



EPIC
ARMAGEDDON

DÉMONS DU CHAOS



" Les intentions de leur sombre maître se reflètent sur le visage et l'apparence de ses émissaires."

Extrait du Liber Maleficarum

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de Démons du Chaos telles celles qui apparaissent lors des grandes incursions démoniaques. Les armées de Démons du Chaos sont organisées en formations appelées **détachements**.

Chaque *détachement* 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. Notez que certaines *améliorations* remplacent des unités d'un *détachement* tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Règle spéciale : *Sacrifiables*

Les unités *Sacrifiables* ne génèrent pas de pion impact lorsqu'elles sont détruites. Cependant, les unités *Sacrifiables* comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut.

Règle spéciale : *Instables*

Si des **démons mineurs** sont démoralisés, ils sont détruits à la place. Lors d'un assaut, procédez d'abord au retrait des pertes suivant les règles normales avant de retirer les socles de démons mineurs détruits. Les autres unités de la formation ne sont pas détruites et ne subissent pas de PI supplémentaire lié à la destruction des démons mineurs.

Seules les formations de Démons mineurs et Hordes de Démons mineurs menées par un **Champion Démoniaque**, un **Prince Démon** ou un **Démon Majeur** peuvent prendre un objectif. Autrement, ils ne peuvent que les contester.

Règle spéciale : *Exalté*

Un seul **Démon Majeur** de l'armée peut devenir gratuitement un **Démon Majeur Exalté**. Il gagne la règle *Commandant Suprême*.

Si vous jouez la **Cour du Premier Prince**, alors le Prince Démon de la **Cour du Premier Prince** devient *Commandant Suprême* à la place.

Ce codex est un projet fan-made communautaire non officiel. Tous droits réservés. Utilisés sans approbation, ni volonté de préjudice ou comme opposition au copyright de Games Workshop LTD. Illustration de couverture par GW LTD 2019



Règle spéciale : *Factions*

Chaque formation dans une armée de Démons 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**.

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.

Les unités et les améliorations sélectionnées pour une formation **doivent** appartenir à la même faction (Pas de héraut de Khorne dans une formation de Nurgle). Certaines améliorations sont spécifiques à une faction, qui est alors indiquée entre parenthèses. Un *Commandant* d'une faction ne peut pas utiliser sa règle *commandant* avec un détachement d'une autre faction.

La faction "**Chaos Universel**" peut être intégrée à n'importe quelle autre faction.

Les formations de "**La cour du Premier Prince**" ne sont pas pris en compte pour la règle "Factions"

Règle spéciale : *Portail Démoniaque*

Lors des grandes invasions démoniaques, les Démons s'infiltrent dans le monde réel par de gigantesques failles Warp. Ces failles servent de portails qui permettent aux démons de se matérialiser pour quelques heures, jours ou semaines.

Chaque portail démoniaque permet de mettre jusqu'à 3 formations de démons en réserve. Dans le scénario du Grand Tournoi, les formations avec plusieurs options de déploiement doivent désigner leur méthode de déploiement durant le déploiement (Portail, aéronef, Faille Démoniaque...).

Le joueur Démons du Chaos peut remplacer gratuitement son objectif Blitz par un Portail. Il compte à la fois comme un objectif et un Portail. Le joueur Démons du Chaos peut remplacer un seul marqueur d'objectif supplémentaire dans sa moitié de table par un Portail s'il en a payé l'option. Un portail ne peut être ni attaqué, ni détruit.

Un **Portail Démoniaque** permet, lors de la *phase de Téléportation*, d'invoquer une et une seule **formation de démons** préalablement sélectionnée lors de la composition de l'armée.

La formation invoquée apparaît à moins de 15cm du portail démoniaque, et hors des zones de contrôles ennemies. Si cela n'est pas possible, alors la formation ne peut pas être déployée.

On ne peut invoquer qu'une seule formation de démons par Portail Démoniaque et par tour.

La formation invoquée ne subit pas de PI suite à sa « téléportation ». Elle devient immédiatement une formation à part entière et en suit les règles habituelles d'activation, de cohésion, etc.

Règle spéciale : *Faille démoniaque*

Les Démons du Chaos peuvent apparaître via des Failles démoniaques. Une Faille démoniaque permet de déployer jusqu'à 2 détachements de Démons du Chaos en suivant les règles d'*Assaut planétaire indépendant*. Ne prenez qu'une seule coordonnée par Faille Démoniaque qui sera utilisée pour déployer les 2 détachements liés à la Faille. (Les 2 détachements seront donc déployés dans les 15cm de la Faille démoniaque).

La Faille démoniaque compte comme une activation. Les formations déployées ainsi deviennent immédiatement des formations à part entière et en suivent les règles habituelles d'activation, de cohésion, etc.

FACTIONS	KHORNE	TZEENTCH	NURGLE	SLAANESH	UNIVERSEL
DÉMONS MAJEURS	Buveur de Sang	Duc du Changement	Grand Immonde	Gardien des Secrets	X
DÉMONS MINEURS	Sanguinaires	Incendiaires	Portepestes Nurgling	Démonettes	Bêtes Démoniaques
ATTAQUE RAPIDE	Équarrisseurs	Hurleurs de Tzeentch	Mouche de Nurgle	Veneuses de Slaanesh	Furies du Chaos
BÊTE DÉMONIAQUE	Chiens de Khorne	X	Bête de Nurgle	Bête de Slaanesh	Enfants du Chaos
SUPPORT DÉMONIAQUE	Canon de Khorne	Chariots de feu de Tzeentch	Crapauds de la peste	Chariots de Slaanesh	Broyeur d'âmes
CHAMPION DÉMONIAQUE					
HÉRAUT	Héraut de Khorne	Héraut de Tzeentch	Héraut de Nurgle	Héraut de Slaanesh	X
SOUTIEN	Preneur de Crâne	X	Jardinier de Nurgle	Ravisser infernal	X

LISTE D'ARMÉE DES DÉMONS DU CHAOS

Les armées des Démons du Chaos ont une **valeur stratégique de 1**. Toutes les formations de démons ont une **valeur d'initiative de 2+**. Les formations de démons comprenant un démon majeur et les failles Démoniaques ont une **initiative de 1+**.

DÉTACHEMENTS DÉMONS DU CHAOS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
1+ Légion Démoniaque	8 unités de Démons Mineurs et 1 Démon Majeur OU 12 unités de Démons Mineurs et 1 Démon Majeur	Bête démoniaque, Démon mineur, Nurgling (Nurgle), Le Masque, Nuées, Support Démoniaque, Attaque rapide	300 pts / 400 pts
Démon Majeur 0-1 Démon Majeur par Dieu	1 Démon Majeur		200 pts
Horde de Démons Mineurs	12 unités de Démons Mineurs	Champion Démoniaque, Bête démoniaque, Nurgling (Nurgle), Prince Démon, Le Masque, Nuées, Support Démoniaque, Attaque rapide	275 pts

FORMATION DE SOUTIEN

(Maximum 2 formations de soutien par détachement de Démons du Chaos)

Démons Mineurs	8 unités de Démons Mineurs	Champion Démoniaque, Bête démoniaque, Nurgling (Nurgle), Le Masque, Nuées, Support Démoniaque, Attaque rapide	175 pts
Attaque Rapide	8 unités d'Attaque Rapide	Champion Démoniaque	250 pts
Bêtes Démoniaques	6 unités de Bêtes démoniaques	Champion Démoniaque, Bête démoniaque, Karanak (Khorne)	200 pts
Support Démoniaque	4 ou 6 unités de Support Démoniaque	Champion Démoniaque, Nuées, Support Démoniaque	250 pts / 375 pts

COUR DU PREMIER PRINCE - BE'LA KOR

Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Cour du Premier Prince	1 Prince Démon ou Prince Démon ailé + 12 démons mineurs - 3 de chaque dieu.	Bête démoniaque, Démon mineur, Nurgling (Nurgle), Nuées, Support Démoniaque	350 pts
Conseil du Premier Prince 0-1 par Cour du Premier Prince	4 Démons Majeurs - 1 de chaque Dieu		800 pts
Légion du Premier Prince 0-2 par Cour du Premier Prince	8 unités de Démons Mineurs (2 de chaque Dieu) 12 unités de Démons Mineurs (3 de chaque Dieu)	Champion Démoniaque, Bête démoniaque, Nurgling (Nurgle), Nuées, Support Démoniaque	175 pts 275 pts

FORMATION RARE (Maximum 1/3 des points)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Portail Démoniaque	1 Portail Démoniaque		50 pts
Faillle Démoniaque	1 Faillle Démoniaque		100pts

AMÉLIORATIONS DÉMONS DU CHAOS

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement)

Améliorations	Unités	Coût
Champion Démoniaque 1 des choix suivants	Ajoutez 1 héraut Démoniaque ou 1 Soutien Démoniaque à l'une des unités de la formation	50 pts
Nuées	Ajoutez 2 unités de Furies du Chaos OU Ajoutez 4 unités de Furies du Chaos	50 pts 75 pts
Bête Démoniaque	Ajoutez jusqu'à 3 Bête Démoniaque	25 pts chacun
Démon Mineur	Ajoutez jusqu'à 2 unité de Démon mineur	25 pts chacun
Le Masque (Slaanesh) 0-1 par armée	Remplacez un Héraut Démoniaque de Slaanesh par Le Masque.	25 pts
Incendiaire Exalté (Tzeentch)	Remplacez 2 Incendiaires par 2 Incendiaires exaltés	25pts
0-2 Nurgling (Nurgle)	Ajoutez 2 unités de Nurgling	25 pts
Karanak (Khorne) 0-1 par armée	Ajoutez 1 unité de Karanak	50 pts
Support Démoniaque	Ajoutez 1 unité de Support Démoniaque	75 pts
Attaque rapide	Ajoutez jusqu'à 2 unité d'Attaque rapide	25 pts chacun

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DÉMONS DU CHAOS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Prince Démon	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), Macro arme Attaques supplémentaires (+1), Macro arme 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)	Armes d'assaut Armes légères	Attaques supplémentaires (+2), Macro arme Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Réacteurs Dorsaux, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation
Enfant du Chaos	Inf	15cm	3+	4+	-	Horribles Mutations	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires D3 Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable Les Enfants du Chaos peuvent contester les objectifs mais pas les tenir
Bêtes Démoniaques	Inf	20cm	4+	4+	-	Griffes et Crocs	(contact)	Armes d'assaut	Infiltrateurs, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables
Broyeurs d'âmes	VB	15cm	4+	4+	4+	Faucheurs (defiler) Griffes de combat Lance-flammes Lourd	30cm (contact) 15 cm (15cm)	AP3+/AC5+ Armes d'assaut AP4+ Arme légère	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Ignore les Couverts Attaques supplémentaires (+1), Ignore les Couverts Sauvegarde Invulnérable, Marcheur, Sans Peur
Furies du Chaos	Inf	30cm	6+	5+	-	Griffes Démoniaques Attaque de nuée	(contact) 15cm	Armes d'assaut AA6+	Réacteurs dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables
Faïlle Démoniaque	VS	-	-	-	-				
Duc du Changement	EG	30cm	4+	5+	4+	Regard Cinglant Bâton de Chari Vari	30 cm (15cm) (contact)	2x MA3+ Armes légères Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable CD3 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée

										dans le Warp et détruite sur un résultat de 6
Incendiaires	Inf	15cm	5+	5+	4+	Flammes de Tzeentch	(15cm)	Armes légères		Ignore les couverts Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables
Incendiaire Exalté	Inf	15cm	4+	5+	4+	Flammes de Tzeentch Feu de Tzeentch	(15cm) 15cm	Armes légères AP4+/AC6+		Ignore les couverts Ignore les couverts Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables
Hurlleurs de tzeentch	Inf	30cm	5+	5+	5+	Crocs Attaque de nuée Hurlement de Tzeentch	(contact) 15cm 30cm	Armes d'assaut AA6+ AP5+		Sauvegarde Invulnérable, Antigrav
Chariot de Feu	VL	25cm	4+	5+	4+	Crocs Flammes de Tzeentch 2x Feu de Tzeentch	(contact) (15cm) 15cm	Armes d'assaut Armes légères AP4+/AC6+		Ignore les couverts Ignore les couverts Antigrav, Sauvegarde Invulnérable, Sans peur
Héraut de Tzeentch	Perso	-	-	-	-	Explosion Warp	(15cm)	Armes légères		Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Buveur de Sang	EG	30cm	4+	3+	-	Hache de Khorne Fouet de Khorne	(contact) (contact)	Armes d'assaut Armes d'assaut		Attaques supplémentaires (+2), Tueur de Titan (1) Attaques supplémentaires (+1), Tueur de Titan (1) Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable CD3 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6
Sanguinaires	Inf	15cm	4+	4+	-	Lame d'Enfer	(contact)	Armes d'assaut		Attaques supplémentaires (+1) Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables
Canon de Khorne	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Feu d'Enfer	60cm	MA4+		Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable
Équarisseurs de Khorne	Inf	30cm	4+	4+	-	Lame d'Enfer	(contact)	Armes d'assaut		Attaques supplémentaires (+1) Sauvegarde Invulnérable, Montés
Chien de Khorne	Inf	30cm	4+	4+	-	Crocs Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut		Attaque supplémentaire (+1) Sauvegarde Invulnérable
Karanak	Inf	30cm	4+	3+	5+	Crocs Démoniaques Rugissement infernal	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Arme Légère		Attaque supplémentaire (+1) Sauvegarde Invulnérable, Charismatique, Meneur
Héraut de Khorne	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut		Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Preneur de Crâne	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut		Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Charismatique, Sauvegarde Invulnérable

Gardien des Secrets	EG	20cm	4+	3+	4+	Regard de Slaanesh Fouet du Tourment	45cm (15cm) (contact)	2xMA4+ Armes légères Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier Attaques supplémentaires (+1), Macro arme, Frappe en premier Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable CD3 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6
Démonettes	Inf	20cm	4+	3+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables
Veneuses de Slaanesh	Inf	35cm	5+	3+	-	Lances énergétiques	(contact)	Arme d'assaut	Frappe en premier Sauvegarde Invulnérable, Montés
Bêtes de Slaanesh	VL	20cm	4+	3+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	Infiltrateurs, Sauvegarde Invulnérable, Frappe en Premier, Sans peur
Héraut de Slaanesh	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Le Masque	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Commandant, Meneur, Charismatique, Sauvegarde Invulnérable, Sans peur
Ravisseur infernal	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Charismatique, Sauvegarde Invulnérable
Chariot de Slaanesh	VL	30cm	4+	3+	-	Lames Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (D3) Sauvegarde Invulnérable, Montés, Frappe en Premier, Sans peur
Grand Immonde	EG	15cm	4+	4+	5+	Nuée de Nurglings	(contact) (souffle) (15cm)	Armes d'assaut AP4+/AC5+ Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Ignore les Couverts, Rupture Attaques supplémentaires (+1), Ignore les Couverts Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable CD4 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6
Portepestes	Inf	15cm	3+	3+	6+	Épée de la Peste Nuée de Mouches	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables

Mouches de Nurgle	Inf	25cm	4+	3+	6+	Epée de la Peste Attaque de nuée Nuée de Mouches	(contact) 15cm (15cm)	Armes d'assaut AA6+ Armes légères	<i>Montés, Sauvegarde Invulnérable, Antigrav</i>
Bêtes de Nurgle	VL	15cm	3+	3+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	<i>Infiltrateurs, Sauvegarde Invulnérable</i>
Crapaud de la Peste	VB	20cm	4+	3+	4+	Langue préhensile Epée de la Peste	(Contact) (15cm) (contact)	Armes d'assaut Armes légères Armes d'assaut	<i>Attaque en Premier, Attaques supplémentaires (+1) Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sans peur</i>
Nurgling	Inf	15cm	4+	5+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	<i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Infiltrateur, Ne comptent pas pour déterminer le vainqueur d'un assaut, Instables</i>
Jardinier de Nurgle	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut	<i>Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Charismatique, Sauvegarde Invulnérable</i>
Héraut de Nurgle	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut	<i>Attaques supplémentaires (+1), Macro arme Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>

Note :

Ce codex a pour but de représenter une invasion démoniaque à grande échelle.

La stratégie de 1 est compensée par les Failles Démoniaques qui permettent aux Démons de prendre l'initiative sur certains Assauts.

Certains Dieux (Tzeentch) ont volontairement moins d'options pour compenser leur force relative (Meilleure valeur de fusillade)