

EPIC

ARMAGEDDON

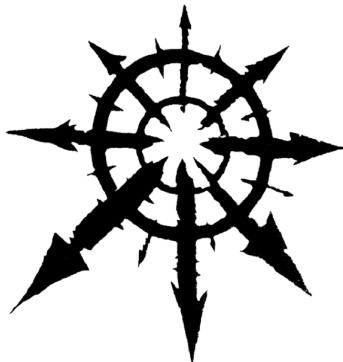


CODEK

ÉGARÉS ET DAMNÉS

EA-FR

ÉGARÉS ET DAMNÉS



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

Magos Kaudge Elizah

Utiliser la liste d'armée

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

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

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



Icone de guerre d'une loge non identifiée.

Règle spéciale : Archi-Hérétique

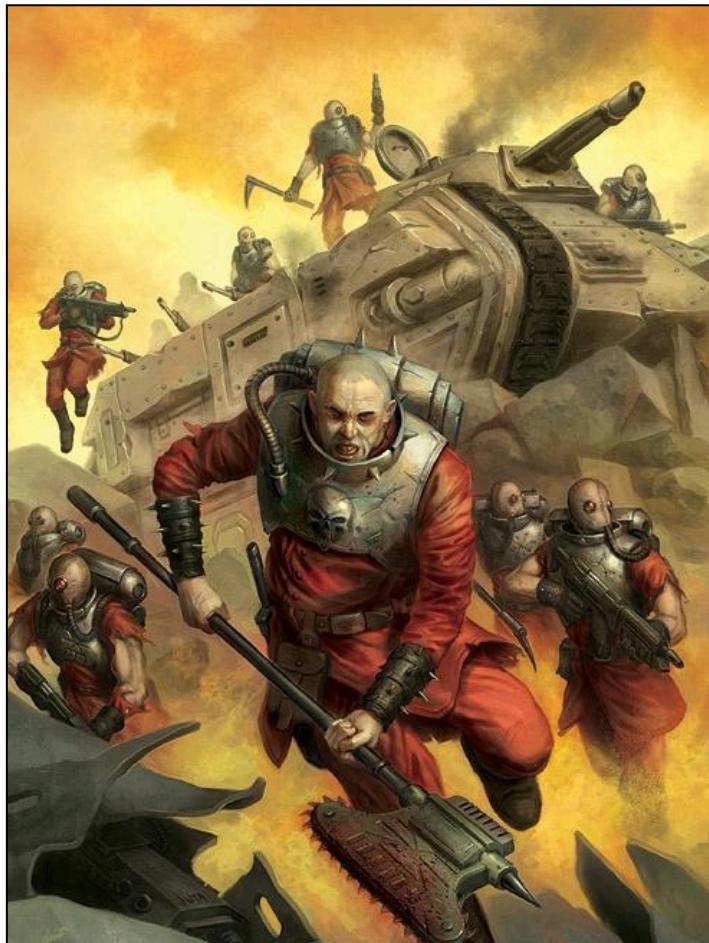
Un *Démagogue*, *Aspirant Champion Marine du Chaos*, *Champion des dieux Sombres* **ou** *Prince Démon* dans l'armée doit obligatoirement être amélioré en Archi-Hérétique. Cette amélioration de personnage ne coûte aucun point supplémentaire.

Règle spéciale : Instables

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

Règle spéciale : Infestations

Le déploiement des Infestations fonctionne exactement comme la règle **Téléportation**, mais après avoir placé une unité lancez **2D6+6** pour savoir de combien de socles de *Zombies de la Peste* la formation est composée. Testez ensuite normalement les pions impact pour la Téléportation (cela représente une infestation de zombies de la peste qui a été lâchée sur l'ennemi).



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

Règle spéciale : *Invocation de démons*

Au début de la partie, toutes les formations de Démons sélectionnée lors de la composition de l'armée sont placées en réserve. La note **Icône Démoniaque** permet, lors de la phase de Téléportation, d'invoquer une de ces formations.

L'unité possédant **Icône Démoniaque** est nommée **unité Invocatrice**.

La formation de **l'unité Invocatrice** et la formation invoquée doivent appartenir à la même allégeance. La formation invoquée apparaît à moins de 15 cm de **l'unité Invocatrice**. Si **l'unité Invocatrice** est éliminée, les démons ne peuvent plus être invoqués par cette formation.

On ne peut invoquer qu'une seule formation de démons par **Icône Démoniaque** et par partie. Une formation s'étant téléportée ce tour-ci 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 en suit les règles habituelles d'activation, de cohésion, etc. Elle reste ensuite en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à sa destruction.

Règle spéciale : *Concentration démoniaque (X)*

Une fois par partie, une **unité** possédant la note *Concentration Démoniaque (X)* peut invoquer des démons mineurs de la manière suivante :

Au moment de l'activation de la formation de **l'unité** et avant qu'elle ne fasse son jet d'activation, **X** démons mineurs correspondants à l'allégeance de l'armée sont ajoutés à la formation. Tous les démons ainsi invoqués doivent être placés à 5cm de **l'unité**.

Les démons restent attachés à la formation 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.

Remarque : ces démons n'ont pas à avoir été préalablement sélectionnés lors de la composition de l'armée.

Règle spéciale : *Allégeance*

Une armée **Égarés et Damnés** doit prêter allégeance à **l'un** des **Dieux du Chaos** (Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch). Vous devez décider à quelle allégeance appartient votre armée au début de la bataille et le noter sur votre liste d'armée. Il est impossible de lier des alliances entre les différents dieux. Vous n'aurez accès qu'aux formations de Démons et de Machines Démons du Dieu choisi, ainsi qu'à celles du Chaos Universel pour constituer votre armée.

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

LISTE D'ARMÉE DES EGARÉS ET DAMNÉS

L'armée des Egarés et Damnés a une **valeur stratégique de 2**. Les Engins de Guerre démoniaques (hors Firelords et Doomwings) ou toute formation contenant un Démon Majeur disposent d'une **initiative de 1+**. Toutes les autres formations disposent d'une **initiative de 2+**.

LOGES RENÉGATES

(Chaque Loge Stigmatus permet de sélectionner une Loge Gigantis)

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

FORMATIONS DE SOUTIEN

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

FORMATIONS D'APPUI RENÉGATES

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

AMÉLIORATIONS

(Jusqu'à 4 améliorations différentes par Loge Renégates ou Formation de Soutien)

Unité	Améliorations	Coût
0-1 Démon Majeur	Ajouter un Démon Majeur à une formation de Démons Mineurs correspondant à l'allégeance de la formation	150 pts
0-1 Autel du Chaos	Ajouter un Autel du Chaos à la formation	200 pts
0-1 Prince Démon/Prince Démon Ailé	Remplacer l'Aspirant Champion Space Marine du Chaos ou le Démagogue par un Prince Démon	50 pts
Champion des Dieux Sombres	Ajouter la note Concentration Démoniaque (2D3) à une unité de la formation	100 pts
0-1 Cardinal	Un Démagogue gagne la note Charismatique	25 pts
Pacte Démoniaque	Ajouter un personnage de Porte-icône à une unité de la formation.	25 pts
Defilers	Ajouter un à deux Defilers à la formation	75 / 125 pts
Cultistes ou Mutants	Ajouter jusqu'à 8 Cultistes et/ou Mutants	10 pts chacun
Transports Renégats	Ajouter suffisamment de Transporteurs et/ou des Chimères pour véhiculer toutes les infantries ayant un mouvement inférieur ou égal à 15cm	10 pts / 25 pts chacun
Enfants du Chaos	Ajouter jusqu'à 3 unités d'Enfants du Chaos	25 pts chacun
Chien du Chaos	Ajouter jusqu'à 3 unités de Chiens du Chaos	10 pts chacun
Appuis-feux Renégats	Ajouter jusqu'à 4 unités d'Appuis-feux	25 pts chacun
GriFFONS Renégats	Ajouter jusqu'à 3 Griffons	35 pts chacun
Hellhounds Renégats	Ajouter jusqu'à 3 Hellhounds	50 pts chacun
Chars Renégats	Ajouter jusqu'à 3 Leman Russ Ajouter jusqu'à 3 Leman Russ Démolisseurs	75 pts chacun 85 pts chacun
DCA Renégate	Ajouter une Hydre	50 pts

FORMATIONS DE DÉMONS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Démon Majeur	1 Démon Majeur		200 pts
0-2 Démons Mineurs	8 ou 12 unités de Démons Mineurs	Démon Majeur (si non sélectionné en formation)	175 pts ou 275 pts

FORMATIONS DE MACHINES DÉMONS

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

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DES EGARÉS ET DAMNÉS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Archi-Hérétique	Perso	-	-	-	-	-	-	-	Commandant Suprême
Champion des Dieux Sombres	Perso	-	-	-	-	-	-	-	Meneur, Sauvegarde invulnérable, Concentration démoniaque (2d3)
Porte-Icône	Perso	-	-	-	-	-	-	-	Sauvegarde Invulnérable, Icône Démoniaque
Aspirant Champion Space Marine du Chaos	Inf	15cm	4+	4+	4+	Autocanon Bolter Arme Démon	45cm (15cm) (contact)	AP5+/AC6+ Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	Sauvegarde invulnérable, Commandant, Meneur
Démagogue	Inf	15cm	6+	5+	5+	Lance Grenades Pouvoir de l'Arcane Arme Démon	30cm 30cm (contact) (15cm)	AP6+/AC6+ MA6+, MA Arme d'Assaut, +1A, MA Arme Légère	Sauvegarde invulnérable, Meneur, Icône démoniaque
Prince Démon	Inf	15cm	4+	3+	3+	Arme Possédée Explosion Warp	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut, +2A, MA Arme Légère, +1A, MA	Blidage Renforcé, Blidage 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, Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant, Meneur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Téléportation
Cultiste	Inf	15cm	-	6+	5+	Mitrailleuse Lourde Arme à Feu	30cm (15cm)	AP6+ Arme Légère	
Mutant Géant	Inf	15cm	3+	4+	6+	Arme Lourde	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Massif (prennent 2 places dans les transports)
Mutant	Inf	15cm	6+	4+	6+	Arme à Feu Diverses Armes	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut	-
Ogry Renégat	Inf	15cm	3+	4+	4+	2x Mitrailleuse Lourde	30cm	AP6+	Massif (prennent 2 places dans les transports)
Acolyte	Inf	15cm	5+	5+	4+	Lance-Plasma Arme Moderne	15cm (15cm)	AP5+/AC5+ Arme Légère	-
Cavalier Renégat	Inf	20cm	6+	4+	6+	Pistolets Laser Lances énergétiques	(15cm) (contact)	Arme Légère Arme d'Assaut, FeP	Montés, Eclaireurs, Infiltrateurs
Chien du Chaos	Inf	30cm	6+	4+	-	Crocs	(contact)	Arme d'Assaut	
Enfant du Chaos	Inf	15cm	3+	4+	-	Horribles Mutations	(contact)	Arme d'Assaut, +D3A	Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable Les Enfants du Chaos ne peuvent que contester les objectifs, pas les contrôler.
Appui-feu	Inf	15cm	-	6+	4+	2x Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-
Sentinelle	VL	20cm	6+	6+	5+	Multi-Laser	30cm	AP5+/AC6+	Marcheur, Éclaireur
Hydre	VB	30cm	6+	6+	5+	2x Canons Hydre Bolter Lourd	45cm 30cm	AP4+/AC5+/AA5+ AP5+	-
Basilisk	VB	20cm	5+	6+	5+	Canon Tremble-Terre ou Bolter Lourd	120cm 120cm 30cm	1PB, Ind AP4+/AC4+ AP5+	-

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Leman Russ	VB	20cm	4+	6+	4+	Obusier Canon Laser 2x Bolter Lourd	75cm 45cm 30cm	AP4+/AC4+ AC5+ AP5+	Blindage Renforcé
Leman Russ Démolisseur	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Démolisseur et Canon Laser 2x Lance-Plasma Lourd	30cm (15cm) 45cm 30cm	MA4+ Arme Légère, +1A, MA AC5+ AP5+/AC5+	Blindage Renforcé
Defiler	VB	15cm	4+	4+	4+	Obusier Faucheurs (defiler) Griffes de combat Lance-flammes Lourd	75cm 30cm (contact) 15cm (15cm)	AP4+/AC4+ AP3+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA AP4+, IC Arme légère, +1A, IC	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde invulnérable
Chimère	VB	30cm	5+	6+	5+	Multi-Laser Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Transport (2) : Démagogue, Aspirant Champion Marine du Chaos, Cultistes, Mutants, Acolytes, Appui Feu Renégats, Prince Démon*, Mutants Géants* et Ogryns Renégats* (* prennent 2 places)
Transporteur Terrestre	VB	30cm	6+	6+	-	-	-	-	Transport (2) : Démagogue, Aspirant Champion Marine du Chaos, Cultistes, Mutants, Acolytes, Appui Feu Renégats, Prince Démon*, Mutants Géants* et Ogryns Renégats* (* prennent 2 places)
Hellhound	VB	30cm	4+	6+	3+	Canon Inferno et Bolter Lourd	30cm (15cm) 30cm	AP3+, IC Arme Légère, IC AP5+	-
Griffon	VB	30cm	6+	6+	5+	Mortier Griffon Bolter Lourd	30cm 30cm	1PB, Ind AP5+	-
Autel du Chaos	EG	15cm	4+	4+	4+	Arcano-technologie	45cm	D3xAP4+/AC4+/AA4+	Blindage renforcé, Charismatique, Concentration démoniaque (2d3), Sans peur, Sauvegarde invulnérable CD3 – Critique : L'Autel est aspiré dans le Warp et est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5 cm subissent une touche MA6+ à cause du contrecoup de pouvoir brut du Warp
Thunderbolt	A	CB	6+	-	-	Fulgurants Multi-Lasers (FF) Roquettes	15cm 30cm 30cm	AP4+/AA5+, FrtF AP5+/AC6+/AA5+, FrtF AC4+, FrtF	-
Bombardier Marauder	A/EG	B	5+	-	-	Bolters Lourds Jumelés (AA) Bolters Lourds Jumelés (AA Arr) Canons Laser Jumelés (FF+AA) Bombes (Bomber)	30cm 30cm 45cm 15cm	AA5+ AA5+, Arr AC4+/AA5+, FrtF 3PB, FrtF	CD2 – Critique: le Bombardier Marauder s'écrase au sol et est détruit.

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DÉMONS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Buveur de Sang	EG	30cm	4+	3+	-	Hache de Khorne Fouet de Khorne	(contact) (contact)	Arme d'Assaut, +2A, TT (1) Arme d'Assaut, +1A, TT (1)	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>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</i>
Sanguinaires	Inf	15cm	4+	4+	-	Lame d'Enfer	(contact)	Arme d'Assaut, +1A	<i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i>
Duc du Changement	EG	30cm	4+	5+	4+	Regard Cinglant Bâton de Chari Vari	30cm (15cm) (contact)	2xMA3+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>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</i>
Incendiaires	Inf	15cm	5+	5+	4+	Flammes de Tzeentch	(15cm)	Arme Légère, IC	<i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i>
Grand Immonde	EG	15cm	4+	4+	5+	Nuée de Nurglings Flot de Corruption	(contact) (souffle) (15cm)	Arme d'Assaut, +1A, MA AP4+/AC5+, Rpt, IC Arme Légère, +1A, IC	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>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</i>
Portepestes	Inf	15cm	3+	3+	6+	Epée de la Peste Nuée de Mouches	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	<i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i>
Gardien des Secrets	EG	20cm	4+	3+	4+	Regard de Slaanesh Fouet du Tourment	45cm (15cm) (contact)	2xMA4+ Arme Légère, +1A, MA, FeP Arme d'Assaut, +1A, MA, FeP	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable</i> <i>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</i>
Démonettes	Inf	20cm	4+	3+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Arme d'Assaut	<i>Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Instables</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DES MACHINES DÉMONS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Seigneur de Bataille	EG	25cm	4+	3+	5+	Deathstorm 2x Obusier Poing Tronçonneur	45cm 75cm (contact)	4xAP4+/AC4+, Frt AP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +3A, TT (1)	Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable CD6 – Critique : Une des runes canalisant l'énergie du Warp est endommagée 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
Grand Scorpion d'Airain	EG	20cm	5+	3+	4+	Mega Canon Scorpion Canon Hellmaw Canon Démolisseur et 2x Griffes de Combat	30cm 15cm 30cm (15cm) (contact)	2xAP3+/AC5+ 2x AP4+, IC MA4+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Infiltrateur, Marcheur, Blidage 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 CD3 – Critique : Le Scorpion d'Airain est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur 6+
Machine Démon de Khorne	VB	25cm	4+	3+	4+	Canon Sanguinaire Lames Démoniaques	30cm (contact)	2xAP4+/AC4+ Arme d'Assaut, +D3A	Blidage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable
Canon de Khorne	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Feu d'Enfer	60cm	MA4+	Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable
Palais du Warp	EG	20cm	5+	5+	4+	3x Canon des Arcanes Rayon du Pouvoir Feu du Warp de Tzeentch	45cm 60cm (15cm) 30cm	AP4+/AC4+ MA3+ Arme Légère, +1A, MA 3PB, TT (D3), IC	Antigrav, Blidage Renforcé, Blidage Arrière Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable CD6 – Critique : Une des runes canalisant l'énergie du Warp est endommagée 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
Tour d'Argent	VB	20cm	4+	6+	4+	Pouvoir de Tzeentch Canon des Arcanes	45cm 45cm	1PB, MA AP4+/AC4+	Antigrav, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable
Firelord	A	B	6+	-	-	Canon à Flammes Canons Laser Jumelés AA Bombes Firestorm	15cm 45cm 15cm	AP4+/AC4+/AA4+, IC, FrtF AC4+/AA5+, FrtF D3+1PB, IC	Sauvegarde Invulnérable CD2 – Critique : Le Firelord s'écrase et est détruit
Doomwing	A	C	6+	-	-	Canon à Flammes	15cm	AP4+/AC4+/AA4+, IC, FrtF	Sauvegarde Invulnérable

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Tour de la Peste	EG	15cm	4+	5+	4+	Mortier de la Peste Canon de la Pourriture 2x Obusier	60cm 90cm 75cm	D3+3PB, Rpt, FrtF AP3+/AC5+, IC, FrtF AP4+/AC4+	Blindage Renforcé, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable, Transport (16) : Marines de la Peste, Havocs, Démagogues, Aspirants Champions, Cultistes, Mutants, Acolytes, Chiens du Chaos, Appui Feu Renégats, Portepestes, Elus Terminators*, Obliterators*, Prince Démon*, Enfant du Chaos*, Mutants Géants*, Ogryns Renégats*, Grand Immonde** (les unités avec astérisque * prennent 2 places, ** 4 places) CD6 – Critique : Une des Runes canalisant l'énergie du Warp est endommagée 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
Drone de la Ruine	VB	30cm	5+	6+	4+	Canon Maw Autocanon Faucheur Canon à Peste	30cm 30cm (15cm)	AP3+/AC5+, IC AP4+/AC6+ Arme Légère, IC	Antigrav, Sans Peur, Blindage Arrière Renforcé, Sauvegarde Invulnérable
Machine de Contagion	VB	20cm	5+	5+	5+	Catapulte de la Peste Canon à Vomi	45cm 30cm	1PB, Ind, Rpt AP4+/AC6+, IC	Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable
Zombies de la Peste	Inf	10cm	5+	6+	-	Griffes et Crocs	(contact)	Arme d'Assaut	Infiltrateurs, Infestation Les Zombies de la Peste peuvent contester les objectifs mais pas les tenir.
Titan Subjugator	EG	35cm	5+	3+	5+	Canon Psy Canon Laser Lame de l'Enfer	45cm 45cm (contact)	MA4+ AC5+ Arme d'Assaut, +1A, TT (D3)	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut se déplacer au-dessus de terrains dangereux/infranchissables et d'unités qui ne sont pas plus hauts que les genoux du Titan et dont la largeur ne fait pas plus de 2 cm CD3 / BI2 - 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+
Titan Questor	EG	35cm	5+	5+	3+	2x Canon Castigator 2x Canon Laser	45cm 45cm	3xAP3+/AC5+ AC5+	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut se déplacer au-dessus de terrains dangereux/infranchissables et d'unités qui ne sont pas plus hauts que les genoux du Titan et dont la largeur ne fait pas plus de 2 cm CD3 / BI2 - 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+
Chevalier Hell Scourge	VB	30cm	4+	5+	4+	Canon Castigator	45cm	3xAP3+/AC5+	Eclaireur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable

FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

Type :

perso : Personnage
Inf : Infanterie
VL : Véhicule Léger
VB : Véhicule Blindé
EG : Engin de Guerre
A : Aéronef
VS : Vaisseau Spatial

CC : valeur de Corps à Corps
FF : valeur de Fusillade

Puissance de Feu :

AP : Anti-Personnel
AC : Anti-Char
MA : Macro-Arme
PB : Point de Barrage
AA : Armes Antiaériennes
+1A : Attaque Supplémentaire
FeP : Frappe en Premier
IC : Ignore les Couvert
Rpt : Rupture
Rchg : Rechargement
Ind : Tir Indirect
Uniq : Tir Unique
TT : Tueur de Titan
Frt : Arc de Tir frontal
FrtF : Arc de Tir frontal Fixe
Arr : Arc de Tir Arrière
Drt : Arc de Tir Droit
Gch : Arc de Tir Gauche

CD : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Grand Immonde	EG	15cm	4+	4+	5+	Nuée de Nurglings Flot de Corruption	(contact) (souffle) (15cm)	Arme d'Assaut, +1A, MA AP4+/AC5+, Rpt, IC Arme Légère, +1A, IC	Blindage renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiable, Instable 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

Vitesse :

C : Aéronef de type Chasseur
CB : Aéronef de type Chasseur-Bombardier
B : Aéronef de type Bombardier

Flot de Corruption

Cette arme possède deux profils. L'un utilisable en Tir (gabarit de souffle), l'autre utilisable en assaut en fusillade.