

EPIC ARMAGEDDON



CODEN

NIGHT LORDS

EA-FR

CHAOS NIGHT LORDS



"Nous avons reçu votre offre votre reddition et nous l'avons rejetée ; nous ne sommes pas venus pour entendre vos supplications mais pour rendre jugement. Le temps de la reddition est depuis longtemps passé. Le verdict est à la mesure de vos actes. Maintenant votre heure est venue."

Vox-communication de la flotte Night Lords lors de la pacification de Listrantia IV

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée des Night Lords basée sur les forces de Tarraq Darkblood lors de la XIII^{ème} Croisade Noire d'Abaddon le Fléau. Cette liste peut également être utilisée pour représenter n'importe quel autre chapitre Space Marine du Chaos Universel comme les Red Corsairs ou les Sons of Malice.

Les armées des Night Lords sont organisées en formations appelées **détachements** ou **détachements de spécialistes**.

Chaque **détachement** et **détachement de spécialistes** peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque **détachement** quelle **amélioration** est autorisée. Chaque **amélioration** autorisée ne peut être prise qu'une fois par **détachement** pour un maximum de quatre par **détachement**. Les améliorations font partie intégrante des **détachements** et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines **améliorations** remplacent des unités d'un **détachement** tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les formations de **Soutien Titaniques des Légions Renégates** et de la **Flotte de Guerre du Chaos** sont des formations autonomes des **détachements**. Un maximum d'1/3 des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

La mention **Space Marines du Chaos** indiquée dans les notes les unités ayant la capacité "Transport" englobe les unités **Space Marines du Chaos, Havocs, Terror Squads** et **Forlorn Hopes**.

Règle spéciale : **Atramentars** (50pts)

0-2 Détachements Nights Lords peuvent être transformés en **Atramentars**

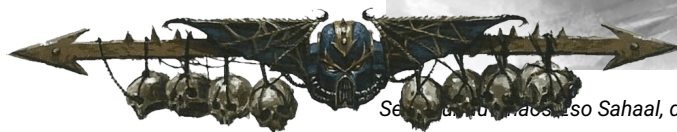
Pour la résolution de combat des assauts des **Atramentars** les formations ennemies compte comme ayant un pion impact de plus qu'elles ne possèdent réellement.

De plus, les formations ennemies en position de soutien de formations alliées ayant perdu un assaut **initié** par des **Atramentars** prennent 2 pions impacts au lieu de 1.

Les **Atramentars** sont l'élite des Nights Lords et agissent seuls, ils ne peuvent pas participer à des assauts combinés des formations ayant la note Commandant ou Commandant Suprême.

Règle spéciale : **Capitaine du Kyroptera**

0-7 Capitaines du Kyroptera peuvent être recrutés dans une armée de Nights Lords



Seigneur du Chaos So Sahaal, dit "Le Maître des Serres", Premier Capitaine des Night Lords en succession de Sevtar

Règle spéciale : *Modules d'atterrissage Dreadclaw*

Une formation se déployant par *Assaut Planétaire* et pouvant être transportée par *Modules d'atterrissage Dreadclaw* le fait selon les règles spéciales suivantes :

Placez un marqueur de *Module d'atterrissage* en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (4.3 et 4.4 du Livre de Règles). Un Vaisseau en orbite sera nécessaire pour déployer les *Modules d'atterrissage*.

Le Module d'atterrissage 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 Module d'atterrissage placé, résolvez son attaque de tir sur toutes les unités ennemies à moins de 15 cm du centre du *Module d'atterrissage*. Chaque formation ennemie attaquée reçoit un Pion Impact selon les règles normales de tir.

Ensuite, débarquez les troupes transportées dans le *Module d'atterrissage* (cela peut déclencher un tir d'État d'Alerte normalement) complètement à moins de 15 cm du centre de celui-ci, en **cohésion** et en dehors de toute zone de contrôle ennemie. **Si les unités ne peuvent débarquer en totalité en respectant les règles ci-dessus, les unités restantes seront détruites sans attribution de pions d'impacts.**

Le *Module d'atterrissage* 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 *Modules d'atterrissage*, placez tous les marqueurs *Module d'atterrissage* aux coordonnées prédéterminées en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (y compris la résolution de dispersion). Une fois que tous les marqueurs sont placés, résolvez toutes les attaques des *Modules d'atterrissage* simultanément contre les formations ennemies à portée des marqueurs *Module d'atterrissage*. **Les formations visées recevront un pion impact pour le tir pour chaque attaque du vaisseau ou des modules d'atterrissage. Les pertes et les tirs ruptures infligent des PI normalement.** Puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.



*Talos Valcoran, le Chasseur d'Âme,
Champion de la 1^{ère} Griffes de la
10^{ème} Compagnie des Night Lords.*

LISTE D'ARMÉE DES NIGHT LORDS

Les armées des Night Lords ont une **valeur stratégique de 4**. Toutes les formations ont une **valeur d'initiative de 1+**, sauf la Flotte de Guerre du Chaos dont la **valeur d'initiative est de 2+**.

DÉTACHEMENTS DES NIGHT LORDS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Suite de Night Lords	6 unités de Marines du Chaos + l'amélioration Transports	Personnage du Chaos, Prince Démon, Havocs, Dreadnoughts, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250 pts
0-2 Suite d'Élus Night Lords	4 à 6 unités d'Élus Terminators du Chaos	Personnage du Chaos, Prince Démon, Téléportation, Dreadnoughts, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	50 pts chacun
1+ Suite de Raptors	6 unités de Raptors + gratuitement l'amélioration Personnage du Chaos	Prince Démon	200 pts
Compagnie de Motos du Chaos	6 unités de Motos du Chaos + gratuitement l'amélioration Personnage du Chaos		200 pts

DÉTACHEMENTS DE SPÉCIALISTES DES NIGHT LORDS

(Jusqu'à 3 détachements de spécialistes *différents* par Suite de Night Lords)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Terror Squad	6 unités de Terror Squad + gratuitement l'amélioration Personnage du Chaos	Prince Démon, Havocs, Dreadnoughts, Stalker, Support Lourd, Land Raiders	250 pts
Forlorn Hopes	4 unités de Forlorn Hope et 2 Rhinos du Chaos		150 pts
Suite de Warp Talons	6 unités de Warp Talons	Personnage du Chaos, Prince Démon, Téléportation	300 pts

AMÉLIORATIONS DES NIGHT LORDS

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement et chaque détachement peut recevoir au plus 4 améliorations)

Améliorations	Description	Coût
Personnage du Chaos	(0-1) Ajouter un Seigneur du Chaos ou ajouter un Champion Exalté du Chaos ou un Sorcier du Chaos.	50 pts 25 pts
0-1 Prince Démon	Remplacer le Seigneur du Chaos ou le Champion Exalté du Chaos et l'unité qu'il accompagne par un Prince Démon (ou un Prince Démon Ailé). S'il remplace le Seigneur du Chaos, il acquiert la capacité Commandant Suprême.	50 pts
Transports	Ajouter un Dreadclaw ou suffisamment de Rhinos du Chaos pour transporter la formation	gratuit
Land Raiders	Ajouter jusqu'à 6 Land Raiders du Chaos à la formation	75 pts chacun 125 pts les deux
Support Lourd	Ajouter 2 Vindicators du Chaos ou 2 Predator du Chaos à la formation	75 pts
Stalker	Ajouter 1 Stalker à la formation	50 pts
Havocs	Ajouter 4 unités d'Havocs à la formation	150 pts
Dreadnoughts	Ajouter jusqu'à 4 Dreadnoughts du Chaos à la formation	50 pts chacun
Téléportation	Donner le mot-clé <i>Téléportation</i> à toutes les unités d'Infanterie de la formation	50 pts

SUPPORTS NIGHT LORDS

(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

Formations	Unités	Coût
Escadrille d'Intercepteurs	3 Hellblades	200 pts
Escadrille de Chasseurs-Bombardiers	2 Helltalons	225 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Devastation ou 1 Cuirassé Despoiler	200 pts 250 pts

SOUTIEN TITANIQUE DES LÉGIONS RENÉGATES

Formations	Unités	Coût
Titan Feral	1 Feral	300 pts
Titan Ravager	1 Ravager	650 pts
Titan Banelord	1 Banelord	850 pts

FEUILLE DE RÉFÉRENCES NIGHT LORDS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Seigneur du Chaos	Perso	-	-	-	-	Arme démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
Champion Exalté du Chaos	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Sorcier du Chaos	Perso	-	-	-	-	Explosion Warp	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
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
Élus Terminators du Chaos	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme énergétique Bolters Combinés 2x Autocanon Faucheur	(contact) (15cm) 30cm	Arme d'Assaut, +1A, MA Arme Légère AP4+/AC6+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé
Space Marines du Chaos	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	
Terror Squad	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance-plasma	15cm	AP5+/AC5+	Infiltrateur, Éclaireurs
Havocs	Inf	15cm	4+	5+	3+	2x Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	
Forlorn Hope	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	Éclaireurs
Motos du Chaos	Inf	35cm	4+	3+	4+	Bolter Épée tronçonneuse	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	Montés
Raptors	Inf	30cm	4+	3+	5+	Pistolet Bolter Épée tronçonneuse	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	Réacteurs Dorsaux
Warp Talons	Inf	30cm	4+	3+	-	Griffes d'Assaut Warp	(contact)	Arme d'Assaut, Snp, FeP	Réacteurs dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Éclaireurs
Dreadnought du Chaos	VB	15cm	4+	4+	4+	Autocanons Jumelés Poing Énergétique	45cm (contact)	AP4+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Marcheur, Sans Peur
Rhino du Chaos	VB	30cm	5+	6+	6+	Bolters jumelés	(15cm)	Arme Légère	Transport (2) : Space Marines du Chaos
Predator du Chaos	VB	30cm	5+	6+	4+	Canons Laser Jumelés 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AC4+ AP5+	Blindage Renforcé
Land Raider du Chaos	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Space Marines du Chaos, Terminators du Chaos*, Prince Démon* ou Obliterator* (* prennent deux places)
Vindicator du Chaos	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (V)	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	Blindage Renforcé
Stalker	VB	30cm	5+	6+	5+	3x Canons Tempête Icarus	45cm	AP6+/AC6+/AA6+	

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE DE GUERRE DU CHAOS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Intercepteur Hellblade	A	C	6+	-	-	Faucheurs jumelées (hellblades)	30cm	AP3+/AC5+/AA4+, FrtF	
Chasseur-Bombardier Helltalon	A	CB	5+	-	-	Canons Laser Jumelés AA Lanceur Havoc Bombes Incendiaires	45cm 45cm 15cm	AC4+/AA5+, FrtF AP5+/AC6+, FrtF 2PB, IC, FrtF	
Croiseur de Classe Devastation	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital Frappe Chirurgicale	∞ -	3PB, MA MA2+, TT (D3)	<i>Transport (20) : Toute unité pouvant être déployées en Dreadclaw selon les règles d'Assaut Planétaire</i>
Cuirassé de Classe Despoiler	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital 3x Frappe Chirurgicale	∞ -	3PB, MA MA2+, TT (D3)	<i>Transport (40) : Toute unité pouvant être déployée 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.</i>
Dreadclaw	VB	-	-	-	-	Deathclaw	15cm	AP5+/AC5+	<i>Assaut Planétaire, Transport. Ne peut transporter que des unités d'Infanterie (sauf motos) et des Dreadnoughts</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES LÉGIONS TITANIQUES RENÉGATES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Titan Feral	EG	30cm	5+	4+	5+	Deathstorm	45cm	4xAP4+/AC4+, Frt	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.</i> <i>CD3 / BI2 – Critique : Le Titan est déséquilibré et vacille. Déplacez-le d'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>
						Hellmouth	30cm	3PB, MA, Frt	
						Tête de Bataille	(15cm)	Arme Légère, +2A, FrtF	
Titan Ravager	EG	20cm	4+	3+	4+	Doomburner	45cm	MA3+, TT (D3), FrtF	<i>Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.</i> <i>CD6 / BI4 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure.</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> <i>- 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+</i> <i>- 2-3 : le titan subit 1 point de dommages supplémentaire ;</i> <i>- 4-6 : la fissure est réparée</i>
						2x Deathstorm Lourd	60cm	4xAP4+/AC4+, Frt	
						Tête de Bataille	(15cm)	Arme Légère, +2A, FrtF	
						Queue	75cm	AP4+/AC4+	
						(contact)	Arme d'Assaut, +1A		
Titan Banelord	EG	15cm	4+	2+	4+	Rack de Missiles Havoc	60cm	6x2PB, Ind, Uniq, IC, FrtF	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du titan et de 2cm de large maximum.</i> <i>CD8 / BI6 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure</i> <i>Lancez 1D6 durant la phase finale de chaque tour pour chaque fissure :</i> <i>- 1 : le réacteur explose ; toute unité dans un rayon de 5cm subit une touche sur 5+</i> <i>- 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+</i> <i>- 4-6 : la fissure est réparée</i>
						Canon Hellstrike	60cm	3PB, MA, IC, Frt	
						Poing de Combat Apocalypse	30cm	4xAP4+/AC4+, Frt	
						Tête de Bataille	(contact)	Arme d'Assaut, +2A, TT (D3)	
						(15cm)	Arme Légère, +2A, FrtF		