

EPIC

ARMAGEDDON



CODEK

ÉGARÉS ET DAMNÉS

EA-FR

ÉGARÉS ET DAMNÉS



"La chair et les os sont faibles et mutables, et pourtant le démon est finalement insignifiant et impuissant. Être maître à la fois de la matière et de l'énergie, et combiner cette maîtrise avec le contrôle ultime de sa conscience, c'est atteindre la véritable immortalité - ni confinée par la matière, ni séparée de celle-ci."

Magos Kaudge Elizah

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée d'Égarés et de Damnés composée de cultistes du Chaos, démons issus des quatres dieux du Chaos et leurs machines de guerres infernales.

Pour chaque **Loge Renégate** sélectionnée dans votre liste d'armée, vous pouvez également sélectionner une **Formation d'Appui Renégate** **ET** une formation parmi : **Formation de Machines démoniaques OU** une **Formation de Démons OU** une **Formation du Chaos Universel**.

Chaque **Loge Renégate**, **Formation d'Appui Renégate**, **Formation du Chaos Universel** et **Formation de Démons** peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque formation quelle amélioration est autorisée. Chaque formation autorisée ne peut être prise qu'une fois par détachement pour un maximum de quatre par formation. Les améliorations font partie intégrante des formations et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines améliorations remplacent des unités d'une formation tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.



Icône de guerre d'une loge non identifiée.

Règle spéciale : Archi-Hérétique

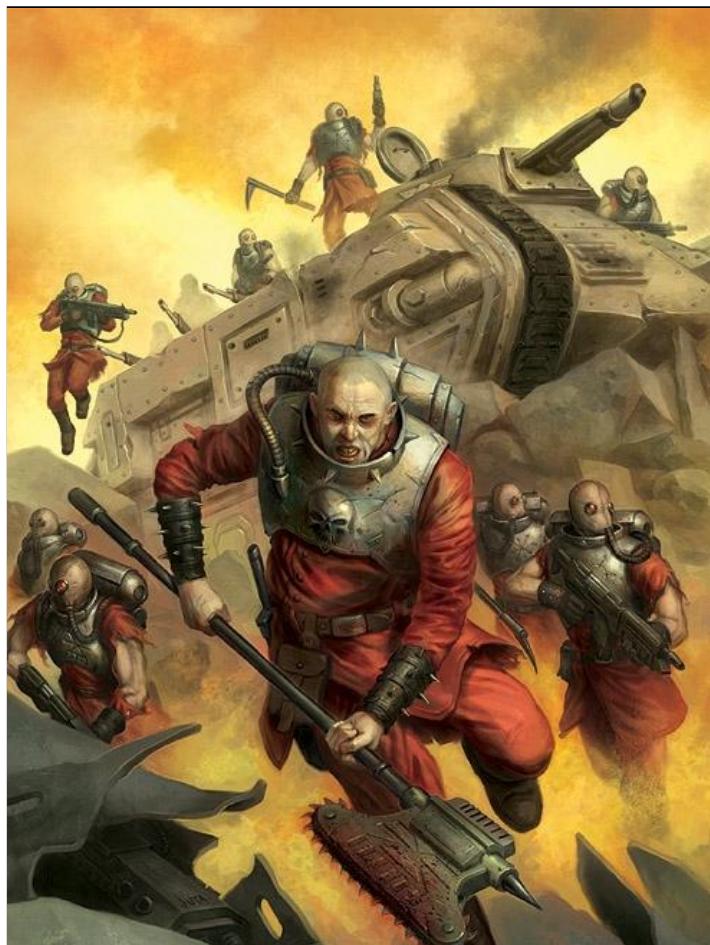
Un Démagogue, Aspirant Champion Marine du Chaos, Champion des dieux Sombres **ou** Prince Démon dans l'armée doit obligatoirement être amélioré en Archi-Hérétique. Cette amélioration de personnage ne coûte aucun point supplémentaire.

Règle spéciale : Instables

Si les démons sont démoralisés, ils sont détruits. Ils ne peuvent que contester les objectifs, pas les contrôler.

Règle spéciale : 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 (cela représente une infestation de zombies de la peste qui a été lâchée sur l'ennemi).



L'avancée du Stigmatus lors de la percée d'Achero.

Règle spéciale : *Invocation de démons*

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.

Règle spéciale : *Factions*

Une armée **Egarés et Damnés** appartient à une faction qui prête 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. Il est impossible de lier des alliances entre les différents dieux. Vous n'aurez accès qu'aux formations de Démons et de Machines Démons du Dieu choisi, et à celles du Chaos Universel pour constituer votre armée.

| FACTIONS | DÉMONS MINEURS | DÉMONS MAJEURS | MACHINES DÉMONS |
|----------|----------------|---------------------|---|
| KHORNE | Sanguinaires | Buveur de Sang | Seigneurs de Batailles, Grands Scorpions d'Airain, Machines Démon de Khorne, Canons de Khorne |
| TZEENTCH | Incendiaires | Duc du Changement | Palais du Warp, Tours d'Argent, Firelords, Doomwings |
| NURGLE | Portes-pestes | Grand Immonde | Tours de la Peste, Drônes de la Ruine, Machines de Contagion, Zombies de la Peste |
| SLAANESH | Démonettes | Gardien des Secrets | Subjugators, Questors, Chevaliers Hell-Scourge, Chevaliers Hell-Striders |

LISTE D'ARMÉE DES EGARÉS ET DAMNÉS

L'armée des Egarés et 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+**.

LOGES RENÉGATES

(Chaque Loge Stigmatus permet de sélectionner une Loge Gigantis)

| Formations | Unités | Coût |
|----------------|--|--------------------|
| Loge Stigmatus | 1 Aspirant Champion Marine du Chaos <u>ou</u> 1 Démagogue + 11 unités de Cultistes <u>et/ou</u> de Mutants | 175 pts |
| Loge Gigantis | 1 Aspirant Champion Marine du Chaos <u>ou</u> 1 Démagogue + 5 Mutants Géants et/ou Ogryns Renégats <u>ou</u> 6 Mutants Géants et/ou Ogryns Renégats | 275 pts 250 pts |

FORMATIONS DE SOUTIEN

(Jusqu'à 1 Formation d'Appui par Loge Renégate + 1 Formation du Chaos Universel, de Démons ou de Machines Démons)

FORMATIONS D'APPUI RENÉGATES

| Formations | Unités | Coût |
|---------------------------|--------------------------------|---------|
| Peloton de Cavaliers | 6 unités de Cavaliers Renégats | 150 pts |
| Escadron de Sentinelles | 4 Sentinelles | 100 pts |
| Batterie Antiaérienne | 3 Hydres | 150 pts |
| Batterie d'Artillerie | 3 Basilisks | 225 pts |
| Compagnie Blindée | 6 Leman Russ | 350 pts |
| Escadrilles de Chasseurs | 2 Chasseurs thunderbolts | 150 pts |
| Escadrille de Bombardiers | 2 Bombardiers Marauders | 250 pts |

FORMATIONS DE DÉMONS

| Formations | Unités | Améliorations | Coût |
|--------------------|---|---------------|-------------------|
| 0-1 Démon Majeur | 1 Démon Majeur | | 200 pts |
| 0-2 Démons Mineurs | 8 <u>ou</u> 12 unités de Démons Mineurs | Démon Majeur* | 175 pts / 275 pts |

FORMATIONS DE MACHINES DÉMONS

| Formations | Unités | Coût |
|---------------------------------|---|----------------------------------|
| Seigneurs de Batailles (K) | 1 <u>ou</u> 2 Seigneurs de Batailles | 400 pts chacun |
| Grands Scorpions d'Airain (K) | 1 à 3 Grands Scorpions d'Airain | 250 pts chacun |
| Meute du Carnage (K) | 4 <u>ou</u> 6 Machines Démon de Khorne | 275 / 400 pts |
| Batterie Feu d'Enfer (K) | 4 <u>ou</u> 6 Canons de Khorne | 225 / 325 pts |
| Palais du Warp (T) | 1 <u>ou</u> 2 Palais du Warp | 375 pts chacun |
| Flèche des Arcanes (T) | 4 <u>ou</u> 6 Tours d'Argent | 250 / 375 pts |
| Vol de Bombardiers Firelord (T) | 2 <u>ou</u> 3 Firelords | 150 pts chacun |
| Vol de Chasseurs Doomwings (T) | 3 Doomwings | 150 pts |
| Tours de la Peste (N) | 1 <u>ou</u> 2 Tours de la Peste | 375 pts chacune |
| Avant-garde de la Ruine (N) | 4 <u>ou</u> 6 Drônes de la Ruine | 225 / 325 pts |
| Artillerie de la Peste (N) | 4 <u>ou</u> 6 Machines de Contagion | 300 / 450 pts |
| Infestation de Zombies (N) | 2D6+6 Zombies de la Peste | 175 pts |
| Titan Léger Démoniaque (S) | 1 <u>ou</u> 2 Titans Légers parmi: - Titan Subjugator - Titan Questor | 250 pts chacun 275 pts chacun |
| Phalange Infernale (S) | 4 <u>ou</u> 6 Chevaliers Hell Scourge | 275 / 400 pts |
| Cohorte Infernale (S) | 4 <u>ou</u> 6 Chevaliers Hell Striders | 225 / 325 pts |

AMÉLIORATIONS

(Jusqu'à 4 améliorations différentes par Loge Renégates et Formations de Soutien pouvant en bénéficier)

| Unité | Améliorations | Coût |
|-------------------------------------|--|--------------------------------|
| 0-1 Démon Majeur | Ajouter un Démon Majeur correspondant à la faction de la formation (*sauf si déjà pris en formation autonome) | 150 pts |
| 0-1 Autel du Chaos | Ajouter un Autel du Chaos | 200 pts |
| 0-1 Prince Démon/Prince Démon Aillé | Remplacez l'Aspirant Champion Space Marine du Chaos <u>ou</u> le Démagogue par un Prince Démon | (+50 pts) |
| Champion des Dieux Sombres | Ajouter au profil l'Aspirant Champion Space Marine du Chaos <u>ou</u> le Démagogue un Champion des Dieux Sombres | 100 pts |
| 0-1 Cardinal | Un Démagogue gagne la capacité Charismatique | 25 pts |
| Pacte Démoniaque | La formation peut invoquer une formation de Démons durant la phase de téléportation | 25 pts |
| Defilers | Ajouter 1 à 2 Defilers à la formation | 75 / 125 pts |
| Cultistes ou mutants | Ajouter jusqu'à 8 cultistes et/ou Mutants | 10 pts chacun |
| Transports Renégats | Ajoutez des Transporteurs <u>et/ou</u> des chimères, pour véhiculer les infantries ayant un mouvement inférieur ou égal à 15cm, sans laisser de places vides | 10 pts / 25 pts chacun |
| Enfants du Chaos | Ajouter jusqu'à 3 unités d'Enfants du Chaos | 25 pts chacun |
| Chiens du Chaos | Ajouter jusqu'à 3 unités de Chiens du Chaos | 10 pts chacun |
| Appuis-feux Renégats | Ajouter jusqu'à 4 unités d'Appui-feu | 25 pts chacun |
| GriFFONS Renégats | Ajouter jusqu'à 3 Griffons | 35 pts chacun |
| Hellhounds Renégats | Ajouter jusqu'à 3 Hellhounds | 50 pts chacun |
| Chars Renégats | Ajouter jusqu'à 3 Leman Russ Ajouter jusqu'à 3 Leman Russ Démolisseurs | 75 pts chacun 85 pts chacun |
| Flak Renégate | Ajouter une Hydre | 50 pts |

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DES EGARÉS ET DAMNÉS

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|---|-------|---------|----------|----|----|---|-------------------------------------|--|---|
| Archi-Hérétique | Perso | - | - | - | - | - | - | - | Commandant Suprême |
| Champion des Dieux Sombres | Perso | - | - | - | - | - | - | - | Meneur, Sauvegarde invulnérable, Concentration démoniaque |
| Aspirant Champion Space Marine du Chaos | Inf | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ | Lance Grenades Bolter Arme Démon | 30cm (15cm) (contact) | AP6+/AC6+ Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA | Sauvegarde invulnérable, Commandant, Meneur |
| Démagogue | Inf | 15cm | 6+ | 5+ | 5+ | Lance Grenades Pouvoir de l'Arcane Arme Démon | 30cm 30cm (contact) (15cm) | AP6+/AC6+ MA6+, MA Arme d'Assaut, +1A, MA Arme Légère | Sauvegarde invulnérable, Meneur, Pacte démoniaque |
| Prince Démon | Inf | 15cm | 4+ | 3+ | 3+ | Arme Possédée Explosion Warp | (contact) (15cm) | Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA | Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation |
| Prince Démon Ailé | Inf | 30cm | 5+ | 3+ | 3+ | Arme Possédée Explosion Warp | (contact) (15cm) | Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA | Réacteurs Dorsaux, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation |
| Cultiste | Inf | 15cm | - | 6+ | 5+ | Mitrailleuse Lourde Arme à Feu | 30cm (15cm) | AP6+ Arme Légère | |
| Mutant Géant | Inf | 15cm | 3+ | 4+ | 6+ | Arme Lourde | (contact) | Arme d'Assaut, +1A, MA | |
| Mutant | Inf | 15cm | 6+ | 4+ | 6+ | Arme à Feu Diverses Armes | (15cm) (contact) | Arme Légère Arme d'Assaut | |
| Ogryne Renégat | Inf | 15cm | 3+ | 4+ | 4+ | 2x Mitrailleuse Lourde | 30cm | AP6+ | |
| Acolyte | Inf | 15cm | 5+ | 5+ | 4+ | Lance-Plasma Arme Moderne | 15cm (15cm) | AP5+/AC5+ Arme Légère | |
| Cavalier Renégat | Inf | 20cm | 6+ | 4+ | 6+ | Pistolets Laser Lances énergétiques | (15cm) (contact) | Arme Légère Arme d'Assaut, FeP | |
| Chien du Chaos | Inf | 30cm | 6+ | 4+ | - | Crocs | (contact) | Arme d'Assaut | |
| Enfant du Chaos | Inf | 15cm | 3+ | 4+ | - | Horribles Mutations | (contact) | Arme d'Assaut, +D3A | Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable Les Enfants du Chaos peuvent contester les objectifs mais pas les tenir |
| Appui-feu | Inf | 15cm | - | 6+ | 4+ | 2x Autocanon | 45cm | AP5+/AC6+ | |
| Sentinelle | VL | 20cm | 6+ | 6+ | 5+ | Multi-Laser | 30cm | AP5+/AC6+ | Marcheur, Éclaireur |
| Hydre | VB | 30cm | 6+ | 6+ | 5+ | 2x Canons Hydre Bolter Lourd | 45cm 30cm | AP4+/AC5+/AA5+ AP5+ | |
| Basilisk | VB | 20cm | 5+ | 6+ | 5+ | Canon Tremble-Terre ou Bolter Lourd | 120cm 120cm 30cm | 1PB, Ind AP4+/AC4+ AP5+ | |
| Leman Russ | VB | 20cm | 4+ | 6+ | 4+ | Obusier Canon Laser 2x Bolter Lourd | 75cm 45cm 30cm | AP4+/AC4+ AC5+ AP5+ | Blindage Renforcé |

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|------------------------|------|---------|----------|----|----|---|---------------------------------------|--|---|
| Leman Russ Démolisseur | VB | 20cm | 4+ | 6+ | 4+ | Canon Démolisseur et Canon Laser 2x Lance-Plasma Lourds | 30cm (15cm) 45cm 30cm | MA4+ Arme Légère, +1A, MA AC5+ AP5+/AC5+ | Blindage Renforcé |
| Defiler | VB | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ | Obusier Faucheurs (defiler) Griffes de combat Lance-flammes Lourd | 75cm 30cm (contact) 15cm (15cm) | AP4+/AC4+ AP3+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA AP4+, IC Arme légère, +1A, IC | Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur |
| Chimère | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ | Multi-Laser Bolter Lourd | 30cm 30cm | AP5+/AC6+ AP5+ | Transport (2) : Sauf unités Montées ou Jump-Pack |
| Transporteur Terrestre | VB | 30cm | 6+ | 6+ | - | - | - | - | Transport (2) : Démagogue, Aspirant Champion Marine du Chaos, Cultistes, Mutants, Acolytes, Appui Feu Renégats et Chiens du Chaos, Prince Démon*, Mutants Géants* et Ogryns Renégats* (* prennent 2 places) |
| Hellhound | VB | 30cm | 4+ | 6+ | 3+ | Canon Inferno et Bolter Lourd | 30cm (15cm) 30cm | AP3+, IC Arme Légère, IC AP5+ | |
| Griffon | VB | 30cm | 6+ | 6+ | 5+ | Mortier Griffon Bolter Lourd | 30cm 30cm | 1PB, Ind AP5+ | |
| Thunderbolt | A | CB | 6+ | - | - | Fulgurants Multi-Lasers (FF) Roquettes | 15cm 30cm 30cm | AP4+/AA5+, FrtF AP5+/AC6+/AA5+, FrtF AC4+, FrtF | |
| Bombardier Marauder | A/EG | B | 5+ | - | - | Bolters Lourds Jumelés Bolters Lourds Jumelés (AA Arrière) Canons Laser Jumelés (AA Avant) Bombes (Bomber) | 30cm 30cm 45cm 15cm | AP4+ AP4+/AA5+, Arr AC4+/AA5+, FrtF 3PB, FrtF | CD2 - Critique: le Marauder s'écrase au sol |

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DÉMONS

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|---------------------|------|---------|----------|----|----|---|----------------------------------|--|---|
| Buveur de Sang | EG | 30cm | 4+ | 3+ | - | Hache de Khorne Fouet de Khorne | (contact) (contact) | Arme d'Assaut, +2A, TT (1) Arme d'Assaut, +1A, TT (1) | Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable CD3 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6 |
| Sanguinaires | Inf | 15cm | 4+ | 4+ | - | Lame d'Enfer | (contact) | Arme d'Assaut, +1A | Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables |
| Duc du Changement | EG | 30cm | 4+ | 5+ | 4+ | Regard Cinglant Bâton de Chari Vari | 30cm (15cm) (contact) | 2xMA3+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA | Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable CD3 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6 |
| Incendiaires | Inf | 15cm | 5+ | 5+ | 4+ | Flammes de Tzeentch | (15cm) | Arme Légère, IC | Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables |
| Grand Immonde | EG | 15cm | 4+ | 4+ | 5+ | Nuée de Nurglings Flot de Corruption | (contact) (souffle) (15cm) | Arme d'Assaut, +1A, MA AP4+/AC5+, Rpt, IC Arme Légère, +1A, IC | Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable CD4 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6 |
| Portepestes | Inf | 15cm | 3+ | 3+ | 6+ | Epée de la Peste Nuée de Mouches | (contact) (15cm) | Arme d'Assaut Arme Légère | Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables |
| Gardien des Secrets | EG | 20cm | 4+ | 3+ | 4+ | Regard de Slaanesh Fouet du Tourment | 45cm (15cm) (contact) | 2xMA4+ Arme Légère, +1A, MA, FeP Arme d'Assaut, +1A, MA, FeP | Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable CD3 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6 |
| Démonettes | Inf | 20cm | 4+ | 3+ | - | Griffes Démoniaques | (contact) | Arme d'Assaut | Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables |

FEUILLE DE RÉFÉRENCES MACHINES DÉMONS

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|--------------------------------|------|---------|----------|----|----|---|---|--|---|
| Seigneur de Bataille | EG | 25cm | 4+ | 3+ | 5+ | Deathstorm 2x Obusier Poing Tronçonneur | 45cm 75cm (contact) | 4xAP4+/AC4+, Frt AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +3A, TT (1) | <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i> <i>CD6 - Critique : Une des runes canalisant l'énergie du Warp est endommagée</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque rune endommagée :</i> <i>- 1 : le Seigneur de Bataille est aspiré dans le Warp, et considéré comme détruit</i> <i>- 2-3 : il subit 1 point de dommages supplémentaire, et bouge immédiatement de 3D6 cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain difficile ou une autre unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et subit un point de dommages supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 4+</i> <i>- 4-6 : la rune est réparée</i> |
| Grand Scorpion d'Airain | EG | 20cm | 5+ | 3+ | 4+ | Mega Canon Scorpion Canon Hellmaw Canon Démolisseur et 2x Griffes de Combat | 30cm 15cm 30cm (15cm) (contact) | 2xAP3+/AC5+ 2x AP4+, IC MA4+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA | <i>Infiltrateur, Marcheur, Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du Grand Scorpion d'Airain et de 2cm de large maximum</i> <i>CD3 - Critique : Le Scorpion d'Airain est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+</i> |
| Machine Démon de Khorne | VB | 25cm | 4+ | 3+ | 4+ | Canon Sanguinaire Lames Démoniaques | 30cm (contact) | 2xAP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +D3A | <i>Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Canon de Khorne | VB | 20cm | 4+ | 6+ | 4+ | Canon Feu d'Enfer | 60cm | MA4+ | <i>Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Palais du Warp | EG | 20cm | 5+ | 5+ | 4+ | 3x Canon des Arcanes Rayon du Pouvoir Feu du Warp de Tzeentch | 45cm 60cm (15cm) 30cm | AP4+/AC4+ MA3+ Arme Légère, +1A, MA 3PB, TT (D3), IC | <i>Antigrav, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i> <i>CD6 - Critique : Une des runes canalisant l'énergie du Warp est endommagée</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque rune endommagée</i> <i>- 1 : le Palais du Warp est aspiré dans le Warp, et considéré comme détruit</i> <i>- 2-3 : il subit 1 point de dommages supplémentaire, et chaque unité dans un rayon de 5cm subit une touche Macro arme sur 6+</i> <i>- 4-6 : la rune est réparée</i> |
| Tour d'Argent | VB | 20cm | 4+ | 6+ | 4+ | Pouvoir de Tzeentch Canon des Arcanes | 45cm 45cm | 1PB, MA AP4+/AC4+ | <i>Antigrav, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Firelord | A/EG | B | 6+ | - | - | Canon à Flammes Canons Laser Jumelés Bombes Firestorm | 15cm 45cm 15cm | AP4+/AC4+/AA4+, IC, FrtF AC4+ D3+1PB, IC, FrtF | <i>Sauvegarde Invulnérable</i> <i>CD2 - Critique : Le Firelord s'écrase et est détruit</i> |
| Doomwing | A | C | 6+ | - | - | Canon à Flammes | 15cm | AP4+/AC4+/AA4+, IC, FrtF | <i>Sauvegarde Invulnérable</i> |

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|------------------------|------|---------|----------|----|----|---|---------------------------|---|---|
| Tour de la Peste | EG | 15cm | 4+ | 5+ | 4+ | Mortier de la Peste Canon de la Pourriture 2x Obusier | 60cm 90cm 75cm | D3+3PB, Rpt, FrtF AP3+/AC5+, IC, FrtF AP4+/AC4+ | <i>Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Transport (16) : Marines de la Peste, Havocs, Elus Terminators*, Obliterators*, Zombies de la Peste, Portepestes, Prince Démon*, Enfant du Chaos*, Grand Immonde* (les unités avec astérisque * prennent 2 places)</i> <i>CD6 - Critique : Une des Runes canalisant l'énergie du Warp est endommagée</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque rune endommagée :</i> <i>- 1 : la Tour de la Peste est aspirée dans le Warp, et considérée comme détruite</i> <i>- 2-3 : elle subit 1 point de dommages supplémentaire, et des explosions internes tuent 1D3 passagers (sans sauvegarde autorisée) au choix de leur possesseur</i> <i>- 4-6 : la rune est réparée</i> |
| Drone de la Ruine | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 4+ | Canon Maw Autocanon Faucheur Canon à Peste | 30cm 30cm (15cm) | AP3+/AC5+, IC AP4+/AC6+ Arme Légère, IC | <i>Antigrav, Sans Peur, Blindage Arrière Renforcé, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Machine de Contagion | VB | 20cm | 5+ | 5+ | 5+ | Catapulte de la Peste Canon à Vomi | 45cm 30cm | 1PB, Ind, Rpt AP4+/AC6+, IC | <i>Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Zombies de la Peste | Inf | 10cm | 5+ | 6+ | - | Griffes et Crocs | (contact) | Arme d'Assaut | <i>Infiltrateurs, Infestation</i> <i>Les Zombies de la Peste peuvent contester les objectifs mais pas les tenir.</i> |
| Titan Subjugator | EG | 35cm | 5+ | 3+ | 5+ | Canon Psy Canon Laser Lame de l'Enfer | 45cm 45cm (contact) | MA4+ AC5+ Arme d'Assaut, +2A, TT (D3) | <i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut se déplacer au-dessus de terrains dangereux/infranchissables et d'unités qui ne sont pas plus hauts que les genoux du Titan et dont la largeur ne fait pas plus de 2 cm</i> <i>CD3 / B2 - Critique : Le Subjugator est déséquilibré et trébucher. Déplacez-le de 1D6 cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pas pousser, il s'arrête et subit un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un 6+</i> |
| Titan Questor | EG | 35cm | 5+ | 5+ | 3+ | 2x Canon Castigator 2x Canon Laser | 45cm 45cm | 3xAP3+/AC5+ AC5+ | <i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut se déplacer au-dessus de terrains dangereux/infranchissables et d'unités qui ne sont pas plus hauts que les genoux du Titan et dont la largeur ne fait pas plus de 2 cm</i> <i>CD3 / B2 - Critique : Le Questor est déséquilibré et trébucher. Déplacez-le de 1D6 cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pas pousser, il s'arrête et subit un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un 6+</i> |
| Chevalier Hell Scourge | VB | 30cm | 4+ | 5+ | 4+ | Canon Castigator | 45cm | 3xAP3+/AC5+ | <i>Eclaireur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i> |
| Chevalier Hell Strider | VB | 35cm | 5+ | 6+ | 5+ | Canons Laser Jumelés Multi Fuseur | 45cm 15cm (15cm) | AC4+ MA5+ Arme Légère, MA | <i>Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i> |