

COMPENDIUM

INDEX TRAITORIS



UN CODEX EPIC ARMAGEDDON
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE

INDEX TRAITORIS

Codex Epic Armageddon

Sommaire

SOMMAIRE.....	2
LEGIONS RENEGATES	3
BLACK LEGION – FERC 2015	5
IRON WARRIORS – FERC TEST 2016	6
NIGHT LORDS – FERC TEST 2016	7
WORD BEARERS – FERC TEST 2016	8
ALPHA LEGION – FERC TEST 2016	9
DEATH GUARD – FERC 2016.....	10
EMPEROR’S CHILDREN – FERC 2016.....	11
THOUSAND SONS – FERC 2016	12
WORLD EATERS – FERC 2016	13
EGARES & DAMNES – FERC BETA 2018.....	14



Crédits

Développement
French ERC

Textes et traductions
Games Workshop
Lexicanum

Mise en page, fluff

El Luce, Le Merco, Zecid, FouSW

Photos et illustrations

Games Workshop
TFXTyler

Mentions légales : Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, éditées par Games Workshop. Nous sommes conscients d’avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l’intérêt de l’éditeur en faisant la promotion de l’un de ses systèmes de jeu.

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, Astra Militarum, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd .Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 1989-2017. Tous droits réservés.

LEGIONS RENEGATES

Les armées de la Black Legion, des Iron Warriors, des Night Lords, des Word Bearers, de l'Alpha Legion, de la Death Guard, des Emperor's Children, des Thousand Sons et des World Eaters bénéficient de la règle spéciale suivante :

MODULE D'ASSAUT DREADCLAW

Les Légions Renégates sont craintes pour leurs assauts orbitaux dévastateurs, leurs guerriers portant directement le combat chez l'ennemi en se déployant par ses modules d'assaut Dreadclaw. Largués par un croiseur Devastation ou un cuirassé Despoiler, les Dreadclaws transportant les Space Marines du Chaos fondent depuis le ciel sur le lieu d'attaque, en appuyant leur insertion par un barrage thermique afin de dégager la zone d'atterrissage.

Pour représenter ceci, une formation se déployant par Assaut Planétaire et pouvant être transportée par Dreadclaw le fait selon les règles spéciales suivantes :

Pour déployer la formation utilisant des Dreadclaws, Placez un **marqueur de Dreadclaw** en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (4.3 et 4.4 du Livre de Règles). Le Dreadclaw est un marqueur comptant comme la première unité de la formation au moment de déterminer son emplacement d'arrivée en Assaut Planétaire. Une fois le marqueur de Dreadclaw placé, Résolez son attaque de tir de Dreadclaw sur toutes les unités ennemies à moins de 15 cm du centre du Dreadclaw. Chaque formation ennemie attaquée reçoit un Pion Impact selon les règles normales de tir.

Ensuite, débarquez les troupes transportées en Dreadclaw (cela peut déclencher un tir d'État d'Alerte normalement) complètement à moins de 15 cm du centre de celui-ci, en cohérence et en dehors de toute zone de contrôle ennemie.

Le Dreadclaw n'étant pas une unité mais un marqueur, il ne possède pas de zone de contrôle et il ne compte pas pour la cohérence de la formation. De plus, il ne peut pas être utilisé pour revendiquer un feu croisé ainsi que pour tenir ou contester des objectifs.

Si plusieurs formations utilisent des Dreadclaws, placez tous les marqueurs Dreadclaw aux coordonnées prédéterminées en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (y compris la résolution de dispersion). Une fois que tous les marqueurs placés, résolvez toutes les attaques de Dreadclaw simultanément contre les formations ennemies à portée des marqueurs Dreadclaw, puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.

PERSONNAGES DU CHAOS

Certaines formations des légions renégates ont accès à l'amélioration « Personnage du Chaos ». Ce personnage peut être de 3 types :

- Seigneur de Guerre du Chaos (qui est l'équivalent du commandant suprême)
- Seigneur du Chaos (qui est l'équivalent d'un commandant ou capitaine)
- Seigneur Sorcier du Chaos (qui est l'équivalent d'un archiviste, mais avec la capacité Commandant)

Le Personnage du Chaos est une amélioration et non une unité ; il doit donc être inclus sur un socle d'unité de la formation ayant droit à cette amélioration. Un personnage du Chaos ne peut donc pas se trouver sur le socle d'une amélioration, comme un Obliterator par exemple.

FACTIONS (Black Legion Seulement)

Chaque formation dans une armée du Chaos appartient à une faction qui prête allégeance à l'un des Dieux du Chaos (Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch) ou au Chaos Universel. Vous devez décider à quelle faction appartient chaque formation de votre armée au début de la bataille et le noter sur votre liste d'armée. A l'exception de celles vénérant le Chaos Universel, les différentes factions ne s'entendent pas toutes bien, et certaines entretiennent entre elles des haines millénaires.

Ceci est représenté par les règles suivantes : Khorne hait Slaanesh et vice-versa ; Tzeentch hait Nurgle et vice-versa. Il est impossible d'aligner dans une même armée des formations qui se haïssent. Donc si vous jouez par exemple une formation de Khorne, vous ne pourrez pas aligner une formation de Slaanesh.

INVOCATION DE DEMONS (Black Legion, Death Guard, Emperor's Children et Thousand Sons seulement)

L'amélioration Porte-icône permet, lors de la phase de Téléportation, d'invoquer une formation de démons préalablement sélectionnée lors de la composition de l'armée. La formation accueillant le porte-icône et la formation invoquée doivent appartenir à la même faction.

La formation invoquée apparaît à moins de 15cm du porte-icône. Si le porte-icône est éliminé, les démons ne peuvent plus être invoqués par cette formation.

On ne peut invoquer qu'une seule formation de démons par porte-icône et par partie. Une formation venant de se téléporter ne peut pas invoquer de démons.

La formation invoquée ne subit pas de PI suite à sa « téléportation ». Elle devient immédiatement une formation à part entière et suit les règles d'activation, de cohésion, etc. Elle reste ensuite en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à sa destruction.

Règles des démons de tous types :

- Sacrifiables : certaines unités sont perçues par leurs alliés comme « sacrifiables ». Soit car elles ont été spécialement créées pour se sacrifier, soit car ces unités n'ont simplement pas de valeur aux yeux de leurs alliés. Les unités Sacrifiables ne génèrent pas de pion 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, pas les contrôler.

FACTION	DEMON MAJEUR	DEMONS MINEURS
KHORNE	Buveur de Sang	Sanguinaires
TZEENTCH	Duc du Changement	Incendiaires
NURGLE	Grand Immonde	Portepestes
SLANESH	Gardien des Secrets	Démonettes
CHAOS UNIVERSEL	-	Bêtes Démoniaques

FLOTTE DE GUERRE ET SOUTIEN TITANIQUE DES LEGIONS RENEGATES

La flotte de Guerre et les Soutiens Titaniques peuvent être sélectionnés par la Black Legion, les Iron Warriors, les Night Lords, les Word Bearers, et l'Alpha Legion.

Flotte de Guerre et Soutien Titanique des Légions Renégates	Jusqu'à un tiers des points de l'armée	COUT
Escadrille d'Intercepteurs Hellblade	3 Hellblades	200 pts
Escadrille de Chasseurs-Bombardiers Helltalons	2 Helltalons	225 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Devastation <u>OU</u> 1 Cuirassé Despoiler	200 pts / 250 pts
DeathWheel	1 DeathWheel	275 pts
Titan Feral	1 Feral	300 pts
Titan Ravager	1 Ravager	650 pts
Titan Banelord	1 Banelord	850 pts

BLACK LEGION – Ferc 2015

Les armées de la Black Legion ont une valeur stratégique de 4. Toutes les formations ont une initiative de 1+, sauf les démons mineurs et la Flotte de Guerre du Chaos qui ont une valeur d'initiative de 2+. Les formations de démons mineurs comprenant également un démon majeur ont une initiative de 1+.

Formations	Unités	Améliorations	COUT
Suite de la BL	8 unités de Marines du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports, Marines du Chaos, Havocs, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250 pts
0-2 Suite d'Elus	4 à 6 unités d'Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Transports Elus, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts par unité
0-1 Culte Raptor	6 OU 8 unités de Raptors	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon	200 pts / 275 pts
0-1 Forlorn Hope par Suite de la BL	4 OU 6 unités de Forlorn Hope	Transports (Dreadclaws uniquement)	125 pts / 200 pts
Compagnie de Motos	8 unités de Motos du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône	250 pts
Compagnie Blindée <i>1 des choix suivants</i>	4 Land Raiders du Chaos 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-4 unités supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
Compagnie d'Assaut	1 à 3 Decimators	Defilers, Stalker	225 pts
0-2 Démons Mineurs	8 unités de Démons Mineurs	Démon Majeur	175 pts
0-1 Démon Majeur	1 Démon Majeur		200 pts

Améliorations	Maximum 4 par formation	COUT
Personnage du Chaos <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts
Porte-icône	Ajoutez un Porte-icône à l'une des unités de la formation.	25 pts
0-2 Prince Démon	Remplacez un Seigneur de Guerre du Chaos ou un Seigneur du Chaos par un Prince Démon. S'il remplace le Seigneur de Guerre du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême. Un Prince Démon peut être inclus dans l'armée pour chaque déité représentée.	50 pts
0-1 Démon Majeur	Ajoutez 1 Démon Majeur. Uniquement si le Démon Majeur n'a pas été pris comme choix de Formation.	150 pts
Transports Elus <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez assez de Dreadclaws pour transporter toute la formation Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)	50 pts
Transports	Ajoutez suffisamment de Rhinos OU de Dreadclaws pour transporter une formation de Forlorn Hope ou une Suite de la BL et ses améliorations	25 pts / 50 pts
Marines du Chaos	Ajoutez 4 unités de Space Marines du Chaos OU 4 unités de Marines du Culte associés à la faction de la Suite	125 pts
Havocs	Ajoutez 4 unités de Havocs à la formation	150 pts
Obliterators	Ajoutez jusqu'à 3 Obliterators à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation	50 pts chaque
Defilers	Ajoutez jusqu'à 1 à 2 Defilers à la formation	75 pts / 125 pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50 pts
Support Lourd	Ajoutez 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predator du Chaos à la formation	75 pts
Land Raiders	Ajoutez jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2

IRON WARRIORS – Ferc Test 2016

Les Armées d'Iron Warriors ont une valeur stratégique de 4. Tous les Marines du Chaos, les Légions Titaniques du Chaos ont une valeur d'initiative de 1+. La Flotte du Chaos et la Navy ont une valeur d'initiative de 2+.

Vous pouvez dépenser jusqu'à un tiers des points de votre armée en Flotte de Guerre et Soutien Titanique du Chaos Universel (cf, Tableau Black Legion).

MAITRES DE SIEGE : Les Suites d'Iron Warriors et Suites de Havocs peuvent délaissier les Rhinos ou Dreadclaws de l'option transports pour prendre 5 cm de tranchées et de barbelés par unité. Ce réseau de défenses n'est immédiatement utilisable que pour la formation concernée. De plus, pour 50pts, vous pouvez remplacer les tranchées d'une formation par autant de bunker pour chacune des unités la composant.

FORTIFICATIONS : Les fortifications doivent être placées après les Objectifs, mais avant que les Vaisseaux Spatiaux et les Garnisons ne se déploient. Elles peuvent être placées partout où pourrait l'être un véhicule, dans la moitié de table du joueur Iron Warrior. Vous pouvez diviser les fortifications si vous le souhaitez, du moment qu'elles respectent les règles de cohésion de formation. Par exemple, vous pouvez diviser les tranchées en plusieurs éléments, du moment qu'il y a un espace maximum de 5cm entre chaque élément. Les fortifications comptent comme ayant une vitesse nulle et peuvent être positionnées en 'garnison' (c'est à dire qu'elles peuvent être placées là où des unités pourraient être placées en garnison). Une fois positionnées, les fortifications peuvent être utilisées par n'importe quelle unité, pas uniquement pour les unités de l'armée à qui appartiennent les fortifications. Elles peuvent aussi être capturées et utilisées par l'ennemi. Chaque élément de fortification pris dans les Positions fortifiées compte comme une formation du point de vue de la cohésion. Ainsi vos barbelés n'ont pas à être disposés en cohésion avec vos tranchées.

Formations	Unités	Améliorations	COUT
Suite d'Iron Warriors	8 unités de Marines du chaos	Personnage du Chaos, Prince Démon, Havocs, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Obliterators, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250 pts
0-1 Suite de Havocs par Suite d'IW	8 unités de Havocs		350 pts
0-1 Suite de Sapeurs IW par Suite d'IW	8 unités de Sapeurs Iron Warriors		250 pts
0-2 Suite d'Elus Iron Warriors	De 4 à 6 unités d'Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Prince Démon, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Transports Elus, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts par unité
0-1 Forlorn Hope par Suite d'IW	4 OU 6 unités de Forlorn Hope	Transports (Dreadclaws uniquement)	125 pts / 200
0-1 Suite d'Obliterator	De 4 à 6 unités d'Obliterators		75 pts chacun
Compagnie de Marcheurs de Siège	6 unités de Dreadnoughts du Chaos		275 pts
Defilers	4 Defilers	Defilers	300 pts
Artillerie Iron Warriors	3 unités de Basilisks		225 pts
Compagnie Blindée	4 Land Raiders du Chaos	Stalker, 0-2 unités supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts
<i>1 des choix suivants</i>	4 Predators du Chaos		200 pts
0-2 Compagnie d'Assaut	De 1 à 3 Decimators	Defilers, Stalker	225 pts

Améliorations	Maximum 4 par Formation	COUT
Personnage du Chaos	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos	50 pts
<i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.	25 pts
0-1 Prince Démon	Remplacer un Seigneur de Guerre du Chaos ou un Seigneur du Chaos par un Prince Démon. S'il remplace le Seigneur de Guerre du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême.	+50 pts
Obliterators	Ajoutez jusqu'à 3 Obliterators à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts	50 pts chaque
Defilers	Ajoutez un à deux Defilers à la formation	75 pts / 125 pts
Transports	Ajoutez suffisamment de Rhinos OU de Dreadclaws pour transporter une formation de Forlorn Hope ou une Suite des Iron Warriors	25 pts / 50 pts
Transports Elus	Ajoutez suffisamment de Dreadclaws pour transporter toute la formation	50 pts
<i>1 des choix suivants</i>	Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)	
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50 pts
Support Lourd	Ajoutez 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predator du Chaos à la formation	75 pts
Land Raiders	Ajoutez jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2

NIGHT LORDS – Ferc Test 2016

Les Armées de Night Lords ont une valeur stratégique de 4. Tous les Marines du Chaos et les Légions Titaniques du Chaos ont une valeur d'initiative de 1+. La Flotte de Guerre du Chaos a une valeur d'initiative de 2+.

Vous pouvez dépenser jusqu'à un tiers des points de votre armée en Flotte de Guerre et Soutien Titanique du Chaos Universel (cf, Tableau Black Legion).

Règne de la Terreur : Lorsqu'une formation ennemie se rallie ou se regroupe à 30cm d'une formation Night Lords plus nombreuse qu'elle, cette formation enlève un pion impact de moins que d'ordinaire. Si la formation Night Lord est plus de deux fois plus nombreuse, la formation adverse enlève deux pions impact de moins que d'ordinaire. Si le nombre de pions impact restant conduit la formation à rester démoralisée, ramenez le nombre de pion impact au seuil de démoralisation. Dans tous les cas, l'unité doit se trouver, à l'issue du ralliement, au-delà de son seuil de démoralisation. Par exemple, si une unité démoralisée de la Garde Impériale, dernière survivante d'une formation, se rallie à moins de 30cm d'une formation de Night Lords, elle ne reste pas démoralisée pour autant.

Formations	Unités	Améliorations	COUT
Suite de Night Lords	6 unités de Marines du chaos et Transport	Personnage du Chaos, Prince Démon, Havocs, Dreadnoughts, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250pts
0-2 Suite d'Elus Night Lords	De 4 à 6 unités d'Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Prince Démon, Téléportation, Dreadnoughts, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts par unité
0-1 Terror Squad par suite de NL	6 unités de Terror Squad et 1 Personnage du chaos	Personnage du Chaos, Prince Démon, Havocs, Dreadnoughts, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250pts
0-1 Forlorn Hope par suite de NL	4 OU 6 unités de Forlorn Hope	Transports (Dreadclaws uniquement)	125 pts / 200 pts
1+ Suite de Raptors	6 unités de Raptors 1 Personnage du chaos	Prince Démon	200 pts
Compagnie de Motos	6 unités de Motos et 1 Personnage du Chaos		200pts
0-1 Warp Talon par suite de NL	6 unités de Warp Talon	Personnage du Chaos, Prince Démon, Téléportation,	300pts
0-1 Compagnie Blindée <i>1 des choix suivants</i>	4 Land Raiders du Chaos 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-2 unités supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
Améliorations	Unités		COUT
Personnage du Chaos <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.		50 pts 25 pts
0-1 Prince Démon	Remplacez un Personne du Chaos par un Prince Démon. Si ce Personnage du Chaos était votre Commandant Suprême, votre Prince Démon gagne cette compétence.		50pts
Havocs	Ajoutez 4 Havocs à la formation		150pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation		50 pts chaque
Téléportation	Si la formation est composée uniquement d'unités Terminators ou Warp Talon		50 pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation		50pts
Support Lourd	Ajoutez 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predator du Chaos à la formation		75pts
Land Raiders	Ajoutez jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation		75 pts chacun 125 pts les 2

WORD BEARERS – Ferc Test 2016

Les Armées de Word Bearers ont une valeur stratégique de 4. Tous les Marines du Chaos, les Démon majeurs, les Légions Titaniques du Chaos ont une valeur d'initiative de 1+. La Flotte du Chaos, la Navy, les Cultistes, Mutants et Mutants géants et les démons mineurs ont une valeur d'initiative de 2+. Les formations de démons majeurs ET mineurs ont une initiative de 1+.

Vous pouvez dépenser jusqu'à un tiers des points de votre armée en Flotte de Guerre et Soutien Titanique du Chaos Universel (cf, Tableau Black Legion)

Formations	Unités	Améliorations		COUT
1+ Suite des Word Bearers	8 unités de Marines du chaos	Personnage du chaos, Apôtre Noir, Prince Démon, Pacte Démoniaque, Autel du Chaos, Autel de Dévotion, Enfants du Chaos, Havocs, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Landraiders		250pts
0-2 Suite d’Elus des Word Bearers	De 4 à 6 unités d’Elus Terminators du Chaos	Personnage du chaos, Apôtre Noir, Prince Démon, Pacte Démoniaque, Autel du Chaos, Autel de Dévotion, Dreadnoughts, Defilers, Transports Elus, Stalker, Support Lourd, Landraiders		50 pts par unité
0-1 Suite de Possédés par Suite de WB	8 unités de Possédés	Autel de Dévotion, Enfants du Chaos, Transports		300 pts
Compagnie de Motos	8 unités de Motos	Personnage du chaos, Apôtre Noir, Pacte Démoniaque, Chiens du Chaos		250pts
Compagnie Blindée <i>1 des choix suivants</i>	4 Land Raiders du Chaos 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-2 unités supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders		300 pts 200 pts
0-2 Démons Mineurs	8 ou 12 unités de Démons Mineurs	Démon Majeur (0-2 par armée)		175 pts/ 275 pts
0-2 Démons Majeurs	1 Démon Majeur			200 pts
Formations de Soutien		1 max par formation principale	Améliorations	COUT
Suite de Cultistes et de Mutants		1 Aspirant Champion du Chaos et 11 unités de Cultistes et/ou de Mutants	Transports Renégats, Hydre, Enfants du Chaos, Chiens du Chaos, Autel du Chaos, Appui feu renégat, pacte démoniaque, Hellhounds renégats	175 pts
0-1 Suite de Mutants Géants / Ogryns Renégats par Suite de Cultistes / Mutants		6 unités de Mutants Géants et/ou d'Ogryns Renégats	Transporteurs Terrestres, Chimères, Hydre	250 pts
Defilers		4 Defilers	Defiler	300 pts
Améliorations	Maximum 4 par Formation			COUT
Personnage du Chaos <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos			50 pts
	Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.			25 pts
Apôtre Noir	Ajoutez une amélioration Apôtre Noir à la formation			50pts
Pacte Démoniaque	La formation peut invoquer une formation de Démons durant la phase de téléportation			25pts
Prince Démon	Remplacez un Seigneur de Guerre du Chaos ou un Seigneur du Chaos par un Prince Démon. S’il remplace le Seigneur de Guerre du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême. Un Prince démon peut être inclus dans l’armée pour chaque déité représentée.			50pts
0-2 Démon Majeur	Ajoutez un Démon Majeur à une formation de Démons Mineurs. En respectant de la limitation de 0-2 Démons Majeurs dans l’armée.			150pts
Enfants du chaos	Ajoutez jusqu’à 3 Enfants du Chaos			25pts par unité
Chiens du chaos	Ajoutez jusqu’à 3 Chiens du Chaos			15pts par unité
Cultistes ou Mutants	Ajoutez jusqu’à 8 Cultistes et/ou Mutants			10pts l’unité
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
Appuis feux renégats	Ajoutez jusqu’à 4 unités d’Appui feu			25pts chaque
Hellhounds renégats	Ajoutez jusqu’à 3 Hellhounds			50pts chaque
Flak renégate	Ajoutez une Hydre			50 pts
0-1 Autel du Chaos	Ajoutez un Autel du Chaos			200pts
Autel de Dévotion	Ajoutez un Autel de Dévotion à la formation			100pts
Havocs	Ajoutez 4 Havocs à la formation			150pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu’à 4 Dreadnoughts à la formation			50 pts chaque
Defilers	Ajoutez un à deux Defilers à la formation			75 pts / 125 pts
Transports	Ajoutez assez de Rhinos OU Dreadclaws pour transporter toute la formation			50 pts
Transports Elus <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez suffisamment de Dreadclaws pour transporter toute la formation Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)			50 pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation			50pts
Support Lourd	Ajouter jusqu’à deux blindés à la formation parmi : Vindicators, Predators			75pts la paire
Land Raiders	Ajoutez jusqu’à 6 Land Raiders du Chaos			75 pts chacun 125 pts les 2

ALPHA LEGION – Ferc Test 2016

Les Armées de l'Alpha Legion ont une valeur stratégique de 4. Tous les Marines du Chaos et les Légions Titaniques du Chaos ont une valeur d'initiative de 1+. La Flotte de Guerre du Chaos a une valeur d'initiative de 2+. Les de Cultistes ont une initiative de 2+.

Vous pouvez dépenser jusqu'à un tiers des points de votre armée en Flotte de Guerre et Soutien Titanique du Chaos Universel (cf, Tableau Black Legion)

L'HYDRE AUX MULTIPLES TÊTES : Les Fils d'Alpharius, les membres de l'Alpha Legion ont développés un style de combat propre, laissant une totale autonomie à chaque ramification de leurs forces. En effet, chaque Space Marine de l'Alpha Legion est capable de définir ses propres objectifs même après la perte de leurs principaux officiers. Pour cela, la relance d'initiative normalement autorisée par la présence d'un Commandant Suprême n'est pas soumise à la présence d'une figurine spécifique, mais accessible temps qu'au moins un personnage du Chaos de votre armée est en vie. Vous devez toutefois prendre l'option Seigneur de Guerre dans une formation pour bénéficier de cette règle spéciale.

SABOTAGE : Les Space Marines de l'Alpha Legion sont connus pour exploiter et renforcer les Cultes renégats au sein même de l'Imperium. Ils utilisent ces Cultes afin de repérer les objectifs importants, mais surtout pour miner les défenses ennemies avant leurs assauts. Pour chaque action de sabotage que vous avez acquise, lancer un dé sur la table ci-dessous. Ce jet de dé a lieu après le déploiement des troupes, mais avant le jet de stratégie du premier tour. **1 : Une formation de Cultistes choisie par l'adversaire commence la partie avec un Pl.2-5 : Une formation ennemie de votre choix commence la partie avec un Pl. 6 : Une formation ennemie de votre choix commence la partie avec 1D3 Pl.** Les formations ennemies concernées doivent impérativement être sur la table. Cette règle ne peut affecter les formations hors table.

Formations	Unités	Améliorations	COUT
Suite de l'Alpha Legion	6 unités de Marines du chaos et 1 Personnage du Chaos	Personnage du Chaos, Dreadnoughts, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	225pts
0-2 Suite d'Elus	4 à 6 unités d'Elus Terminators du Chaos et 1 Personnage du Chaos	Personnage du Chaos, Dreadnoughts, Téléportation, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	225pts les 4 +50 pts / unité
0-1 Infiltrateurs par suite de l'AL	6 unités d'Infiltrateurs de l'Alpha Legion et 1 Personnage du Chaos	Personnage du Chaos, Dreadnoughts, Transports, Téléportation, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250 pts
0-1 Havocs par Suite de l'AL	6 unités de Havocs et 1 Personnage du Chaos	Personnage du Chaos, Dreadnoughts, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	275pts
0-1 Forlorn Hope par suite de l'AL	4 OU 6 unités de Forlorn Hope	Transports (Dreadclaws uniquement)	125pts / 200 pts
Compagnie de Motos	6 unités de Motos et 1 personnage	Personnage du Chaos	200pts
Compagnie Blindée <i>1 des choix suivants</i>	4 Land Raiders du Chaos 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-2 unités supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
Loge de Cultistes de l'Alpha Legion	1 Aspirant Champion Marines du Chaos et 11 Cultistes ou Mutants	Cultistes ou Mutants, Transports Renégats, Enfants du Chaos, Chiens du Chaos, Hyde, Appui-feu renégat, Hellhounds renégats, Chars renégats, Flack renégate, Sabotage	175 pts

Améliorations	Maximum 4 par Formation	COUT
Personnage du Chaos <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts
Transports	Ajoutez suffisamment de Rhinos OU de Dreadclaws pour transporter une formation de Forlorn Hope ou une Suite de l'Alpha Legion	25 pts / 50 pts
Téléportation	Si la formation est composée uniquement d'unités Terminators ou Infiltrateurs	50 pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation	50 pts chaque
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50pts
Support Lourd	Ajoutez 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predator du Chaos à la formation	75 pts
Land Raiders	Ajoutez jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2

Améliorations	Loges de Cultistes uniquement	COUT
Sabotage	La formation dispose d'une action de sabotage	50 pts
Cultistes ou Mutants	Ajoutez jusqu'à 8 Cultistes et/ou Mutants	10pts l'unité
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	25pts chaque
Chien du Chaos	Ajoutez jusqu'à 3 unités de Chiens du Chaos	10pts chaque
Appuis-feux renégats	Ajoutez jusqu'à 4 unités d'Appui-feu	25pts chaque
Hellhounds renégat	Ajoutez jusqu'à 3 Hellhounds	50pts chaque
Chars renégat	Ajoutez jusqu'à 3 Leman Russ Ou 3 Leman Russ Démolisseurs	75pts chaque / 85pts chaque
Flack renégate	Ajoutez une Hyde	50 pts

DEATH GUARD – Ferc 2016

Les armées de la Death Guard ont une valeur stratégique de 4. Les formations de l'armée et les formations de Démons mineurs comprenant également un Démon majeur ont une initiative de 1+. Les formations de démons mineurs, les Machines de Contagion et la Flotte de guerre du Chaos ont une initiative de 2+.

POURRITURE DE NURGLE : Une seule suite de Marines de la Peste peut recevoir la pourriture de Nurgle pour 50 points. La formation dépositaire inflige automatiquement 1D3 touches supplémentaires lors d'un assaut (CàC ou FF, le choix de la valeur utilisée devant être annoncé avant le jet de dé). Ceci ne fonctionne pas lors d'un soutien.

Formations	COMPOSITION	Améliorations	COUT
1+ Suite de Marines de la Peste	8 unités de Marines de la Peste	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Enfants du Chaos, Pourriture de Nurgle	275 pts
0-2 Suite d'Elus Terminators de la Peste	4 à 6 unités d'Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Elus, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts par unité
Compagnie Blindée <i>1 des choix suivants</i>	4 Land Raiders du Chaos 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-4 unités supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
0-2 Infestation de Zombies de la Peste	2d6 + 6 unités de Zombies de la Peste		175 pts
0-2 Démons Mineurs	8 ou 12 unités de Porte-Peste	Grand Immonde	175 pts / 275 pts
0-1 Démon Majeur	1 Grand Immonde		200 pts

Formations de Soutien	1 par Suite de Marines de la Peste	Améliorations	COUT
Havocs	6 unités de Havocs	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Obliterators, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	225 pts
Artillerie de la Peste	4 à 6 Machines de Contagion		300 pts / 450 pts
0-2 Compagnie Lourde Plaguebearer	1 à 3 Decimators		225 pts par unité
Avant-garde de la Ruine	4 à 6 Drônes de la Ruine		225 pts / 325 pts

Flotte de Guerre et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée	COUT
Escadrille d'Intercepteurs Hellblade	3 Hellblades	200 pts
Escadrille de Chasseurs-Bombardiers Helltalons	2 Helltalons	225 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Devastation ou 1 Cuirassé Despoiler	200 pts / 250 pts
0-2 Tour de la Peste	1 à 2 Tours de la Peste	375 pts par unité
Titan Feral	1 Feral	300 pts
Titan Ravager	1 Ravager	650 pts
Titan Banelord	1 Banelord	850 pts

Améliorations	Maximum 4 par formation	COUT
Personnage du Chaos <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts
Porte-icône	Ajoutez un Porte-icône à l'une des unités de la formation. Il permet d'invoquer une formation de Démons.	25 pts
Enfants du Chaos	Ajoutez jusqu'à 3 Enfants du Chaos.	25 pts l'unité
0-1 Prince Démon	Remplacez un Seigneur de Guerre du Chaos ou un Seigneur du Chaos par un Prince Démon. S'il remplace le Seigneur de Guerre du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême	50 pts
0-1 Grand Immonde	Ajoutez 1 Grand Immonde à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Grand Immonde n'a pas été pris en choix de Formation.	150 pts
Obliterators	Ajoutez jusqu'à 3 Obliterators à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts	50 pts chaque
Defilers	Ajoutez un à deux Defilers à la formation	75 pts / 125 pts
Transports	Ajoutez suffisamment de Rhinos ou de Dreadclaws pour transporter des Havocs ou une Suite de Marines de la Peste	25pts / 50 pts
Transports Elus <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez suffisamment de Dreadclaws pour transporter toute la formation Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)	50 pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50 pts
Support Lourd	Ajoutez 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predator du Chaos à la formation	75 pts
Land Raiders	Ajoutez jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2

EMPEROR'S CHILDREN – Ferc 2016

Les armées des Emperors'children ont une valeur stratégique de 4. Les formations de l'armée et les formations de Démons mineurs comprenant également un Démon majeur ont une initiative de 1+. Les formations de Démons mineurs, les Chevaliers démons et la Flotte de guerre du Chaos ont une initiative de 2+.

DOOM SIREN : Une seule suite de Noise Marines peut recevoir la Doom Siren pour 50 points. La formation possède alors la compétence « frappe en premier » lors des assauts en fusillade.

Formations	Unités	Améliorations	COUT
1+ Suite de Noise Marines	8 unités de Noise Marines	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Doom Siren	275 pts
0-2 Suite d’Elus Terminators Emperor’s Children	4 à 6 unités d’Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Transports, Elus, Support Lourd, Land Raiders	50 pts par unité
Compagnie de Motos	8 unités de Motos du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône	250 pts
Compagnie Blindée <i>1 des choix suivants</i>	4 Land Raiders du Chaos 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-4 unités supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
0-2 Démons mineurs	8 ou 12 unités de Démonettes	Gardien des Secrets	175 pts / 275 pts
0-1 Démon Majeur	1 Gardien des Secrets		200 pts
Formations de Soutien	1 par Suite de Noise Marines	Améliorations	COUT
Légionnaires Emperor’s Children	6 unités de Légionnaires Emperor’s Children	Transports (Rhinos)	225 pts
Havocs	6 unités de Havocs	Personnage du Chaos, Transports, Prince Démon, Stalker, Defilers, Dreadnoughts, Support Lourd, Land Raiders	225 pts
Phalange infernale	4 ou 6 Hell Scourge		275 pts / 400 pts
Cohorte infernale	4 ou 6 Hell Striders		225 pts / 325 pts
Flotte de Guerre et Soutien Titanique		Jusqu'à un tiers des points de l'armée	COUT
Escadrille d’Intercepteurs Hellblade		3 Hellblades	200 pts
Escadrille de Chasseurs-Bombardiers Helltalon		2 Helltalons	225 pts
Soutien Orbital		1 Croiseur Devastation ou 1 Cuirassé Despoiler	200 pts / 250 pts
0-2 Titans Légers		1 ou 2 Subjugator/Questor	250 pts par Subjugator 275 pts par Questor
Titan Feral		1 Feral	300 pts
Titan Ravager		1 Ravager	650 pts
Titan Banelord		1 Banelord	850 pts
Améliorations	Maximum 4 par formation		COUT
Personnage du Chaos <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.		50 pts 25 pts
Porte-icône	Ajoutez un Porte-icône à l’une des unités de la formation. Il permet d’invoquer une formation de Démons.		25 pts
0-1 Prince Démon	Remplacez un Seigneur de Guerre du Chaos ou un Seigneur du Chaos par un Prince Démon. S’il remplace le Seigneur de Guerre du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême.		50 pts
0-1 Gardien des Secrets	Ajoutez 1 Gardien des Secrets à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Gardien des Secrets n’a pas été pris en choix de Formation.		150 pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu’à 4 Dreadnoughts à la formation		50 pts
Defilers	Ajoutez un à deux Defilers à la formation		75 pts / 125 pts
Transports	Ajoutez suffisamment de Rhinos OU de Dreadclaws pour transporter une formation de Havocs ou Légionnaires ou une Suite de Noise Marines		25 pts / 50 pts
Transports Elus <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez suffisamment de Dreadclaws pour transporter toute la formation Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)		50 pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation		50 pts
Support Lourd	Ajoutez 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predator du Chaos à la formation		75 pts
Land raiders	Ajoutez jusqu’à 6 Land Raiders du Chaos à la formation		75 pts chacun 125 pts les 2

THOUSAND SONS – Ferc 2016

Les armées des Thousand Sons ont une valeur stratégique de 4. Les formations de l'armée et les formations de Démons mineurs comprenant également un Démon majeur ont une initiative de 1+. Les formations de Démons mineurs, les Tours d'argent et la Flotte de guerre du Chaos ont une initiative de 2+.

DESTINEE DE L'ARCHITECTE : Une seule suite de Thousand Sons peut recevoir la Destinée de l'Architecte pour 50 points : la formation possède alors la compétence « téléportation ».

Formations	Unités	Améliorations	COUT
1+ Suite de Thousand Sons	8 unités de Thousand Sons	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Automates	275 pts
0-2 Rubric Terminators	4 à 6 unités d'Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourd, Land Raiders, Transports, Elus	50 pts par unité
Compagnie Blindée <i>1 des choix suivants</i>	4 Land Raiders du Chaos 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-4 unités supplémentaires parmi : Support Lourd, Land Raiders	300 pts 200 pts
0-2 Démons mineurs	8 ou 12 unités d'Incendiaires	Duc du Changement	175 pts / 275 pts
0-1 Démon Majeur	1 Duc du Changement		200 pts

Formations de Soutien	1 par Suite de Thousand Sons	Améliorations	COUT
Flèches des Arcanes	4 à 8 Tours d'Argent		275 pts / 400 pts
Chevaucheurs de Disque	6 unités de Chevaucheurs de Disque	Personnage du Chaos, Porte-icône	225 pts

Flotte de Guerre et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée	COUT
Vol de Firelords	2 à 3 Firelords	150 pts l'unité
Vol de Doomwings	3 Doomwings	150 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Devastation <u>ou</u> 1 Cuirassé Despoiler	200 pts / 250 pts
0-2 Palais du Warp	1 ou 2 Palais du Warp	375 pts l'unité
Titans Feral	1 Feral	300 pts
Titan Ravager	1 Ravager	650 pts
Titan Banelord	1 Banelord	850 pts

Améliorations	Maximum 4 par formation	COUT
Personnage du Chaos <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts
Porte-icône	Ajoutez un Porte-icône à l'une des unités de la formation. Il permet d'invoquer une formation de démons.	25 pts
0-1 Prince Démon	Remplacez un Seigneur de Guerre du Chaos ou un Seigneur du Chaos par un Prince Démon. S'il remplace le Seigneur de Guerre du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême.	50 pts
0-1 Duc du Changement	Ajoutez 1 Duc du Changement à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Duc du Changement n'a pas été pris en choix de Formation.	150 pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation	50 pts chaque
Defilers	Ajoutez un à deux Defilers à la formation	75 pts / 125 pts
Transports	Ajoutez assez de Rhinos OU Dreadclaws pour transporter toute la formation	50 pts
Transports Elus <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez suffisamment de Dreadclaws pour transporter toute la formation Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)	50 pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50 pts
Support Lourd	Ajoutez 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predator du Chaos à la formation	75 pts
Land Raiders	Ajoutez jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation	75 pts chacun 125 pts les 2

WORLD EATERS – Ferc 2016

Les armées des Worlds Eaters ont une valeur stratégique de 4. Les formations de l'armée et les formations de Démons mineurs comprenant également un Démon majeur ont une initiative de 1+. Les formations de Démons mineurs, les Canons de Khorne, les Machines d'assaut et la Flotte de guerre du Chaos ont une initiative de 2+.

RAGE DE KHORNE : Une seule Duite de Berzerkers peut recevoir la Rage de Khorne pour 50 points : la formation possède alors la compétence « Sans peur ».

Formations	Unités	Améliorations	COUT
1+ Suite de Berzerkers	8 unités de Berzerkers	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Transports, Stalker, Support Lourde, Land Raiders, Rage	275 pts
0-2 Suite d'Elus Terminators WE	4 à 6 unités d'Elus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône, Prince Démon, Dreadnoughts, Defilers, Stalker, Support Lourde, Land Raiders, Transports, Elus	50 pts par unité
0-2 Marines d'assaut de Khorne	6 à 8 unités de Marines d'assaut de Khorne	Personnage du Chaos, Porte-icône	200 pts les 6 275 pts les 8
Compagnie de Motos	8 Motos du Chaos	Personnage du Chaos, Porte-icône	250 pts
Compagnie Blindée <i>1 des choix suivants</i>	4 Land Raiders du Chaos 4 Predators du Chaos	Stalker, 0-4 unités supplémentaires parmi : Support Lourde, Land Raiders	300 pts 200 pts
0-2 Démons mineurs	8 ou 12 unités de Sanguinaires	Buveur de Sang	175 pts / 275 pts
0-1 Démon Majeur	1 Buveur de Sang		200 pts

Formations de Soutien	1 par Suite de Berzerkers	COUT
Meute du Carnage	4 ou 6 Machines d'assaut de Khorne	275 pts / 400 pts
0-1 Batterie Feu d'Enfer	4 ou 6 Canons de Khorne	225 pts / 325 pts
0-2 Scorpions d'Airain	1 à 3 Grands Scorpions d'Airain	250 pts chacun

Flotte de Guerre et Soutien Titanique	Jusqu'à un tiers des points de l'armée	COUT
Escadrille d'Intercepteurs Hellblades	3 Hellblades	200 pts
Escadrille de chasseurs- bombardiers Helltalons	2 Helltalons	225 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Devastation <u>ou</u> 1 Cuirassé Despoiler	200 pts / 250 pts
0-2 Seigneur de Bataille	1 à 2 Seigneurs de Bataille	400 pts par unité
Titan Feral	1 Feral	300 pts
Titan Ravager	1 Ravager	650 pts
Titan Banelord	1 Banelord	850 pts

Améliorations	Maximum 4 par formation	COUT
Personnage du Chaos <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez un Seigneur de Guerre du Chaos Ajoutez un Seigneur du Chaos ou un Seigneur Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts
Porte-icône	Ajoutez un Porte-icône à l'une des unités de la formation. Il permet d'invoquer une formation de Démons.	25 pts
0-1 Prince Démon	Remplacez un Seigneur de Guerre du Chaos ou un Seigneur du Chaos par un Prince Démon. S'il remplace le Seigneur de Guerre du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême.	50 pts
0-1 Buveur de Sang	Ajoutez 1 Buveur de Sang à une formation de Démons Mineurs. Uniquement si le Buveur de Sang n'a pas été pris en choix de Formation.	150 pts
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à 4 Dreadnoughts à la formation	50 pts chaque
Defilers	Ajoutez un à deux Defilers à la formation	75 pts / 125 pts
Transports	Ajoutez assez de Rhinos OU Dreadclaws pour transporter toute la formation	50 pts
Transports Elus <i>1 des choix suivants</i>	Ajoutez suffisamment de Dreadclaws pour transporter toute la formation Téléportation (si la formation est composée uniquement d'unités Terminators)	50 pts
Stalker	Ajoutez 1 Stalker à la formation	50 pts
Support Lourde	Ajoutez 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predators du Chaos à la formation	75 pts
Land Raiders	Ajoutez jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos.	75 pts chacun 125 pts les 2

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 Stigmatus 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 Stigmatus permet de sélectionner une Loge Gigantis	COUT
Loge Stigmatus	1 Aspirant Champion Marine du Chaos OU 1 Démagogue, et 11 unités de Cultistes et/ou de Mutants	175 pts
Loge Gigantis <i>1 des choix suivants</i>	1 Aspirant Champion Marine du Chaos OU 1 Démagogue et 5 Mutants Géants et/ou Ogryns Renégats 6 Mutants Géants et/ou Ogryns Renégats	275 pts 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 Maraudeurs	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
1 des choix suivants	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 Démons 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 Démons durant 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 Hyde	50 pts

SEIGNEUR DE GUERRE DU CHAOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme Démon	(contact)	Arme d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : <i>Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable.</i>				

SEIGNEUR DU CHAOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme Démon	(contact)	Arme d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : <i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable.</i>				

SEIGNEUR SORCIER DU CHAOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Explosion Warp	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Notes : <i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable.</i>				

PORTE-ICONE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
-	-	-	-	
Notes : Sauvegarde Invulnérable.				

APÔTRE NOIR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme Démon	(contact)	Arme d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable				

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 supplémentaires (+2), Macro arme		
Explosion Warp	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme		
Notes : <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation.</i>					
Le Prince Démon peut avoir des ailes. Si cette option est choisie, il acquiert des <i>Réacteurs Dorsaux</i> , et sa Vitesse et son Blindage sont remplacés par les valeurs entre parenthèses.					

ENFANT DU CHAOS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Horribles Mutations	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+D3)	
Notes : Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				

BETES DEMONIAQUES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	4+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Notes : <i>Infiltrateur, Sauvegarde Invulnérable.</i>				

OBLITERATORS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes corporelles	45cm	3 x AP5+ / AC5+	-	
et	(contact)	Armes d'assaut	Macro arme	
ou	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les Couverts	
Notes : <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Téléportation.</i>				

ELUS TERMINATORS DU CHAOS

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

SPACE MARINES DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanons	45cm	AP5+/AC6+	-	

HAVOCS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Autocanons	45cm	AP5+ / AC6+	-	

FORLORN HOPE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanons	45cm	AP5+/AC6+	-	
Notes : <i>Eclaireur.</i>				

MOTOS DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Epées Tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	-	
Notes : <i>Montés.</i>				

RAPTORS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Haches Tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	-	
Notes : <i>Réacteurs Dorsaux.</i>				

POSSEDES WORD BEARERS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes Démoniaques	(contact)	Arme d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1)	
Notes : <i>Infiltrateur, Sauvegarde Invulnérable</i>				

INFILTRATEURS ALPHA LEGION

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	4
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-plasma	15cm	AP5+/AC5+	-	
Notes : <i>Infiltrateurs</i>				

ESCOUADE DE SAPEURS IRON WARRIORS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-flammes	15cm	AP5+/AC5+	-	
Note : Ignore les Couverts				

TERROR SQUAD NIGHT LORDS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-plasma	15cm	AP5+/AC5+	-	
Notes : <i>Infiltrateur, Eclaireur</i>				

WARP TALONS NIGHT LORDS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes d'Assaut Warp	(contact)	Arme d'assaut	Frappe en premier	
Notes : Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Sniper, Eclaireur				

MARINES D'ASSAUT DE KHORNE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	5+
Notes : <i>Réacteurs Dorsaux.</i>				

BERZERKERS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Haches Tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	
Notes : <i>Infiltrateur</i> .				

MARINES DE LA PESTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-Plasma	15cm	AP5+/AC5+	-	

THOUSAND SONS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolts Inferno	(15cm)	Armes légères	Macro arme	

NOISE MARINES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Blastmaster	30cm	AP5+/AC6+	Rupture	

LEGIONNAIRES EMPEROR'S CHILDREN

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-	
Notes : <i>Eclaireurs.</i>				

DREADNOUGHT DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanons jumelés	45cm	AP4+ / AC5+	-	
Poing énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Notes : <i>Marcheur, Sans Peur.</i>				

RHINO DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Notes : <i>Transport</i> (peut transporter deux des unités suivantes : Berzerkers, Noise Marines, Marines de la Peste, Thousand Sons, Havocs, Space Marines du Chaos, Forlorn Hope et toutes les formations disposant de cette amélioration).				

PREDATOR DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
2 x Bolters lourds	30cm	AP5+	-	
Notes : <i>Blindage Renforcé.</i>				

STALKER

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

LAND RAIDER DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Canons laser jumelés	45cm	AC4+	-	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	-	
Notes : <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport</i> (peut transporter une unité d'Elus Terminators, d'Obliterators, un Prince Démon, ou deux des unités suivantes : Berzerkers, Noise Marines, Marines de la Peste, Thousand Sons, Havocs, Space Marines du Chaos, Forlorn Hope).				

VINDICATOR DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Démolisseur	30cm	MA4+	-	
et	(15cm)	Armes légères	Macro arme	
Notes : <i>Blindage Renforcé.</i>				

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-flammes lourd	15cm	AP4+	Ignore les Couverts	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les Couverts	
Griffes de combat	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Notes : Marcheur, Sans Peur, Blindage renforcé, Sauvegarde Invulnérable.				

DREADCLAW

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Deathclaw	15cm	AP5+ / AC5+		
Notes : <i>Assaut Planétaire, Transport.</i> Ne peut transporter que des unités d'Infanterie (sauf motos) et des Dreadnoughts.				

AUTEL DE DEVOTION WORD BEARERS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arcano Technologie Mineure	45cm	AP4+/AC4+/AA4+	-	
Notes :Concentration Démoniaque 1D3 unités de démons mineurs, Blindage Renforcé, Sauvegarde Invulnérable.				

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 détruit ; toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche MA6+				
Notes : <i>Blindage Renforcé, Charismatique, Concentration Démoniaque, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.</i>				

DEATHWHEEL

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Faucheurs	30cm	AP4+/AC6+	Arc de tir gauche	
2 x Faucheurs	30cm	AP4+/AC6+	Arc de tir droit	
Obusier léger	45cm	AP4+/AC4+	Arc de tir gauche	
Obusier léger	45cm	AP4+/AC4+	Arc de tir droit	
Notes : <i>Blindage Renforcé, Sans Peur.</i> Capacité de dommage 4, Boucliers : 2				
Touche critique : les stabilisateurs gyroscopiques sont endommagés. La Death Wheel roule de 3D6 cm dans une direction aléatoire (elle s'arrête si elle rencontre un terrain infranchissable ou un autre engin de guerre) infligeant une touche à toute unité sur laquelle elle roule. La Death Wheel bascule ensuite sur le côté et est détruite.				

DECIMATOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Décimator	45cm	3PB	Macro Arme, Ignore les couverts	
2x Faucheurs Jumelés	30cm	AP3+/AC5+	Arc de tir droit	
2x Faucheurs Jumelés	30cm	AP3+/AC5+	Arc de tir gauche	
Notes : Blindage Renforcé . Capacité de dommage : 3, Touche critique : Le Decimator est détruit ; toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.				

INTERCEPTEUR HELLBLADE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Faucheurs jumelés	30cm	AP3+/AC5+/AA4+	Arc de tir frontal fixe	

CHASSEUR-BOMBARDIER HELLTALON				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur-Bombardier	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons laser jumelés	45cm	AC4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Lanceur Havoc	45cm	AP5+ / AC6+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes incendiaires	15cm	2PB	Arc de tir frontal fixe, Ignore les Couverts	

CROISEUR DE CLASSE DEVASTATION				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau Spatial	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement orbital	-	3PB	Macro arme	
Frappe chirurgicale	-	MA2+	Tueur de Titan (D3)	
Notes : Peut transporter jusqu'à vingt unités qui peuvent être déployées en Dreadclaws, selon les règles d'Assaut Planétaire.				

CUIRASSE DE CLASSE DESPOILER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau Spatial	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement orbital	-	3PB	Macro arme	
3 x Frappe chirurgicale	-	MA2+	Tueur de Titan (D3)	
Notes : Peut transporter jusqu'à quarante unités qui peuvent être déployées en Dreadclaws, selon les règles d'Assaut Planétaire. Lent, ne peut être utilisé lors des 2 premiers tours de la partie, à moins que le scénario ne précise le contraire.				

TITAN FERAL				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Deathstorm	45cm	4xAP4+/AC4+	Arc de tir frontal	
Hellmouth	30cm	3PB	Macro arme, Arc de tir frontal	
Tête de bataille	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), Arc de tir frontal fixe	
Capacité de dommage 3, Boucliers : 2 Touche critique : Le titan est déséquilibré et vacille. Déplacez-le 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+.				
Notes : <i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i>				

TITAN RAVAGER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Doomburner	45cm	MA3+	Macro arme, Tueur de titan (D3), Arc de tir frontal fixe	
2x Deathstorm lourd	60cm	4xAP4+/AC4+	Arc de tir frontal	
Tête de Bataille	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), Arc de tir frontal fixe	
Queue	75cm	AP4+/AC4+	-	
Et	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	
Capacité de dommage : 6, Boucliers : 4, Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure.				
Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :				
- 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+ ;				
- 2-3 : le titan subit 1 point de dommages supplémentaire ;				
- 4-6 : la fissure est réparée.				
Notes : <i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i>				

TITAN BANELORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	2+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Rack de Missiles Havoc	60cm	6x2PB	Tir indirect, Tir unique, Arc de tir frontal, Ignore les Couverts	
Canon Hellstrike	60cm	3PB	Macro arme, Ignore les Couverts, arc de tir frontal fixe	
Poing de Combat Apocalypse	30cm	4xAP4+/AC4+	Arc de tir frontal fixe	
Et	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Macro arme, Tueur de Titan (D3)	
Tête de Bataille	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), arc de tir frontal fixe	
Queue	75cm	AP4+/AC4+	-	
Et	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	
Capacité de dommage : 8, Boucliers : 6, Touche critique : Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure : - 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+ ; - 2-3 : le Banelord entre dans une rage démoniaque et bouge immédiatement de 3D6cm dans une direction aléatoire. S'il percute un terrain infranchissable ou une 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+. - 4-6 : la fissure est réparée.				
Notes : <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i>				

BUVEUR DE SANG

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache de Khorne	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Tueur de Titan (1)	
Fouet de Khorne	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Tueur de Titan (1)	
Notes : <i>Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.</i>				
Capacité de dommage : 3, Touche 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

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lames d’Enfer	(contact)	Armes d’assaut	Attaques supplémentaires (+1)	
Notes : Sauvegarde Invulnérable.				

CANON DE KHORNE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Feu d'Enfer	60cm	MA4+	-	
Notes : Sans Peur. Sauvegarde Invulnérable.				

MACHINE DEMON DE KHORNE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons Sanguinaires	30cm	2xAP4+/AC4+	-	
Lames Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (D3)	
Notes : Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				

SEIGNEUR DE BATAILLE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	25cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Deathstorm	45cm	4xAP4+/AC4+	-	
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-	
Poing Tronçonneur	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+3), Tueur de Titan	
Capacité de dommage : 6, Touche critique : Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque rune endommagée :				
- 1 : le Seigneur de Bataille est aspiré dans le Warp, et considéré comme détruit.				
- 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+.				
- 4-6 : la rune est réparée.				
Notes : <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.</i>				

GRAND SCORPION D'AIRAIN				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	5+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mega Canon Scorpion	30cm	2x AP3+/AC5+	-	
Canon Hellmaw	15cm	2x AP4+	Ignore les Couverts	
Canon Demolisseur	30cm	MA4+	-	
et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
2x Griffes de Combat	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Capacité de dommage : 3, Touche critique : Le Scorpion d'Airain est détruit ; toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+.				
Notes : <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>				

DUC DU CHANGEMENT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Regard Cinglant	30cm	2x MA3+	-	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Bâton de Chari Vari	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
CD : 3, Touche Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp, ainsi que chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sur un résultat de 6				
Notes : Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				

INCENDIAIRES				
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.				

CHEVAUCHEUR DE DISQUE					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps		Fusillade
Infanterie	30cm	4+	5+		3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Notes : Réacteurs Dorsaux.					

TOURS 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	
Canon des Arcanes	45cm	AP4+/AC4+	-	
Notes : Antigrav, Sans Peur, 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	
3x Canon des Arcanes	45cm	AP4+/AC4+	-	
Rayon du Pouvoir	60cm	MA3+	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Feu du Warp de Tzeentch	30cm	3PB	Tueur de Titan (D3), Ignore les couverts	
Capacité de dommage : 6, Touche critique : Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque rune endommagée :				
- 1 : le Palais du Warp est aspiré dans le Warp, et considéré comme détruit.				
- 2-3 : il subit 1 point de dommages supplémentaire, et chaque unité dans un rayon de 5cm subit une touche Macro arme sur 6+.				
- 4-6 : la rune est réparée.				
Notes : <i>Antigrav. Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.</i>				

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	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon à Flammes	15cm	AP4+/AC4+/AA4+	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	
Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+/AA4+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes Firestorm	15cm	1+D3PB	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	
Capacité de Dommage : 2, Touche critique : détruit. Notes : Sauvegarde Invulnérable.				

GRAND IMMONDE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Nuée de Nurglings	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
Flot de Corruption	(souffle)	AP4+/AC5+	Ignore les Couverts, Rupture	
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Ignore les Couverts	
Notes : Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				
Capacité de dommage : 4, Touche 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					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps		Fusillade
Infanterie	15cm	3+	3+		6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Notes : <i>Sauvegarde Invulnérable.</i>					

ZOMBIES DE LA PESTE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	5+	6+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes et Crocs	(contact)	Armes d'assaut	-	
Notes : <i>Infiltrateurs. Les Zombis de la Peste peuvent contester les objectifs mais pas les tenir.</i>				
Le déploiement d'une Infestation fonctionne exactement comme la règle Téléportation. Après avoir placé la première unité, lancez 2D6+6 pour connaître le nombre d'unité de Zombis de la Peste, puis lancez les dés pour les pions impact liés à la Téléportation.				

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, 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	1PB	Tir indirect, Rupture	
Canon à Vomi	30cm	AP4+/AC6+	Ignore les Couverts	
Notes : Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				

TOUR DE LA PESTE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mortier de la Peste	60cm	3+D3PB	Arc de tir frontal fixe, Rupture	
Canon de la Pourriture	90cm	AP3+/AC5+	Arc de tir frontal fixe, Ignore les Couverts	
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+		
Capacité de dommage : 6, Touche critique : Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque rune endommagée : - 1 : la Tour de la Peste est aspirée dans le Warp, et considérée comme détruite. - 2-3 : elle subit 1 point de dommages supplémentaire, et des explosions internes tuent 1D3 passagers (sans sauvegarde autorisée) au choix de leur possesseur. - 4-6 : la rune est réparée.				
Notes : <i>Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Transport (peut transporter seize des unités suivantes : Marines de la Peste, Havocs, Elus Terminators*, Obliterators*, Zombis de la Peste, Portepestes, Prince Démon*, Enfant du Chaos*, Grand Immonde* (les unités avec astérisque * prennent 2 places).</i>				

GARDIEN DES SECRETS					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps		Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4+	3+		4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Regard de Slaanesh	45cm	2xMA4+	-		
Et	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier		
Fouet du Tourment	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier		
Notes : Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.					
Capacité de Dommages 3 : Touche 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.					

DEMONETTES					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps		Fusillade
Infanterie	20cm	4+	3+		-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Griffes démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	-		
Notes : Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable.					

CHEVALIER HELL SCOURGE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Castigator	45cm	3xAP3+/AC5+	-	
Notes : Eclaireur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				

CHEVALIER HELL STRIDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	-	
Multi Fuseur	15cm	MA5+		
Et	(15cm)	Armes légères	Macro arme	
Notes : <i>Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.</i>				

TITAN 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 supplémentaires (+2), Tueur de Titan (D3)	
Capacité de Dommages : 3, Boucliers : 2. Touche Critique : Le Subjugator est déséquilibré et trébuche. 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+.				
Notes : <i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i>				

TITAN QUESTOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	35cm	5+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Canon Castigator	45cm	3x AP3+/AC5+	-	
2x 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. 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+.				
Notes : <i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i>				

DEMAGOGUE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance Grenade	30cm	AP6+/AC6+	-	
Pouvoir des Arcanes	30cm	MA6+	Macro Arme	
Arme Démon	(contact)	Arme d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : Sauvegarde Invulnérable, Meneur, Pacte Démoniaque				

ASPIRANT CHAMPION MARINE DU CHAOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance Grenade	30cm	AP6+/AC6+	-	
Arme Démon	(contact)	Arme d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1), Macro arme	
Notes : Sauvegarde Invulnérable, Commandant, Meneur				

ARCHI-HERETIQUE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
-	-	-	-	
Notes : Commandant Suprême				
CHAMPION DES DIEUX SOMBRES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
-	-	-	-	
Notes : Sauvegarde Invulnérable, Meneur, Concentration Démoniaque				
CULTISTES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mitrailleuse Lourde	30cm	AP6+	-	
ACOLYTES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-Plasma	15cm	AP5+/AC5+	-	
MUTANTS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
APPUI-FEU				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Autocanons	45cm	AP5+/AC6+	-	
CAVALIERS RENEGATS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance Énergétique	(Contact)	Armes d'Assaut	Frappe en premier	
Notes : Montés, Infiltrateurs, Eclaireurs				
MUTANTS GEANTS				
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 supplémentaires (+1), Macro arme	
OGRYNS RENEGATS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Mitrailleuse Lourde	30cm	AP6+	-	

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 : <i>Marcheur, Eclaireur</i>				

TRANSPORTEUR TERRESTRE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	6+	6+	-
Notes : <i>Transport (peut transporter un Prince Démon ou une unité de Mutants Géants ou d'Ogryns Renégats ; ou bien deux unités parmi les suivantes : Cultistes, Mutants, Acolytes, Appui Feu Renégats, Chiens du Chaos)</i>				

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 : <i>Transport (peut transporter un Prince Démon ou une unité de Mutants Géants ou d'Ogryns Renégats ; ou bien deux unités parmi les suivantes : Archi Hérétique, Démagogue, Aspirant Marine du Chaos, Champion des Dieux, Cultistes, Mutants, Acolytes, Appui Feu Renégats, Chiens du Chaos)</i>				

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+	-	

GRIFFON				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon de barrage	30cm	1PB	Tir Indirect	
Bolter Lourd	30cm	AP5+	-	

HYDRE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Canon Hyde	45cm	AP4+/AC5+/AA5+	-	
Bolter Lourd	30cm	AP5+	-	

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+	-		
2x Bolter Lourd	30cm	AP5+	-		
Notes : <i>Blindage Renforcé</i>					

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	Macro arme	
Canon Laser	45cm	AC5+	-	
2x Plasma Lourd	30cm	AP5+/AC5+	-	
Notes : <i>Blindage Renforcé</i>				

BASILISK				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Trembleterre	120cm	AP4+/AC4+ ou 1PB	Tir Indirect	
Bolter Lourd	30cm	AP5+	-	
Notes : <i>Le Basilisk doit choisir entre le mode de tir normal ou de barrage.</i>				

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 : <i>Le Thunderbolt peut choisir d'esquiver une attaque AA sur un 4+ mais toute la formation perd ses attaques s'il elles ne les ont pas effectuées ce tour ci.</i>				

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 Laser Jumelés	30cm	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 et est détruit				