5 Mutants Géants et/ou Ogryns Renégats	275 pts
<i>1 des choix suivants</i>	6 Mutants Géants et/ou Ogryns Renégats	250 pts

Formations d'Appui Renégates	Forces de Défense Planétaire Renégates et Navy Renégate	COUT
Peloton de Cavaliers	6 unités de Cavaliers Renégats	150 pts
Escadron de Sentinelles	4 Sentinelles	100 pts
Batterie Antiaérienne	3 Hydres	225 pts
Batterie d'Artillerie	3 Basiliks	150 pts
Compagnie Blindée	6 Leman Russ	350 pts
Escadrille de Chasseurs	2 Chasseurs Thunderbolts	150 pts
Escadrille de Bombardiers	2 Bombardiers Marauders	250 pts

Formations du Chaos Universel	Unités	Améliorations	COUT
Loge Primatus	1 Démagogue ou Aspirant Champion, 7 unités d'Acolytes, et 4 Chimères	Prince Démon, Champion des Dieux, Pacte démoniaque, Flak Renégate	300 pts
Defilers	4 Defilers	Defilers	300 pts
Meute Sauvage	8 unités de Chiens du Chaos	Chiens du Chaos	150 pts
Horde Mutante	6 Enfants du Chaos	Enfants du Chaos	200 pts

Formations de Démons	Unités	Améliorations	COUT
0-1 Démon Majeur	1 Démon Majeur		200 pts
0-2 Démons Mineurs	8 unités de Démons Mineurs		175 pts
<i>1 des choix suivants</i>	12 unités de Démons Mineurs	Démon Majeur (si non sélectionné en formation)	275 pts

Formations de Machines Démons	Unités	COUT
Seigneurs de Batailles	1 ou 2 Seigneurs de Batailles	400 pts chacun
Scorpions d'Airain	1 à 3 Grands Scorpions d'Airain	250 pts chacun
Meute du Carnage	4 ou 6 Machines d'Assaut	275 pts / 400 pts
Batterie Feu d'Enfer	4 ou 6 Canons de Khorne	225 pts / 325 pts
Palais du Warp	1 ou 2 Palais du Warp	375 pts chacun
Flèche des Arcanes	4 ou 6 Tours d'Argent	250 pts / 375 pts
Vol de Bombardiers Firelords	1 ou 2 Firelords	200 pts chacun
Vol de Chasseurs Doomwings	3 Doomwings	150 pts
Tours de la Peste	1 ou 2 Tours de la Peste	375 pts chacune
Avant-garde de la Ruine	4 ou 6 Drônes de la Ruine	225 pts / 325 pts
Artillerie de la Peste	4 ou 6 Machines de Contagion	300 pts / 450 pts
Infestation de Zombies	2D6+6 Zombies de la Peste	175 pts
Titan Léger Démoniaque	1 ou 2 Titans Légers Démoniaques : Subjugator Questor	250 pts chacun 275 pts chacun
Phalange Infernale	4 ou 6 Chevaliers Hell-Scourge	275 pts / 400 pts
Cohorte Infernale	4 ou 6 Chevaliers Hell-Striders	225 pts / 325 pts

Améliorations	Chaque amélioration ne peut être prise qu'une fois par Loge ou Formation	COUT
0-1 Démon Majeur	Ajoutez un Démon Majeur correspondant à la faction de la Formation de Démon Mineurs (uniquement formation de démons mineurs)	150pts
0-1 Autel du Chaos	Ajoutez un Autel du Chaos	200 pts
0-1 Prince Démon	Remplacez l'Aspirant Marine du Chaos ou le Démagogue par un Prince Démon.	50 pts
Champion des Dieux Sombres	Remplacez l'Aspirant Marine du Chaos ou le Démagogue par un Champion des Dieux Sombres	100 pts
0-1 Cardinal	Un Démagogue gagne la capacité Charismatique	25pts
Pacte Démoniaque	La formation peut invoquer une formation de Démon pendant la phase de téléportation	25pts
Defilers	Ajoutez un à deux Defilers à la formation	75 pts / 125 pts
Cultistes ou Mutants	Ajoutez jusqu'à 8 Cultistes et/ou Mutants	10 pts chacun
Transports Renégats	Ajoutant des Transporteurs et/ou des Chimères pour véhiculer les infanteries ayant un mouvement inférieur ou égal à 15cm, sans laisser de places vides.	10 pts le transporteur 25 pts la chimère
Enfant du Chaos	Ajoutez jusqu'à 3 unités d'Enfants du Chaos	25 pts chacun
Chien du Chaos	Ajoutez jusqu'à 3 unités de Chiens du Chaos	10 pts chacun
Appuis-feux renégats	Ajoutez jusqu'à 4 unités d'Appui-feu	25 pts chacun
Griffons Renégats	Ajoutez jusqu'à 3 Griffons	35 pts chacun
Hellhounds renégat	Ajoutez jusqu'à 3 Hellhounds	50 pts chacun
Chars renégat	Ajoutez jusqu'à 3 Leman Russ Ajoutez jusqu'à 3 Leman Russ Démolisseurs	75 pts chacun 85 pts chacun
Flak renégate	Ajoutez une Hydre	50 pts



1.2 Unites

DEMAGOGUE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance grenades	30cm	AP6+/AC6+	-	
Pouvoir des Arcane	30cm	MA 6+	Macro arme	
Armes à Feu	(15cm)	Armes légères	-	
Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro arme	



Notes : Sauvegarde invulnérable, Meneur, Pacte démoniaque.

ASPIRANT CHAMPION SPACE MARINE DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance grenades	30cm	AP6+/AC6+	-	
Bolter	(15cm)	Armes légères	-	
Arme démon	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro arme	



Notes : Sauvegarde invulnérable, Commandant, Meneur.

PRINCE DEMON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm (30cm)	4+ (5+)	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme possédée	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+2), Macro arme	
Explosion warp	(15cm)	Armes légères	Attaques supp. (+1), Macro arme	



Notes : Commandant, Meneur, Sans peur, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable, Téléportation, Charismatique. Le Prince Démon peut avoir des ailes. Si c'est le cas, il compte comme ayant des réacteurs dorsaux et sa vitesse est augmentée à 30 cm. Cependant son Blindage est réduit à 5+. Les différentes valeurs sont inscrites entre (parenthèses).

ARCHI-HERETIQUE

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



Notes : Commandant Suprême.

CHAMPION DES DIEUX SOMBRES

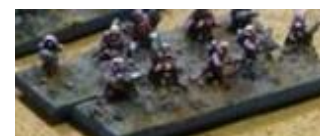
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Aucune	-	-	-	



Notes : Meneur, Sauvegarde invulnérable, Concentration démoniaque.

CULTISTE

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



Notes : -

MUTANT

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

Notes : -.



ACOLYTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance plasma	15cm	AP5+/AC5+	-	
Armes modernes	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : -



MUTANT GEANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Armes lourdes	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro Arme	

Notes : -



OGRYN RENEGAT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Mitrailleuses lourdes	30cm	AP6+	-	

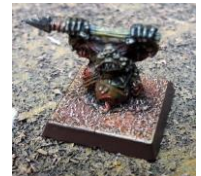
Notes : Les Ogryns renégats sont assez fort pour manier une mitrailleuse lourde à peu près comme d'autres troupes utilisent un pistolet, c'est pourquoi ils ont une valeur de fusillade aussi haute.



ENFANT DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Mutations	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1D3)	

Notes : Sans peur, Sauvegarde invulnérable. Les Enfants du Chaos peuvent contester les objectifs mais pas les tenir.



CHIEN DU CHAOS

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

Notes : -



TRANSPORTEUR TERRESTRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	6+	6+	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
-	-	-	-	

Notes : *Transport* (peut transporter deux des unités suivantes; Démagogue, Aspirant Champion Marine du Chaos, Cultistes, Mutants, Acolytes, Appui Feu Renégats et Chiens du Chaos ou une des unités suivantes; Prince Démon, Mutants Géants et Ogryns Renégats).



AUTEL DU CHAOS

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

Capacité de dommage : 3, Touche critique : L'Autel est aspiré dans le Warp et est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5 cm subissent une touche MA6+ à cause du contrecoup de pouvoir brut du Warp.

Notes : *Blindage renforcé, Charismatique, Concentration démoniaque, Sans peur, Sauvegarde invulnérable.*



DEFILER

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

Notes : *Marcheur, Blindage renforcé, Sans peur, Sauvegarde Invulnérable.*



1.3 Unités de Machines Démons

SEIGNEUR DE BATAILLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25 cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Deathstorm	45 cm	4x AP4+/AC4+	-	
2 x Obusier	75 cm	AP4+/AC4+	-	
Poing tronçonneur	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+3), Tueur de Titan (1)	

Capacité de dommage : 6, Touche critique : 1 : détruit, 2-3 : 1 dégât et dévie de 3D6cm et reprend 1 dégât si touche une unité/terrain qu'il ne peut traverser et 4-6 : fissure réparée. Si le Seigneur des Batailles traverse ou impacte une ou plusieurs unités, alors ces dernières subiront une touche sur un 4+.

Notes : *Blindage arrière renforcé, Blindage renforcé, Sans peur, Sauvegarde invulnérable.*



GRAND SCORPION D'AIRAIN

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	20 cm	5+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Mega canon scorpion	30 cm	2x AP3+/AC5+	-	
Canon hellmaw	15 cm	2x AP4+	Ignore les couverts	
Canon démolisseur	30 cm	MA4+	-	
et	(15 cm)	Armes légères	Attaques supp. (+1), Macro arme	
2x Griffes de combat	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro arme	

Capacité de dommage : 3, Touche critique : le Grand Scorpion d'Airain est détruit, les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur un 4+.

Notes : *Infiltrateur, Marcheur, Blindage renforcé, Sans peur, Sauvegarde invulnérable.* Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que ses genoux et de 2cm de large maximum.



MACHINE D'ASSAUT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons sanguinaires	30 cm	2 x AP4+/AC4+	-	
Lames démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1D3)	

Notes : *Blindage Renforcé, Sans peur, Sauvegarde invulnérable.*



CANON DE KHORNE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons feu d'enfer	60 cm	MA4+	-	

Notes : *Sans peur, Sauvegarde invulnérable.*



DOOMWING

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

Notes : Sauvegarde invulnérable.



FIRELORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre, Aéronef	Bombardier	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2x Canon à flammes	15cm	AP4+/AC4+/AA4+	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	
2x Canon laser	45cm	AC5+/AA5+	Arc de tir frontal	
Canon laser	45cm	AC5+/AA5+	Arc de tir arrière	
Bombes Firestorm	15cm	1+1D3PB	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	

Capacité de dommage : 2, Touche critique : détruit.

Notes : Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable.



TOUR D'ARGENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Pouvoir de Tzeentch	45cm	1PB	Macro arme	
Canons des arcanes	45cm	AP4+/AC4+	-	

Notes : Sans peur, Antigra, Sauvegarde invulnérable.



PALAIS DU WARP

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	5+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Feu du warp de Tzeentch	30cm	3PB	Tueur de Titan (D3), Ignore les couverts	
Canons des arcanes	45cm	3 x AP4+/AC4+	-	
Rayon de pouvoir et	60cm (15 cm)	MA3+ Armes légères	Attaques supp. (+1), Macro arme	

Capacité de dommage : 6, Touche critique : une des runes d'argent qui canalisent les pouvoirs du warp est endommagée, relâchant un torrent d'énergie du warp. Relancez un dé 1 : détruit, 2-3 : 1 dégât + 1 touche MA6+ sur toutes les figurines à 5cm et 4-6 : la fissure réparée.

Notes : Antigra, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sans peur, Sauvegarde invulnérable.



TOUR DE LA PESTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Mortier de la peste	60cm	3 +1D3BP	Arc de tir frontal fixe, Rupture	
Canon de pourriture	90cm	AP3+/AC5+	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	
2 x Obusier	75cm	AP4+/AT4+	-	

Capacité de dommage : 6, **Touche critique :** 1: détruit, 2-3 : 1 dégât + 1D3 morts dans les occupants et 4-6 : fissure réparée.

Notes : *Blindage renforcé, Sans peur, Sauvegarde invulnérable, Transport* (peut transporter seize unités parmi les suivantes : Démagogues, Aspirants Champions, Cultistes, Mutants, Acolytes, Chiens du Chaos, Appui Feu Renégats et Portepestes (comptent pour une place). Les Princes Démon, Enfants du Chaos, Jibberjaw, Mutants Géants, Ogryns Renégats (comptent pour deux places) et le Grand Immonde (compte pour quatre places).



DRONE DE LA RUINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon maw	30cm	AP3+/AC5+	Ignore les couverts	
Autocanon faucheur	30cm	AP4+/AC6+	-	
Canon à peste	(15cm)	Armes légères	Ignore les couverts	

Notes : *Antigrav, Sans peur, Blindage arrière renforcé, Sauvegarde invulnérable.*



MACHINE DE CONTAGION

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Catapulte de la peste	45cm	1BP	Rupture, Tir indirect	
Canon à vomi	30cm	AP4+/AC6+	Ignore les couverts	

Notes : *Sans peur, Sauvegarde invulnérable.*



ZOMBI DE LA PESTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	5+	6+	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Griffes et crocs	(contact)	Armes d'assaut	Ignore les couverts	

Notes : *Infiltrateurs, Infestations.* Le déploiement des Infestations fonctionne exactement comme la règle Téléportation, mais après avoir placé une unité lancez 2D6+6 pour savoir combien de socles de Zombies de la Peste il y a. Testez ensuite normalement pour les pions impact pour la Téléportation. (note de l'auteur ; cela représente une infestation de zombies de la peste qui a été lâchée sur l'ennemi). *Les Zombies de la Peste peuvent contester les objectifs mais pas les tenir.*



SUBJUGATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	35cm	5+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon psy	45cm	MA4+	-	
Canon laser	45cm	AC5+	-	
Lames de l'enfer	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+2), Tueur de Titan (D3)	

Capacité de dommage : 3, Boucliers : 2, Touche critique : Le Subjugator est déséquilibré et trébuche.

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

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



QUESTOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	35cm	5+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Canon Castigator	45cm	3 x AP3+/AC5+	-	
2 x Canon laser	45cm	AC5+	-	

Capacité de dommage : 3, Boucliers : 2, Touche critique : Le Questor est déséquilibré et trébuche.

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

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



CHEVALIER DEMON HELL-SCOURGE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon Castigator	45cm	3 x AP3+/AC5+	-	

Notes : *Eclaireur, Marcheur, Sans peur, Sauvegarde invulnérable.*



CHEVALIER DEMON HELL-STRIDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
Multi fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères	- Macro arme	

Notes : *Marcheur, Sans peur, Sauvegarde invulnérable.*



1.5 Démons

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 supp. (+2), Tueur de Titan (1)	
Fouet de Khorne	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+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 sans sauvegarde possible sur un résultat de 6+.

Notes : *Blindage renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Ailes (Réacteur dorsal), Sans peur, Sauvegarde invulnérable.*



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	Attaques supp. (+1)	

Notes : *Sauvegarde invulnérable.*



DUC DU CHANGEMENT DEMON MAJEUR DE TZEENTCH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Regard cinglant	30cm	2 x MA3+	-	
et	(15cm)	Armes légères	Attaques supp. (+1), Macro arme	
Baton de chari vari	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro arme	

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 sans sauvegarde possible sur un résultat de 6+.

Notes : *Blindage renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Ailes (Réacteur dorsal), Sans peur, Sauvegarde invulnérable.*



INCENDIAIRE DEMON MINEUR DE TZEENTCH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Flammes de Tzeentch	(15cm)	Armes légères	Ignore les couverts	

Notes : *Sauvegarde invulnérable.*



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	Attaques supp. (+1), Macro arme.	
Flot de corruption et	Gabarit lance flamme (15cm)	AP4+ / AC5+ Armes légères	Ignore les couverts, Rupture Attaques supp. (+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 sans sauvegarde possible sur un résultat de 6+.

Notes : *Blindage renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sans peur, Sauvegarde invulnérable.*



PORTEPESTE DEMON MINEUR DE NURGLE

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

Notes : *Sauvegarde invulnérable.*

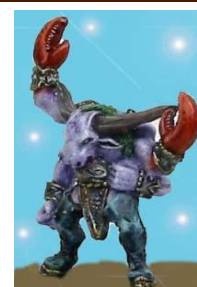


GARDIEN DES SECRETS DEMON MAJEUR DE SLAANESH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	20cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Regard de Slaanesh	45cm	2 x MA4+	-	
et	(15cm)	Armes légères	Attaques supp. (+1), Macro arme, Frappe en premier	
Fouet du tourment	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+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 sans sauvegarde possible sur un résultat de 6+.

Notes : *Blindage renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sans peur, Sauvegarde invulnérable.*



DEMONETTE DEMON MINEUR DE SLAANESH

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

Notes : *Frappe en premier, Sauvegarde invulnérable.*



BETE DEMONIAQUE DEMON MINEUR DU CHAOS UNIVERSEL

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

Notes : *Infiltrateurs, Sauvegarde invulnérable.*



1.6 Unités Renégates

APPUI FEU

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

Notes : -



CAVALIER RENEGAT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Pistolet laser	(15cm)	Armes légères	-	
Lance énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Frappe en premier	

Notes : Montés, Eclaireurs, Infiltrateurs.



SENTINELLE

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

Notes : Marcheur, Eclaireur.



HYDRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Canon hydre	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : -



CHIMERE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Multilaser	30cm	AP5+ / AC6+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Transport (peut transporter deux des unités suivantes; Démagogue, Aspirant Champion Marine du Chaos, Cultistes, Mutants, Acolytes, Appui Feu Renégats et Chiens du Chaos ou une des unités suivantes; Prince Démon, Mutants Géants et Ogryns Renégats).



HELLHOUND

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	4+	6+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon inferno	30cm	AP3+	Ignore les couverts	
et	(15cm)	Armes légères	Ignore les couverts	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : -



LEMAN RUSS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Obusier	75cm	AP4+ / AC4+	-	
Canon laser	45cm	AC5+	-	
2 x Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Blindage renforcé.



LEMAN RUSS DEMOLISSEUR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon démolisseur	30cm	MA4+	-	
et	(15cm)	Armes légères	Attaque supp. (+1) Macro arme	
Canon laser	45cm	AC5+	-	
2 x Plasma lourd	30cm	AP5+ / AC5+	-	

Notes : Blindage renforcé.



BASILISK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon tremble terre	120cm	AP4+ / AC4+ ou 1PB	Tir indirect	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Le Basilisk doit choisir entre le mode de tir normal ou de barrage.



GRIFFON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Mortier griffon	30cm	1PB	Tir indirect	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : -



1.7 Navy Renégate

CHASSEUR THUNDERBOLT

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

Notes : Le Thunderbolt 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.



BOMBARDIER MARAUDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	-	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Arc de tir arrière fixe	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes	15cm	3PB	Arc de tir frontal fixe	

Capacité de dommage : 2, **Touche critique :** Le Marauder s'écrase au sol.

Notes : -

