

DÉMONS DU CHAOS

RÈGLE D'ARMÉE

Quand les démons se déversent dans l'espace réel, des maelströms d'énergie warp déferlent dans leur sillage. Les émotions se manifestent et des forces cauchemardesques refaçonnent le paysage tandis que les mortels s'écroulent dans la folie. Être englouti dans ces tempêtes revient à vivre dans des conditions anathèmes aux lois de la physique, et suscite une terreur primordiale qui n'épargne personne.

L'OMBRE DU CHAOS

Si votre Faction d'Armée est **LEGIONES DAEMONICA**, certaines zones du champ de bataille sont considérées comme étant dans l'Ombre du Chaos de votre armée, comme suit :

- Votre zone de déploiement est toujours dans l'Ombre du Chaos de votre armée.
- Au début de n'importe quelle phase, si vous contrôlez au moins la moitié des pions d'objectif dans le No Man's Land, jusqu'à la fin de cette phase, le No Man's Land est dans l'Ombre du Chaos de votre armée.
- Au début de n'importe quelle phase, si vous contrôlez au moins la moitié des pions d'objectif dans la zone de déploiement adverse, jusqu'à la fin de cette phase, la zone de déploiement adverse est dans l'Ombre du Chaos de votre armée.

MANIFESTATION DÉMONIAQUE

Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA** de votre armée est dans l'Ombre du Chaos de votre armée, chaque fois que cette unité fait un test d'Ébranlement, ajoutez 1 à ce test et, si ce test est réussi, 1 figurine de cette unité récupère jusqu'à D3 PV perdus (si c'est unité **LIGNE** et si ce test est réussi, jusqu'à D3 figurines détruites peuvent être restituées à cette unité à la place).

TERREUR DÉMONIAQUE

Tant qu'une unité ennemie est dans l'Ombre du Chaos de votre armée, chaque fois que cette unité fait un test d'Ébranlement, soustrayez 1 à ce test et, si ce test est raté, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.



DÉMONS DU CHAOS

RÈGLE D'ARMÉE

PACTES DÉMONIAQUES

Quand les séides mortels des Dieux Sombres vont en guerre, les plus favorisés d'entre eux sont accompagnés d'entités démoniaques.

Si toutes les figurines de votre armée ont le mot-clé **CHAOS**, vous pouvez inclure des unités **LEGIONES DAEMONICA** dans votre armée, même si elles n'ont pas le mot-clé de Faction que vous avez choisi à l'étape Choisir une Faction d'Armée. La somme des coûts en points des unités que vous pouvez ainsi inclure dépend du format de la bataille :

- Incursion Jusqu'à 250 pts
- Force de Frappe Jusqu'à 500 pts
- Offensive Jusqu'à 750 pts

Aucune de ces figurines ne peut être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, et elles ne peuvent pas recevoir d'Optimisations. De plus :

- Si votre Faction d'Armée est **WORLD EATERS**, vous pouvez inclure seulement des unités **LEGIONES DAEMONICA KHORNE** en utilisant ces règles.
- Si votre Faction d'Armée est **THOUSAND SONS**, vous pouvez inclure seulement des unités **LEGIONES DAEMONICA TZEENTCH** en utilisant ces règles.
- Si votre Faction d'Armée est **DEATH GUARD**, vous pouvez inclure seulement des unités **LEGIONES DAEMONICA NURGLE** en utilisant ces règles.
- Si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est **LUCIUS L'ÉTERNEL**, vous pouvez inclure seulement des unités **LEGIONES DAEMONICA SLAANESH** en utilisant ces règles.

De plus, pour chacun des mots-clés suivants, le nombre d'unités non-LIGNE ayant de mot-clé que vous incluez de cette façon ne peut pas être supérieur au nombre d'unités Ligne ayant ce mot-clé que vous incluez de cette façon :

- **KHORNE**
- **TZEENTCH**
- **NURGLE**
- **SLAANESH**



DÉMONS DU CHAOS – INCURSION DÉMONIAQUE

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **LEGIONES DAEMONICA**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement d'IncurSION Démoniaque.

FAILLES WARP

Les légions démoniaques éventrent la trame de l'espace réel et des entités maléfiques se manifestent comme autant de fantômes issus de cauchemars indicibles. Pire encore, la terreur et la panique se répandent sur leurs victimes, et les mortels n'en deviennent que des proies plus faciles pour les entités venues du warp.

Chaque fois qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA** de votre armée est placée sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur, si elle est placée entièrement dans l'Ombre du Chaos de votre armée, elle peut être placée n'importe où à plus de 6" à l'horizontale des figurines ennemies, au lieu d'à plus de 9".



DÉMONS DU CHAOS – INCURSION DÉMONIAQUE

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement d'IncurSION DéMONIAQUE, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes d'IncurSION DéMONIAQUE.



CORROMPRE L'ESPACE RÉEL

INCURSION DÉMONIAQUE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les démons éprouvent le besoin de profaner et corrompre le moindre recoin de l'espace réel pour entretenir leur enveloppe contre-nature.

1PC

QUAND : Au début de n'importe quelle phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité **LEGIONES DAEMONICA** de votre armée qui est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez.

EFFET : Ce pion d'objectif est considéré comme Corrompu et reste sous votre contrôle, même si vous n'avez pas de figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour. De plus, tant qu'un pion d'objectif est Corrompu et sous votre contrôle, la zone du champ de bataille à 6" de ce pion d'objectif est considérée comme étant dans l'Ombre du Chaos de votre armée.



REGAIN WARP

INCURSION DÉMONIAQUE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les vents du warp soufflent fort, renforçant les démons et leur conférant une vitesse et une férocité surnaturelles.

1PC

QUAND : À votre phase de Charge.

CIBLE : 1 unité **LEGIONES DAEMONICA** de votre armée qui est dans l'Ombre du Chaos de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, votre unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.



BREUVAGE DE TERREUR

INCURSION DÉMONIAQUE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

La peur des proies mortelles est telle un élixir enivrant pour les démons, dont chaque gorgée revigore les corps et appelle même de nouvelles entités par-delà le voile.

1PC

QUAND : À votre phase de Tir ou à la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **LEGIONES DAEMONICA** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes dont sont équipées les figurines de cette unité. De plus, jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une de ces armes cible une unité qui est Ébranlée, vous pouvez relancer le jet de Blessure.



RÉSIDENTS DU WARP

INCURSION DÉMONIAQUE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Toujours à l'affût dans le warp, les démons attendront que les barrières entre les royaumes s'amoindrissent afin de s'insinuer dans l'espace réel.

1PC

QUAND : À votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **LEGIONES DAEMONICA** de votre armée qui arrive en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur à cette phase.

EFFET : Votre unité peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 3" à l'horizontale des figurines ennemies.

RESTRICTIONS : Une unité ciblée par ce Stratagème n'est pas éligible pour déclarer une charge au même tour.



DÉMONS DU CHAOS – INCURSION DÉMONIAQUE

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement d'IncurSION DéMONIAQUE, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes d'IncurSION DéMONIAQUE.



LE ROYAUME DU CHAOS

INCURSION DÉMONIAQUE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Quand l'énergie du warp sourde dans l'espace réel, les Legiones Daemonica peuvent faire apparaître des portails flottant dans l'air pour retourner dans leur enfer avant de se rematérialiser au cœur des lignes ennemies un cillement plus tard.

QUAND : À la fin de la phase de Combat adverse.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **LEGIONES DAEMONICA** de votre armée qui sont dans l'Ombre du Chaos de votre armée, ou 1 autre unité **LEGIONES DAEMONICA** de votre armée.

EFFET : Retirez les unités ciblées du champ de bataille et placez-les en Réserve Stratégique. Elles reviennent sur le champ de bataille à l'étape des Renforts de votre prochaine phase de Mouvement en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas cibler d'unités qui sont à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies avec ce Stratagème.

1PC



INVULNÉRABILITÉ DÉMONIAQUE

INCURSION DÉMONIAQUE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les démons sont la démence manifestée. Leur corps est fait de la substance même du warp, et il est bien difficile de les détruire selon les méthodes conventionnelles.

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **LEGIONES DAEMONICA** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de cette unité ennemie.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque jet de sauvegarde invulnérable pour une figurine de votre unité, relancez tout jet de sauvegarde de 1.

1PC



DÉMONS DU CHAOS – INCURSION DÉMONIAQUE

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement d'IncurSION Démoniaque, vous pouvez utiliser ces Optimisations d'IncurSION Démoniaque.

ARGATH, LE ROI DES LAMES

Lorsqu'un démon est lié à une arme par son maître infernal, il se soumet rarement volontiers à cette terrible incarcération. On ne peut pas en dire autant d'Argath. Une vie de massacre et de dévouement récompensa ce boucher du statut de démon. Sa dévotion à Khorne était telle qu'au lieu d'accepter l'immortalité comme Prince Démon, il choisit de prendre la forme d'une lame afin de pouvoir répandre le sang des plus grands ennemis de Seigneur des Batailles. Guidé par l'esprit d'Argath, le porteur de l'arme devient presque invincible. Les champions rivaux et les héros mortels ayant péri sous son tranchant sont innombrables.

Figurine **LEGIONES DAEMONICA KHORNE** seulement. Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force des armes de mêlée du porteur. Tant que le porteur est dans l'Ombre du Chaos de votre armée, ajoutez 2 aux caractéristiques d'Attaques et de Force des armes de mêlée du porteur à la place.

LE SCEPTRE ÉTERNEL

Ce bâton luit d'intenses flammes warp. Dès que son maître s'en saisit, il se drape lui aussi de feu démoniaque. Depuis sa fournaise magenta, le porteur démoniaque du Sceptre Éternel peut projeter de cinglantes gerbes de feu rose de Tzeentch. Il réduit ainsi les armures en cendres et immole voire transmute irrévocablement la chair en dessous.

Figurine **LEGIONES DAEMONICA TZEENTCH** seulement. Ajoutez 1 à la caractéristique de Force des armes de tir du porteur et augmentez de 3" la caractéristique de Portée de ces armes. Tant que le porteur est dans l'Ombre du Chaos de votre armée, ajoutez 2 à la caractéristique de Force des armes de tir du porteur et augmentez de 6" la caractéristique de Portée de ces armes à la place.

LE DON SANS FIN

Seuls les démons de la peste les plus accomplis bénéficient du Don Sans Fin. Cette maladie d'une indicible malveillance et d'une bienfaisance répugnante, voit sa virulence osciller d'un extrême à l'autre. Sa seule constante est sa capacité à suturer les plaies, même les plus profondes. À certains moments, des bactéries infernales se multiplient jusqu'à combler les entailles de chair démoniaque. À d'autres, des vapeurs pestilentielles s'élèvent de la gueule du démon, voilant sa silhouette ravagée avant de se dissiper pour révéler une forme guérie de toutes ses blessures récentes.

Figurine **LEGIONES DAEMONICA NURGLE** seulement. Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 5+. Tant que le porteur est dans l'Ombre du Chaos de votre armée, le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ à la place.

VOLEUSE D'ÂMES

Cette lame avide engloutit les âmes de ses victimes pour insuffler ensuite leur énergie vitale à son porteur. Son appétit dévorant provient du Gardien des Secrets piégé à l'intérieur de l'arme, une entité arrogante qui chercha jadis à dévorer suffisamment d'âmes aeldari pour être en mesure de défier Slaanesh. Afin de le punir pour son orgueil, Slaanesh l'incarcéra dans cette lame, le condamnant à nourrir d'autres démons avec son appétit sans fin, sans jamais pouvoir se sustenter lui-même.

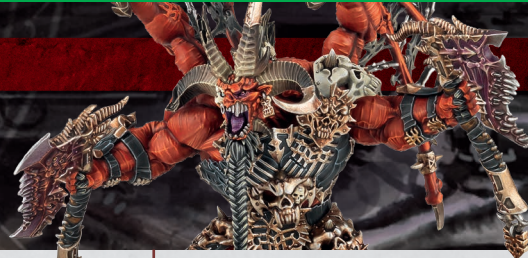
Figurine **LEGIONES DAEMONICA SLAANESH** seulement. Chaque fois que le porteur détruit une figurine ennemie avec une attaque de mêlée, jetez 1 D6, en ajoutant 1 au résultat si le porteur est dans l'Ombre du Chaos de votre armée. Sur 4+, le porteur récupère 1 PV perdu.





SKARBRAND

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	11	4+	20	6+	5



☉ ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Hurllement de fureur infinie [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	2D6	N/A	5	0	1

⚔ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Massacre et Carnage – frappe	Mêlée	8	2+	16	-4	6
➤ Massacre et Carnage – balayage	Mêlée	16	2+	8	-1	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, SKARBRAND

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Rage Incarnée (Aura) : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA KHORNE** amie (hormis les **MONSTRES** et **VÉHICULES**) est à 6" de cette figurine, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité.

Soif de Meurtre (Aura) : Tant qu'une unité est à 6" de cette figurine, chaque fois que l'unité est choisie pour Battre en Retraite, elle doit faire un test de Commandement. En cas d'échec à ce test, l'unité doit Rester Immobile à cette phase à la place.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques de Massacre et Carnage de cette figurine.

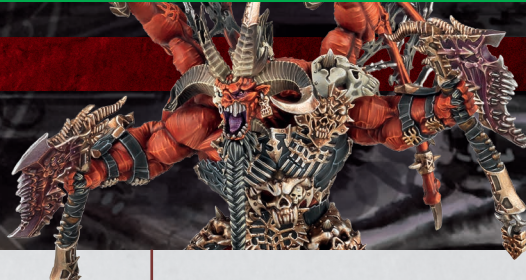
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

SKARBRAND

Sans jamais s'arrêter ni s'apaiser, Skarbrand sillonne l'espace réel en taillant en pièces tout ennemi assez malchanceux pour croiser son chemin. Pire encore, tous ceux qui se trouvent en présence du démon sont saisis par sa soif de meurtre, une folie qui balaye toute forme de stratégie pour ne laisser qu'une sauvagerie primitive à la place.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Skarbrand – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : hurlement de fureur infinie ;
Massacre et Carnage.

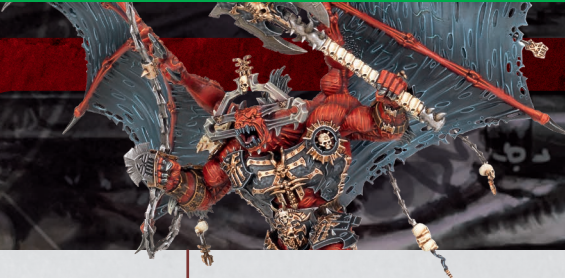
MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, SKARBRAND



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

BUVEUR DE SANG

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	11	4+	18	6+	5



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fléau de sang [BLESSURES DÉVASTATRICES]	12"	1	2+	16	-3	D6+1
Souffle de feu d'enfer [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Fouet de Khorne	12"	6	2+	8	0	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache de Khorne – frappe	Mêlée	8	2+	14	-4	D6
Hache de Khorne – balayage	Mêlée	16	2+	8	-2	1
Grande hache de Khorne – frappe	Mêlée	7	2+	16	-4	D6+2
Grande hache de Khorne – balayage	Mêlée	14	2+	10	-2	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, CHAOS, DÉMON, KHORNE, BUVEUR DE SANG

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Seigneur Démon de Khorne (Aura) : Tant qu'une unité LEGIONES DAEMONICA KHORNE amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Carnage Implacable : À la fin de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de cette figurine et jetez huit D6 : pour chaque résultat de 4+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

ENDOMMAGÉ : 1-6 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-6 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

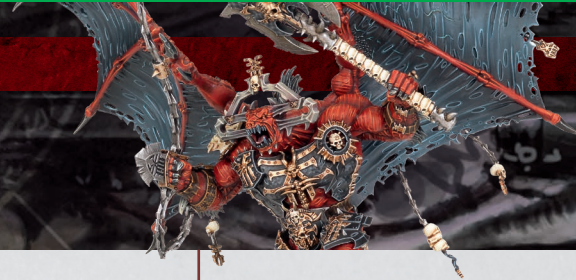
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

BUVEUR DE SANG

Les Buveurs de Sang sont des guerriers suprêmes, des incarnations de la rage et de la soif meurtrière de Khorne. Commandants et champions des légions démoniaques, les Buveurs de Sang sont doués d'une habileté martiale incomparable. Ce sont des armes baroques d'une puissance effrayante, qui massacrent tout sur leur passage.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La grande hache de Khorne de cette figurine peut être remplacée par 1 hache de Khorne et 1 des choix suivants :
 - 1 fléau de sang
 - 1 fouet de Khorne

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Buveur de Sang

Cette figurine est équipée de : souffle de feu d'enfer ; grande hache de Khorne

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, CHAOS, DÉMON, KHORNE, BUVEUR DE SANG



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

PRENEUR DE CRÂNES

M

6"

E

4

SV

4+

PV

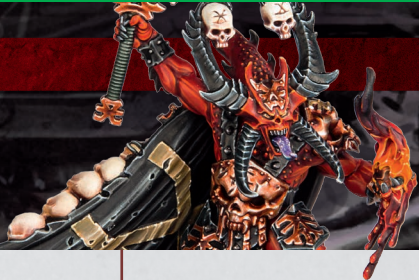
5

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Épée du Tueur [BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

2+

F

6

PA

-2

D

3

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Seigneur Décapiteur : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

Des Crânes pour Khorne : À chaque attaque de cette figurine qui cible une unité **PERSONNAGE**, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure. Chaque fois que cette figurine détruit une unité **PERSONNAGE** ennemie, vous gagnez 1PC.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, PRENEUR DE CRÂNES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

PRENEUR DE CRÂNES

Le Preneur de Crânes est le bourreau de Khorne. Armé de la terrifiante Épée du Tueur, chacun de ses coups décapite un ennemi. Combattant à la tête de la Cohorte du Sang, ost terrifiant des plus puissants Sanguinaires, le Preneur de Crânes récolte un nombre toujours plus grand de crânes pour Khorne.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Preneur de Crânes – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Épée du Tueur.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- SANGUINAIRES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, PRENEUR DE CRÂNES

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

MAÎTRE DU SANG

M

6"

E

4

SV

5+

PV

4

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Lame de sang

PORTÉE

Mêlée

A

5

CC

2+

F

6

PA

-2

D

3

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Maître du Sang : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Un Chemin Sanglant : Chaque fois que l'unité de cette figurine Consolide, elle peut se déplacer de jusqu'à 6" au lieu de jusqu'à 3".

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, MAÎTRE DU SANG

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

MAÎTRE DU SANG

Sortis victorieux de l'horrible Fosse des Crânes, les Maîtres du Sang dirigent les osts de Sanguinaires. La présence de ces énormes bouchers démoniaques pousse leurs disciples infernaux vers des sommets de fureur et de force, alors même que les Maîtres du Sang se taillent un chemin sanglant à travers leurs malheureux ennemis.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maître du Sang

Cette figurine est équipée de : lame de sang.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- SANGUINAIRES

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, MAÎTRE DU SANG



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

MAÎTRE DES CRÂNES

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	7	4+	6	7+	2



ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de sang	Mêlée	5	2+	6	-2	3
Corne ferrée de Juggernaut [ATTAQUES BONUS, LANCE]	Mêlée	4	4+	6	-1	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Fureur du Maître des Crânes : Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois que l'unité finit un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, les cornes ferrées de Juggernaut dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

Charge Dévastatrice : Chaque fois que l'unité de cette figurine finit un mouvement de Charge, chaque unité ennemie à Portée d'Engagement de l'unité de cette figurine doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, MAÎTRE DES CRÂNES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

MAÎTRE DES CRÂNES

Les Maîtres des Crânes chevauchent des montures démoniaques appelées Juggernauts. Montés sur ces bêtes d'airain et de fureur en fusion, ils mènent la charge de la cavalerie de Khorne au cœur des lignes ennemies, taillant, décapitant, empalant et écrasant. Rares sont les ennemis capables de résister à cet assaut dévastateur.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maître des Crânes

Cette figurine est équipée de : lame de sang ; corne ferrée de Juggernaut.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉQUARRISSEURS

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, MAÎTRE DES CRÂNES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

MUTILEUR SUR TRÔNE DE SANG

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	9	4+	9	7+	3



ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lames infernales de servants [ATAQUES BONUS]	Mêlée	4	3+	5	-2	2
Lame de sang	Mêlée	5	2+	6	-2	3

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Trône de Sang : Au début de la phase de Combat, choisissez 1 unité ennemie à 18" et visible de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA KHORNE** amie fait une attaque qui cible cette unité ennemie, améliorez de 1 les caractéristiques de Force, de Pénétration d'Armure et de Dégâts de l'attaque.

Tueur de Champions : À chaque attaque de cette figurine de mêlée qui cible une unité **PERSONNAGE** ou **MONSTRE**, vous pouvez relancer le jet de Blessure. Chaque fois que cette figurine détruit une unité **PERSONNAGE** ou **MONSTRE** ennemie, cette figurine récupère jusqu'à D6 PV perdus.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, MUTILEUR SUR TRÔNE DE SANG

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

MUTILEUR SUR TRÔNE DE SANG

Les plus grands hérauts de Khorne sont les Mutileurs, traversant la bataille sur des Machines-démons appelées Trônes de sang. La sagesse infernale suggère que ces engins sont façonnés à partir d'éclats du trône du Dieu du Sang, et que partout où ils étrillent l'ennemi, les légions de Khorne combattent sous le regard du Seigneur des Batailles.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Mutileur sur Trône de Sang

Cette figurine est équipée de : lames infernales de servants ;
lame de sang.

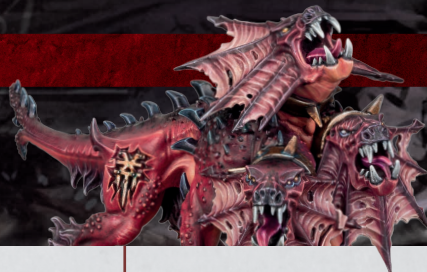
**MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, KHORNE,
MUTILEUR SUR TRÔNE DE SANG**



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

KARANAK

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	7+	5	7+	1



ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crocs perce-âmes [PRÉCISION]	Mêlée	6	2+	6	-1	2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Chef de Meute : Tant que cette figurine mène une unité, vous pouvez relancer Les jets d'Avance et de Charge pour l'unité.

Proie du Dieu du Sang : Au début du premier round de bataille, choisissez 1 unité ennemie pour être la proie de cette figurine. Les armes dont sont équipées les figurines de l'unité de cette figurine ont l'aptitude [TOUCHES FATALES] quand elles ciblent la proie de cette figurine. Chaque fois que la proie de cette figurine est détruite, choisissez 1 nouvelle unité ennemie comme proie de cette figurine.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Collier de Khorne : Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 3+ contre les attaques Psychiques.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

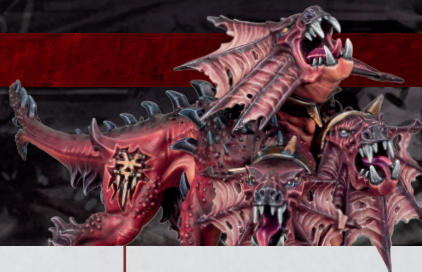
MOTS-CLÉS : BÊTE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, KARANAK



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

KARANAK

Karanak piste ceux qui insultent Khorne. Flairant sa proie à travers le temps et l'espace, c'est un prédateur implacable. Les hurlements incorporels de Karanak convoquent la Chasse Sanglante de Khorne pour qu'elle l'accompagne dans sa traque, une cavalcade de démons féroces ivres de ravages et de massacres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Karanak – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : crocs perce-âmes ; collier de Khorne.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MOLOSSES DE KHORNE

MOTS-CLÉS : BÊTE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, KARANAK



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

SANGUINAIRES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	7+	1	7+	2



ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame infernale	Mêlée	2	3+	5	-2	2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Le Sang Appelle le Sang : À chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Blessure de 1. Si l'attaque cible une unité qui est En Dessous de son Demi-effectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône démoniaque : Les figurines de l'unité du porteur ont une caractéristique de Commandement de 6+.

Instrument du Chaos : Ajoutez 1 aux jets de Charge pour l'unité du porteur.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, SANGUINAIRES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

SANGUINAIRES

Les Sanguinaires personnifient la haine et la violence. Attaquant en meutes enrégées ou en rangs disciplinés, ils découpent leurs victimes avec d'infâmes lames infernales. Ces armes rougeoient de la fureur de leur porteur, et la moindre blessure infligée peut saigner à blanc la victime en quelques secondes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Sanguinaire qui n'est pas équipé d'une icône démoniaque peut être équipé de 1 instrument du Chaos.
- 1 Sanguinaire qui n'est pas équipé d'un instrument du Chaos peut être équipé de 1 icône démoniaque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Faucheur Sanglant
- 9 Sanguinaires

Chaque figurine est équipée de : lame infernale.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, SANGUINAIRES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

ÉQUARRISSEURS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	7	4+	4	7+	2



ARMES DE MÊLÉE

Lame infernale

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Mêlée

2

3+

5

-2

2

Corne ferrée de Juggernaut [ATTAQUES BONUS, LANCE]

Mêlée

4

4+

6

-1

1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Piétinement d'Airain : Chaque fois que cette unité finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de votre unité et jetez 1 D6 pour chaque figurine de votre unité : pour chaque 4+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône démoniaque : Les figurines de l'unité du porteur ont une caractéristique de Commandement de 6+.

Instrument du Chaos : Ajoutez 1 aux jets de Charge pour l'unité du porteur.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, KHORNE, ÉQUARRISSEURS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

ÉQUARRISSEURS

Fusion impie de démon et de machine, les Juggernauts de Khorne sont des bêtes inarrêtables au sang de feu et à la charge de tonnerre. À la bataille, montés par les Sanguinaires, ils servent de cavalerie lourde, fonçant sur leurs victimes comme des béliers. Lorsqu'ils percutent leurs cibles, la destruction qui s'ensuit est effroyable.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Équarrisseur qui n'est pas équipé d'une icône démoniaque peut être équipé de 1 instrument du Chaos.
- 1 Équarrisseur qui n'est pas équipé d'un instrument du Chaos peut être équipé de 1 icône démoniaque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Abatteur
- 2-5 Équarrisseurs

Chaque figurine est équipée de : lame infernale ;
corne ferrée de Juggernaut.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, KHORNE, ÉQUARRISSEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

MOLOSSES DE KHORNE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	7+	2	7+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Rugissement brûlant [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crocs ensanglantés	Mêlée	3	3+	5	-1	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : L'Ombre du Chaos

Chasseurs Bondissants : Vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Intervention Héroïque pour DPC, et vous pouvez le faire même si vous avez déjà utilisé ce Stratagème sur une unité différente à cette phase.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Collier de Khorne : Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 3+ contre les attaques Psychiques.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, MOLOSSES DE KHORNE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

MOLOSSES DE KHORNE

Ces chiens de chasse démoniaques pistent les bribes de terreur de leur proie à travers les golfes interstellaires. Leurs colliers d'airain repoussent même les sortilèges les plus puissants, lancés par leurs victimes désespérées avant que les Molosses de Khorne ne sautent sur elles en dévoilant des griffes acérées et des crocs démesurés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Molosse de Sang
- 4-9 Molosses de Khorne

Le Molosse de Sang est équipé de : rugissement brûlant ; crocs ensanglantés ; collier de Khorne.

Chaque Molosse de Khorne est équipé de : crocs ensanglantés ; collier de Khorne.

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, MOLOSSES DE KHORNE

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

CANON À CRÂNES

M

8"

E

9

SV

4+

PV

9

CD

7+

CO

3



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à crânes [DÉFLAGRATION]	48"	D6+2	3+	9	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lames infernales de servants [ATAQUES BONUS]	Mêlée	4	3+	5	-2	2
Gueule mordante	Mêlée	2	4+	6	0	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Crânes des Vaincus : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, KHORNE, CANON À CRÂNES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

CANON À CRÂNES

Grotesques engins d'airain qui grandent vers la bataille avec une hâte abjecte, les Canons à Crânes sont nourris de cadavres pour alimenter leur fureur carnassière. Lorsqu'elles tirent, ces armes infernales crachent des crânes enflammés qui fendent les airs comme des météores avant d'exploser à l'impact avec une violence terrifiante.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Canon à crânes

Cette figurine est équipée de : canon à crânes ;
lames infernales de servants ; gueule mordante.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, KHORNE, CANON À CRÂNES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

AUTEL DES CRÂNES

M

-

E

12

SV

3+

PV

10

CD

7+

CO

0

APTITUDES

BASE : Infiltrateurs

FACTION : L'Ombre du Chaos

Ombre de Khorne (Aura) : La zone du champ de bataille à 6" de cette **FORTIFICATION** est considérée comme étant dans l'Ombre du Chaos de votre armée. De plus, tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA KHORNE** amie est à 6" de cette **FORTIFICATION**, chaque fois que vous faites un test d'Ébranlement pour l'unité, vous pouvez relancer le test.

Couvert : à chaque attaque de tir qui cible une figurine, si la figurine n'est pas entièrement visible de chaque figurine de l'unité attaquante à cause de cette **FORTIFICATION**, la figurine a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

Fortification : Tant qu'une unité ennemie est seulement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs **FORTIFICATIONS** de votre armée :

- L'unité peut quand même être choisie comme cible d'attaques de tir, mais à chacune de ces attaques, à moins qu'elle soit faite avec un Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas besoin de faire de tests de Fuite Désespérée en vertu du fait de Battre en Retraite en étant Ébranlé, mis à part celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemies ce faisant.



MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, CHAOS, DÉMON, KHORNE, AUTEL DES CRÂNES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

AUTEL DES CRÂNES

Émergeant du sol torturé dans des geysers de sang et de crânes, ces autels grotesques mutilent la terre partout où les démons de Khorne avancent. Ce sont des lieux de sacrifice, et le sang versé sur leur structure répand la haine et la destruction sur le champ de bataille.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Autel des Crânes

Cette figurine est équipée de : néant.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

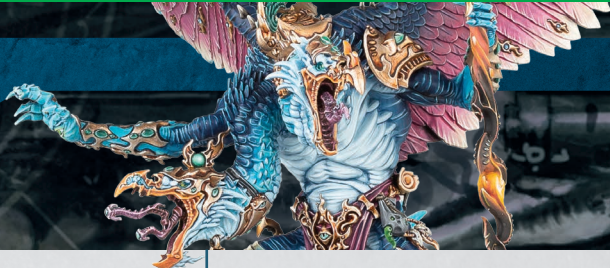


MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, CHAOS, DÉMON, KHORNE, AUTEL DES CRÂNES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

KAIROS FATEWEAVER

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	10	6+	20	6+	5



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Portail Infernal – feu sorcier [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT, PSYCHIQUE]	24"	D6+3	2+	9	-2	D3
Portail Infernal – feu sorcier focalisé [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D3+6	2+	9	-3	D3
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Bâton du Lendemain [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	3+	8	-2	2D3

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, PSYKER, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, KAIROS FATEWEAVER

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Une Tête Regarde vers l'Avenir [Aura] : Chaque fois que vous ciblez une unité **LEGIONES DAEMONICA TZEENTCH** amie à 6" de cette figurine avec un Stratagème, jetez 1 D6 : si le résultat est supérieur au numéro du round de bataille en cours, vous gagnez 1PC.

Une Tête Regarde vers le passé : Une fois par bataille, après que votre adversaire a utilisé un Stratagème, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, chaque fois que votre adversaire utilise ce Stratagème, augmentez de 1PC son coût pour votre adversaire.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

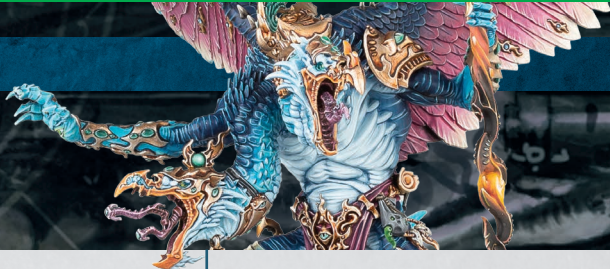
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

KAIROS FATEWEAVER

Maniant le Bâton du Lendemain forgé dans le warp, et capable de prédire tout ce se passera tout en sachant tout ce qui est déjà arrivé, Kairos Fateweaver compte parmi les meilleurs stratèges de la galaxie. Ce démon compense ses faiblesses physiques et martiales par une ruse typique de Tzeentch.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Kairos Fateweaver – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Portail Infernal ;
Bâton du Lendemain.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, PSYKER, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, KAIROS FATEWEAVER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

Duc du Changement

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	10	6+	18	6+	5



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bâton de sorcellerie [PSYCHIQUE]	12"	6	2+	8	-1	D3
▶ Éclair du Changement – feu sorcier [PSYCHIQUE]	18"	9	2+	9	-1	1
▶ Éclair du Changement – feu sorcier focalisé [À RISQUE, PSYCHIQUE]	18"	9	2+	9	-2	D3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée funeste [ATAQUES BONUS]	Mêlée	3	3+	7	-2	3
Bâton de Tzeentch [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	3+	6	-1	3

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, Duc du Changement

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Seigneur Démon de Tzeentch (Aura) : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA TZEENTCH** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque de tir d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Force de l'attaque.

Maître de la Magie (Psychique) : À votre phase de Tir, choisissez 1 des aptitudes suivantes : **[IGNORE LE COUVERT]** ; **[TOUCHES FATALES]** ; **[TOUCHES SOUTENUES D3]**. Jusqu'à la fin de la phase, l'Éclair du Changement de cette figurine a cette aptitude.

ENDOMMAGÉ : 1-6 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-6 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

Duc du Changement

Ces démons majeurs de Tzeentch sont des sorciers à l'astuce infinie et des manipulateurs invétérés. Leur regard malveillant dévoile les âmes de leurs victimes et balaie la raison des mortels les plus robustes, tandis que leurs armes et leur magie refaçonnent violemment la réalité en des formes mutantes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 bâton de sorcellerie
 - 1 épée funeste

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Duc du Changement

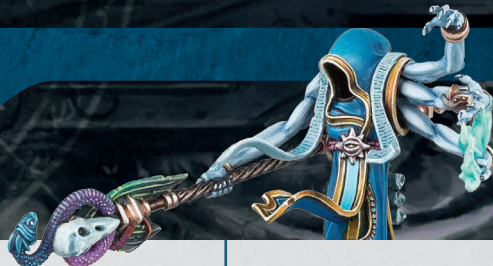
Cette figurine est équipée de : Éclair du Changement ; bâton de Tzeentch.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, Duc du Changement

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

LE MYSTIFICATEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	7+	5	7+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Flammes Infernales – feu sorcier [IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Flammes Infernales – feu sorcier focalisé [IGNORE LE COUVERT, À RISQUE, PSYCHIQUE, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-1	D3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Bâton du Trompeur [PSYCHIQUE]	Mêlée	3	4+	4	-1	D3

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, LE MYSTIFICATEUR

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Agent Solitaire, Discrétion**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Horreur Amorphe : Chaque fois qu'une unité ennemie souhaite choisir cette figurine comme cible d'une attaque, l'unité doit tout d'abord faire un test d'Ébranlement. En cas d'échec à ce test, en plus d'être Ébranlée, l'unité ennemie ne peut pas cibler cette figurine à cette phase.

Malice et Confusion : Au début de la phase de Tir adverse, choisissez 1 unité ennemie à 12" et visible de cette figurine et jetez 1 D6 : sur 2-5, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de cette unité ennemie, soustrayez 1 au jet de Touche ; sur 6, cette unité ennemie n'est pas éligible pour tirer à cette phase.

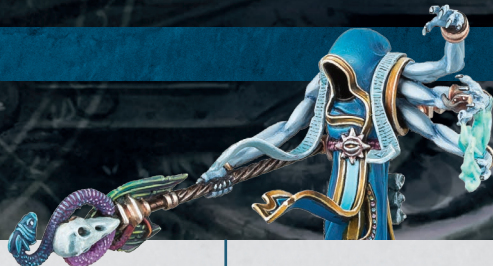
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

LE MYSTIFICATEUR

Aussi appelé Trompeur de Tzeentch, le Mystificateur peut changer sa forme à volonté pour imiter des êtres mortels, du plus petit insecte au plus grand monstre. Le jeu favori de ce démon consiste à incarner de grands dirigeants et héros mortels avant de répandre la malice en abusant de leur pouvoir.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Le Mystificateur – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Flammes Infernales;
Bâton du Trompeur.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, CHAOS, DÉMON,
TZEENTCH, LE MYSTIFICATEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

FORTUNARQUE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	7	6+	9	7+	3



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➡	Boule de Feu Mystique – feu sorcier [PSYCHIQUE]	18"	3	3+	5	-1	D3
➡	Boule de Feu Mystique – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	18"	3	3+	6	-2	D3
⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de mêlée de Héraut [PSYCHIQUE]	Mêlée	3	4+	4	-1	1
	Morsures de Hurlleurs [ATAQUES BONUS]	Mêlée	6	4+	6	-2	2

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, FORTUNARQUE

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Fortunarque : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Porté par les Vents de l'Immaterium : Une fois par bataille, à la fin du tour adverse, si l'unité de cette figurine n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez retirer cette unité du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

FORTUNARQUE

Ces démons montent des Chariots Ardents, des constructions magiques forgées dans l'énergie des mauvais présages. Ils foncent selon des trajectoires anarchiques et illogiques qui défient les lois de la physique, souvent entourés de bancs d'entités démoniaques prédatrices renforcées par la présence du héraut.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Fortunarque

Cette figurine est équipée de : Boule de Feu Mystique ; arme de mêlée de Héraut ; morsures de Hurlleurs.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- HURLEURS

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, FORTUNARQUE

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

FLUCTUARQUE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	6+	4	7+	1



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➡	Boule de Feu Mystique – feu sorcier [PSYCHIQUE]	18"	3	3+	5	-1	D3
➡	Boule de Feu Mystique – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	18"	3	3+	6	-2	D3

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de mêlée de Héraut [PSYCHIQUE]	Mêlée	3	4+	4	-1	1

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, FLUCTUARQUE

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Fluctuarque : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque contre l'unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

Réalité Altérée (Psychique) : Une fois par round de bataille, après un jet de Touche, un jet de Blessure ou un jet de sauvegarde pour cette figurine, vous pouvez changer le résultat de ce jet en 6.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

FLUCTUARQUE

Les Fluctuarques sont des Hérauts de Tzeentch glissant sur des Disques démoniaques. Ils filent dans les airs comme des comètes scintillantes, traçant un sillage de réalité déformée dans laquelle le destin favorise les serviteurs de Tzeentch, couronnant leurs entreprises de succès.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Fluctuarque

Cette figurine est équipée de : Boule de Feu Mystique ;
arme de mêlée de Héraut.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- HORREURS ROSES
- HORREURS BLEUES

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, FLUCTUARQUE

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**



LES SCRIBES BLEUS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	6+	6	8+	2



ARMES DE MÊLÉE

Plumes affûtées [ANTI-PSYKER 2+]

PORTÉE A CC F PA D

Mêlée 4 5+ 2 0 1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Agent Solitaire**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Drain Magique de P'tarix (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 12" de cette figurine, à chaque Attaque Psychique d'une figurine de l'unité ennemie, soustrayez 1 au jet de Blessure.

Barrage Magique de Xirat'p (Psychique) : À la fin de votre phase de Mouvement, jetez 1 D6 pour chaque unité ennemie à 6" de cette figurine : sur 2-3, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle ; sur 4-5, elle subit D3 blessures mortelles ; sur 6, elle subit D6 blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, LES SCRIBES BLEUS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

LES SCRIBES BLEUS

Ces démons querelleurs parcourent l'espace et le temps sur leur Disque fulgurant, cherchant les fragments éparpillés de la sagesse de Tzeentch. P'tarix vampirise les secrets et pouvoirs des sorciers ennemis, tandis que Xirat'p déchaîne des tempêtes de destruction depuis leur pile de savoir ésotérique.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Les Scribes Bleus – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : plumes affûtées.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, LES SCRIBES BLEUS



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

FALSIFICATEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	6+	3	7+	1



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
▶	Boule de Feu Mystique – feu sorcier [PSYCHIQUE]	18"	3	3+	5	-1	D3
▶	Boule de Feu Mystique – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	18"	3	3+	6	-2	D3

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de mêlée de Héraut [PSYCHIQUE]	Mêlée	3	4+	4	-1	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, FALSIFICATEUR

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Falsificateur : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]**.

Tempête de Sorcellerie Mutante (Psychique) : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité **INFANTRIE** ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

FALSIFICATEUR

Gambadant parmi des hordes d'Horreurs Démoniaques, ces Hérauts sont de puissants sorciers dont la présence intensifie les flammes des autres démons. Les Falsificateurs déclenchent des tempêtes de magie mutagène sur leurs ennemis, caquetant en répandant un chaos sanguinolent dans les lignes ennemies.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Falsificateur

Cette figurine est équipée de : Boule de Feu Mystique ;
arme de mêlée de Héraut.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- HORREURS BLEUES
- HORREURS ROSES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, FALSIFICATEUR

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

HORREURS BLEUES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	8+	1	8+	1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Flammes Scintillantes Bleues [PSYCHIQUE]	18"	2	4+	3	-1	1
Flammes Scintillantes Jaunes [PSYCHIQUE]	18"	2	5+	2	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes bleues	Mêlée	1	5+	3	0	1
Griffes jaunes	Mêlée	2	5+	2	0	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Infiltrateurs**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Division : Chaque fois qu'une figurine **HORREUR BLEUE** de cette unité est détruite, après que l'unité attaquante a résolu ses attaques, si cette unité n'est pas détruite, jetez 1 D6 pour cette figurine détruite. Sur 4+, ajoutez 1 figurine **HORREUR SULFUREUSE** à cette unité.

Horreurs Caquetantes (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette unité, si cette unité inclut une ou plusieurs figurines **HORREUR BLEUE**, dégradez de 1 la caractéristique de Commandement des figurines de l'unité ennemie.

Horreurs Explosives : Chaque fois que cette unité est choisie pour combattre, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle, puis choisir une ou plusieurs figurines **HORREUR SULFUREUSE** de cette unité. Pour chaque figurine **HORREUR SULFUREUSE** que vous avez choisie, jetez 1 D6 : sur 4+, la figurine est détruite et l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : **INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, HORREURS** | HORREURS BLEUES : **BLEUES** | HORREURS SULFUREUSES : **SULFUREUSES**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **LEGIONES DAEMONICA**

HORREURS BLEUES

Les Horreurs Bleues sont des entités maussades et malveillantes, aussi promptes à étrangler leurs victimes de leurs doigts mous par pure méchanceté que de les liquéfier dans un torrent de flammes warp. Si un de ces êtres est abattu, il se volatilise en un nuage de fumée dont émergent une paire d'Horreurs Sulfureuses caquetantes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 10 Horreurs Bleues

Chaque Horreur Bleue est équipée de : Flammes Scintillantes Bleues ; griffes bleues.

Chaque Horreur Sulfureuse ajoutée à cette unité en utilisant l'aptitude Division est équipée de : Flammes Scintillantes Jaunes ; griffes jaunes.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, HORREURS | **HORREURS BLEUES :** BLEUES | **HORREURS SULFUREUSES :** SULFUREUSES



MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

HORREURS ROSES

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	7+	1	7+	2	HORREUR ROSE
6"	3	7+	1	8+	1	HORREUR BLEUE/HORREUR SULFUREUSE



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Flammes Scintillantes Roses [PSYCHIQUE]	18"	2	3+	4	-1	1
Flammes Scintillantes Bleues [PSYCHIQUE]	18"	2	4+	3	-1	1
Flammes Scintillantes Jaunes [PSYCHIQUE]	18"	2	5+	2	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes roses	Mêlée	1	4+	3	0	1
Griffes bleues	Mêlée	1	5+	3	0	1
Griffes jaunes	Mêlée	2	5+	2	0	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : L'Ombre du Chaos

Division : Chaque fois qu'une figurine **HORREUR ROSE** ou **HORREUR BLEUE** de cette unité est détruite, après que l'unité attaquante a résolu ses attaques, si cette unité n'est pas détruite, jetez 1 D6 pour cette figurine détruite. Sur 4+, si c'était une **HORREUR ROSE**, ajoutez 2 figurines **HORREUR BLEUE** à cette unité, et c'était une **HORREUR BLEUE**, ajoutez 1 figurine **HORREUR SULFUREUSE** à cette unité.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône démoniaque : Les figurines de l'unité du porteur ont une caractéristique de Commandement de 6+.

Instrument du Chaos : Ajoutez 1 aux jets de Charge pour l'unité du porteur.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, HORREURS | HORREURS ROSES : ROSE | HORREURS BLEUES : BLEUE | HORREURS SULFUREUSES : SULFUREUSE



MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

HORREURS ROSES

Incarnations de magie pure, ces aberrations projettent des boules de feu warp dans les rangs ennemis où elles métamorphosent leurs victimes. Les Horreurs Roses gloussent et gambadent, leur liesse ne prenant fin que lorsque leur enveloppe physique est détruite et donne naissance à deux Horreurs Bleues.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Horreur Rose qui n'est pas équipée d'une icône démoniaque peut être équipée de 1 instrument du Chaos.
- 1 Horreur Rose qui n'est pas équipée d'un instrument du Chaos peut être équipée de 1 icône démoniaque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 10 Horreurs Roses

Chaque Horreur Rose est équipée de :
Flammes Scintillantes Roses ; griffes roses.

Chaque Horreur Bleue ajoutée à cette unité en utilisant l'aptitude Division est équipée de : Flammes Scintillantes Bleues ; griffes bleues.

Chaque Horreur Sulfureuse ajoutée à cette unité en utilisant l'aptitude Division est équipée de : Flammes Scintillantes Jaunes ; griffes jaunes.

LES HORREURS SONT ROSES. LES HORREURS SONT BLEUES. LÀ OÙ IL Y EN AVAIT UNE, IL Y EN A DEUX.

Si, n'importe quand, cette unité n'inclut aucune figurine **HORREUR ROSE**, utilisez la fiche technique des **HORREURS BLEUES** pour cette unité.

Note des Concepteurs : Tant que cette unité inclut une ou plusieurs figurines **HORREUR ROSE**, les aptitudes Horreurs Caquetantes et Horreurs Explosives de la fiche technique des **HORREURS BLEUES** ne s'appliquent pas à cette unité.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, HORREURS |
HORREURS ROSES : ROSE | HORREURS BLEUES : BLEUE | HORREURS SULFUREUSES : SULFUREUSE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

INCENDIAIRES

M

9"

E

4

SV

7+

PV

3

CD

7+

CO

1



ARMES DE TIR

Flammes Vacillantes

[IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE, TORRENT]

PORTÉE

12"

A

D6

CT

N/A

F

4

PA

-1

D

1

ARMES DE MÊLÉE

Bouches d'Incendiaire

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

4+

F

4

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Bonds : Cette unité est éligible pour tirer à un tour où elle a Battu en Retraite.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, INCENDIAIRES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

INCENDIAIRES

Ces étranges démons bondissent dans les airs en se tortillant. Les flammes warp qui dégoulinent de leurs nombreuses gueules bouillonnent de la puissance brute du changement. Vomies en un torrent rugissant, elles causent chez leurs victimes des mutations effroyables, qui altèrent leur corps jusqu'au point de rupture.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Pyrobole
- 2-5 Incendiaires

Chaque figurine est équipée de : Flammes Vacillantes ; bouches d'Incendiaire.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, INCENDIAIRES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

INCENDIAIRE EXALTÉ

M

9"

E

4

SV

7+

PV

6

CD

7+

CO

1



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➡	Feu de Tzeentch – feu bleu [IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE]	18"	3	3+	9	-3	3
➡	Feu de Tzeentch – feu rose [IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE, TORRENT]	12"	2D6	N/A	5	-1	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Bouches d'Incendiaire	Mêlée	4	4+	5	0	1

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, VOL, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, INCENDIAIRE EXALTÉ

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Feu Warp Dévorant (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [ASSAUT].

Flammes du Changement (Psychique) : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie (hormis les **MONSTRES** et **VÉHICULES**) touchée par une ou plusieurs de ces attaques, et jetez 1 D6. Sur 4+, jusqu'à la fin du prochain tour adverse, l'unité ennemie est en feu. Tant qu'une unité est en feu, soustrayez 2" à sa caractéristique de Mouvement et soustrayez 2 à ses jets d'Avance et de Charge.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

INCENDIAIRE EXALTÉ

Les Incendiaires Exaltés mènent des meutes d'entités mineures au combat. Certains montent sur des Chariots Ardents, déchainant des jets concentrés de feu bleu, ou des averses aveugles de feu rose qui colle et se répand comme l'incarnation de la panique jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des cendres luisantes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Incendiaire Exalté

Cette figurine est équipée de : Feu de Tzeentch ; bouches d'Incendiaire.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- INCENDIAIRES

MANIFESTATION DE DESTRUCTION

Cette figurine ne peut pas être votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et ne peut pas recevoir d'Optimisations.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, VOL, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, INCENDIAIRE EXALTÉ

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

HURLEURS

M

14"

E

4

SV

6+

PV

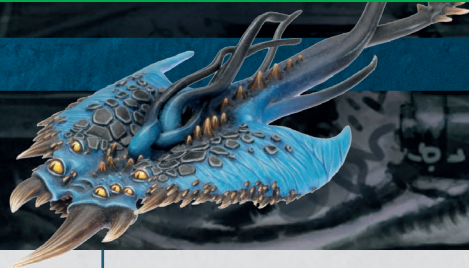
3

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Morsure de lamproie

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

4+

F

6

PA

-2

D

2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Plongeon Lacérateur : À votre phase de Mouvement, après que cette unité a fini un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée durant ce mouvement et jeter 1 D6 pour chaque figurine de cette unité : pour chaque résultat de 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

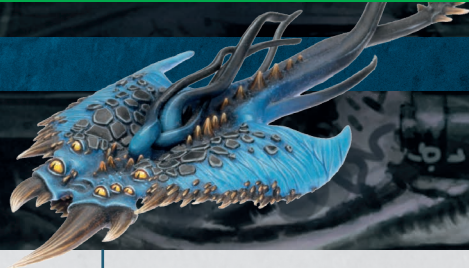
4+

MOTS-CLÉS : BÊTE, VOL, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, HURLEURS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

HURLEURS

Ces démons prédateurs frappent comme un changement soudain et inéluctable. Ils poussent des cris surnaturels en plongeant sur leurs proies sur des courants de sorcellerie, découpant leurs victimes avec leurs nageoires tranchantes et s'y accrochant avec leurs gueules hérissées dont coule une énergie corrosive.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Hurlleurs

Chaque figurine est équipée de : morsure de lamproie.

MOTS-CLÉS : BÊTE, VOL, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, HURLEURS



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

CHAR ARDENT

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	8	7+	9	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Feu de Tzeentch – feu bleu [IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE]	18"	3	3+	9	-3	3
Feu de Tzeentch – feu rose [IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE, TORRENT]	12"	2D6	N/A	5	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Bouches d'Incendiaire	Mêlée	6	4+	5	0	1
Morsures de Hurlleurs [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	6	4+	6	-2	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, CHAR ARDENT

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Flammes Ésotériques (Psychique) : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, l'unité ne peut pas avoir le Bénéfice du Couvert.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

CHAR ARDENT

Les Chars Ardents de Tzeentch sont souvent aperçus dans les visions et les cauchemars des mortels comme des signes brûlant de malheur. Sur le champ de bataille, ces avertissements deviennent des prophéties autoréalisatrices, les machines de guerre ésotériques agissant comme agents de la dévastation.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Char Ardent

Cette figurine est équipée de : Feu de Tzeentch ; bouches d'Incendiaire ; morsures de Hurlleurs.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, CHAOS, DÉMON, TZEENTCH, CHAR ARDENT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

ROTIGUS

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	12	5+	22	6+	5



🎯 ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gerbes d'humeur saumâtre [BLESSURES DÉVASTATRICES, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	2D6	N/A	7	-2	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Broussin – frappe [TOUCHES FATALES, PSYCHIQUE]	Mêlée	7	2+	8	-3	3
➤ Broussin – balayage [TOUCHES FATALES, PSYCHIQUE]	Mêlée	14	2+	7	-1	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, NURGLE, ROTIGUS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Don de Contagion [Psychique] : Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 18" et visible de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque faite par une figurine **LEGIONES DAEMONICA NURGLE** est allouée à une figurine de cette unité ennemie, ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

Déluge de Nurgle [Aura] : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette figurine, divisez par deux les caractéristiques de Mouvement et de Contrôle d'Objectif de cette unité ennemie.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

ROTIGUS

Rotigus le Père des Pluies marche au combat en vomissant des torrents de crasse corrosive et gorgée de pestes sur tous ceux qui se tiennent sur son chemin. Dans son poing bouffi, il tient un broussin, tandis qu'un déluge d'infections l'accompagne, capable de noyer, de corrompre et de faire muter tout ce qu'il touche.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Rotigus – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : gerbes d'humeur saumâtre ; broussin.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, NURGLE, ROTIGUS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

GRAND IMMONDE

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	12	5+	20	6+	5



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fléau de la peste	6"	D6+1	3+	7	-2	2
Vomi putride [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	5	-2	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶️ Épée bilieuse – frappe [TOUCHES FATALES]	Mêlée	6	2+	8	-2	D6
▶️ Épée bilieuse – balayage [TOUCHES FATALES]	Mêlée	12	2+	6	-1	1
Lame bilieuse [ATTAQUES BONUS, TOUCHES FATALES]	Mêlée	3	2+	6	-2	2
Cloche de l'apocalypse [TOUCHES FATALES, CONVOCATIONS RÉSONNANTES]	Mêlée	6	2+	7	-1	2

Convocations Résonnantes : Chaque fois qu'une figurine est détruite par cette arme, vous pouvez choisir 1 unité **PORTEPESTES** amie à 12" du porteur et restituer 1 figurine de Portepeste détruite à l'unité.

▶️ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, NURGLE, GRAND IMMONDE

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6, Frappe en Profondeur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Seigneur Démon de Nurgle (Aura) : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA NURGLE** amie est à 6" de cette figurine, les figurines de l'unité ont l'aptitude **Insensible à la Douleur 6+**.

Pourriture de Nurgle (Psychique) : À la fin de votre phase de Mouvement, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 12" de cette figurine. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, soustrayez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines de l'unité.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

GRAND IMMONDE

Ces Démon Majeurs partagent le même désir de corrompre avec la vitesse et la virulence d'une pandémie. Leurs voix tonitruantes résonnent sur le champ de bataille, et leur jovialité cruelle, ainsi que la fierté perverse qu'ils tirent des méfaits de leurs sous-fifres, tranchent avec le malheur et le désespoir qu'ils sèment.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fléau de la peste de cette figurine peut être remplacé par 1 lame bilieuse.
- L'épée bilieuse de cette figurine peut être remplacée par 1 cloche de l'apocalypse.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Grand Immonde

Cette figurine est équipée de : fléau de la peste; vomi putride; épée bilieuse.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, NURGLE, GRAND IMMONDE

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

PORTE-VÉROLE

M

5"

E

5

SV

7+

PV

5

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Pestelame infecte [TOUCHES FATALES]

PORTÉE

Mêlée

A

4

CC

3+

F

5

PA

-2

D

2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Insensible à la Douleur 5+, Meneur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Porte-vérole : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, un jet de Touche réussi non modifié de 5+ cause une Touche Critique.

Désespoir Répugnant (Aura, Psychique) : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette figurine, chaque fois que l'unité fait un test d'Ébranlement, soustrayez 1 au test.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, NURGLE, PORTE-VÉROLE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

PORTE-VÉROLE

Les Porte-vérole comptent parmi les plus imposants et les plus répugnants des Portepestes, Leurs silhouettes imbues d'une vigueur abjecte exsudent un désespoir putride, et la brume de miasmes qui plane au-dessus d'eux imprègne les épées de la peste de leurs camarades pour renforcer leur virulence.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Porte-vérole

Cette figurine est équipée de : pestelame infecte.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- PORTEPESTES

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, NURGLE, PORTE-VÉROLE

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

SCRIBE AVARIEUR

M

5"

E

5

SV

7+

PV

5

CD

6+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Éternuements écœurants [PISTOLET, TORRENT]

6"

D6

N/A

3

0

1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Épée de la peste et mâchoire distendue
[TOUCHES FATALES]

Mêlée

6

3+

5

-1

1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Continuez à Compter ! : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

Atteignez vos Quotas ! : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, SCRIBE AVARIEUR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

SCRIBE AVARIEUR

Fielleux et pédants, ces démons sont chargés de vérifier les décomptes de maladies effectués par les Portepestes. La présence des Avarieurs est une pression constante pour leurs camarades. De plus, ils peuvent trancher un ennemi d'un seul coup de dents ou le noyer dans le mucus ignoble qui suinte de leurs gueules distendues.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Scribe Avarieur

Cette figurine est équipée de : éternuements écœurants ; épée de la peste et mâchoire distendue.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- PORTEPESTES

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, SCRIBE AVARIEUR



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

EPIDEMIUS

M

5"

E

5

SV

6+

PV

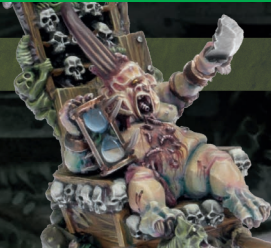
8

CD

7+

CO

2



ARMES DE MÊLÉE

Pestelame infecte et servants Nurglings

[TOUCHES FATALES]

PORTÉE

Mêlée

A

D6+3

CC

3+

F

5

PA

-2

D

2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Béni par le Dieu de la Peste : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

Décompte de Pestilence : Tenez le compte du nombre de figurines ennemies détruites par des figurines **NURGLE LEGIONES DAEMONICA** de votre armée durant la bataille. Au début de votre phase de Commandement, si ce compte est de 7 ou plus, vous gagnez 1PC et ce compte est remis à 0.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

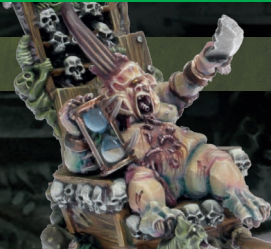
5+

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, EPIDEMIUS**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **LEGIONES DAEMONICA**

EPIDEMIUS

Porté sur son trône par une nuée grouillante de Nurglings, Epidemius passe son temps à inventorier les pestes et maladies libérées dans l'espace réel par les disciples de Nurgle. Plus son décompte est élevé, plus le Dieu de la Peste couvre ses serviteurs de ses faveurs.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Epidemius – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pestelame infecte et servants Nurglings.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- PORTEPESTES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, EPIDEMIUS

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

COMIQUE TRIPIER

M

5"

E

5

SV

7+

PV

5

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Marotte morbide [TOUCHES FATALES]

PORTÉE

Mêlée

A

4

CC

3+

F

5

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Cornepanse Entraînante : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Mouvement des figurines de l'unité et vous pouvez relancer les jets d'Avance pour l'unité.

Liesse Contagieuse (Aura) : Au début de la phase de Combat, Chaque unité ennemie (hormis les **MONSTRES** et **VÉHICULES**) à 6" de cette figurine doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, COMIQUE TRIPIER

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

COMIQUE TRIPIER

Infectés par la Fièvre Gloussante, ces démons au large sourire cabriolent et lancent des boutades tout en jouant des chants funèbres discordants sur leurs ignobles cornepanses. Leurs facéties amusent ou agacent leurs camarades démons à tel point qu'ils se ruent au combat tandis que les mortels contaminés meurent littéralement de rire.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Comique Tripier

Cette figurine est équipée de : marotte morbide.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- PORTEPESTES

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, COMIQUE TRIPIER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

HORTICULOUS SLIMUX

M

6"

E

10

SV

3+

PV

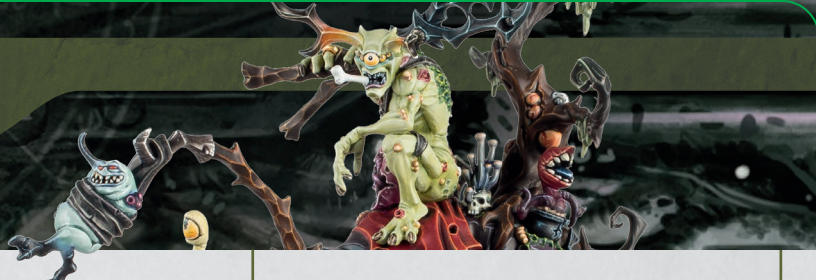
10

CD

7+

CO

2



ARMES DE MÊLÉE

Gueule acide [BLESSURES DÉVASTATRICES, ATTAQUES BONUS]

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Mêlée

2

4+

7

-4

3

Cisailles débroussaillieuses [TOUCHES FATALES]

Mêlée

4

3+

6

-2

3

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Dresseur de Bêtes : Tant que cette figurine mène une unité, vous pouvez relancer les jets de Charge pour l'unité. De plus, une fois par bataille, vous pouvez cibler l'unité avec le Stratagème Intervention Héroïque pour OPC, et vous pouvez le faire même si vous avez déjà utilisé ce Stratagème sur une unité différente à cette phase.

Ensemencez le Jardin de Nurgle : À la fin de votre phase de Mouvement, si cette figurine est dans un élément de **ZONE DE TERRAIN**, jusqu'à la fin de la bataille, cet élément de **ZONE DE TERRAIN** est considéré comme étant dans l'Ombre du Chaos de votre armée.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

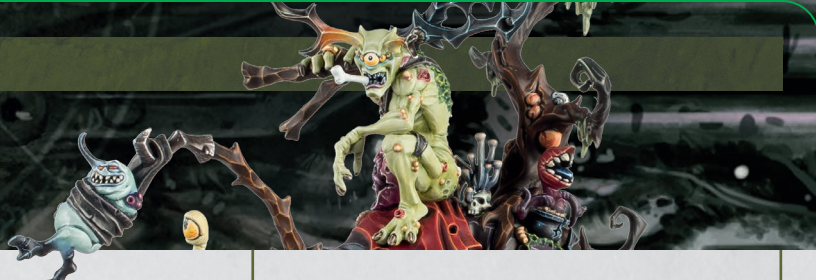
4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, HORTICULOUS SLIMUX

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

HORTICULOUS SLIMUX

Horticultural Slimux, le Grand Cultivateur, sillonne l'espace réel pour semer les germes de la corruption sur toutes les terres indemnes. Juché sur l'énorme démon Mulch aux allures d'escargot, Slimux guide des hordes de bêtes de la peste au combat tout en fauchant les têtes des mortels de ses cisailles débroussailleuses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Horticultural Slimux – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : gueule acide ;
cisailles débroussailleuses.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- BÊTES DE NURGLE

**MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, DÉMON, NURGLE,
HORTICULOUS SLIMUX**

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

PORTEPESTES

M

5"

E

5

SV

7+

PV

2

CD

7+

CO

2



ARMES DE MÊLÉE

Épée de la peste [TOUCHES FATALES]

PORTÉE

Mêlée

A

2

CC

3+

F

4

PA

-1

D

1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Écllosion d'Infection : Si vous contrôlez un pion d'objectif à la fin de votre phase de Commandement et si cette unité est à portée de ce pion d'objectif, ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône démoniaque : Les figurines de l'unité du porteur ont une caractéristique de Commandement de 6+.

Instrument du Chaos : Ajoutez 1 aux jets de Charge pour l'unité du porteur.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, PORTEPESTES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

PORTEPESTES

Conçus à partir des âmes de ceux qui ont succombé à la Pourriture de Nurgle, les Portepestes sont les fantassins de Nurgle. Ils manient des épées de la peste qui suintent d'une substance visqueuse et pathogène, et sont accompagnés d'un vrombissement constant tandis qu'ils comptent sans relâche les maladies du Dieu de la Peste.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Portepeste qui n'est pas équipé d'une icône démoniaque peut être équipé de 1 instrument du Chaos.
- 1 Portepeste qui n'est pas équipé d'un instrument du Chaos peut être équipé de 1 icône démoniaque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Pouacre
- 9 Portepestes

Chaque figurine est équipée de : épée de la peste.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, PORTEPESTES

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

NURGLINGS

M

5"

E

3

SV

7+

PV

4

CD

8+

CO

0



ARMES DE MÊLÉE

Griffes et dents infectées [TOUCHES FATALES]

PORTÉE

Mêlée

A

4

CC

5+

F

2

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Infiltrateurs

FACTION : L'Ombre du Chaos

Espèglerie (Aura) : Tant qu'une unité ennemie (hormis les **MONSTRES** et **VÉHICULES**) est à 6" de cette unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité ennemie, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : NUÉE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, NURGLINGS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

NURGLINGS

Les Nurglings sont de petits démons de la peste qui se ruent sur le champ de bataille en masses gloussantes. Ces ignobles créatures peuvent sembler presque amusantes de loin, mais cette illusion se brise lorsqu'elles déferlent pour ensevelir leurs victimes hurlantes sous une avalanche de crocs acérés, de serres crasseuses et de chair bouffie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-9 Nuées de Nurglings

Chaque figurine est équipée de : griffes et dents infectées.

MOTS-CLÉS : NUÉE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, NURGLINGS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

BÊTES DE NURGLE

M

6"

E

9

SV

6+

PV

7

CD

7+

CO

2



ARMES DE MÊLÉE

Appendices putrides [BLESSURES DÉVASTATRICES]

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

4+

F

6

PA

-1

D

2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1, Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Grotesque Régénération : À la fin de chaque phase, si une figurine de Bête de Nurgle de cette unité a perdu un ou plusieurs Points de Vie mais n'est pas détruite, la figurine récupère tous ses PV perdus.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, BÊTES DE NURGLE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

BÊTES DE NURGLE

Les Bêtes de Nurgle font preuve d'une exubérance qui détonne avec leurs silhouettes cauchemardesques, et se comportent comme des chiots avides de jouer. Au combat, elles sont instinctivement attirées par les mortels, et prennent leurs cris désespérés pour des appels au jeu, du moins jusqu'à ce que leurs malheureux amis s'immobilisent dans une ultime convulsion.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Bêtes de Nurgle

Chaque figurine est équipée de : appendices putrides.

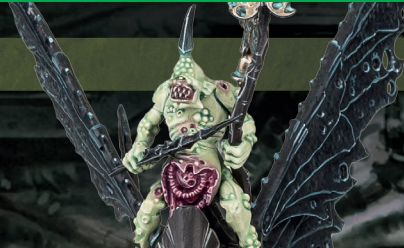
MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, DÉMON, NURGLE, BÊTES DE NURGLE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

BOURDONS DE LA PESTE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	8	6+	5	7+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Têtes de mort [DÉFLAGRATION, TOUCHES FATALES]	12"	D3	4+	4	0	1
⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Rostre infect [ATTAQUES BONUS, TOUCHES FATALES]	Mêlée	2	4+	5	-1	2
Épée de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	2	3+	4	-1	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : L'Ombre du Chaos

Têtes de Mort : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin du tour, chaque fois qu'une unité **NURGLE LEGIONES DAEMONICA** amie fait une attaque qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône démoniaque : Les figurines de l'unité du porteur ont une caractéristique de Commandement de 6+.

Instrument du Chaos : Ajoutez 1 aux jets de Charge pour l'unité du porteur.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, CHAOS, DÉMON, NURGLE, BOURDONS DE LA PESTE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

BOURDONS DE LA PESTE

Les Bourdons de la Peste maintent de monstrueuses Mouches à Peste. Ces vilis destriers fondent sur leurs proies et les mordent avant de les empaler sur d'immenses rostres dégoulinants ou d'arracher la tête de leurs victimes. Certains crânes sont récupérés et transformés en projectiles imprégnés de substance pathogène – les têtes de Mort – que les chevaliers démoniaques jettent sur leurs ennemis.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Bourdon de la Peste qui n'est pas équipé d'une icône démoniaque peut être équipé de 1 instrument du Chaos.
- 1 Bourdon de la Peste qui n'est pas équipé d'un instrument du Chaos peut être équipé de 1 icône démoniaque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Pestifère
- 2-5 Bourdons de la Peste

Chaque figurine est équipée de : têtes de mort; rostre infect; épée de la peste.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, CHAOS, DÉMON, NURGLE, BOURDONS DE LA PESTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

GUEULE NOUEUSE IMMONDE

M

E

SV

PV

CD

CO

-

9

4+

9

7+

0

APTITUDES

BASE : Infiltrateurs

FACTION : L'Ombre du Chaos

Nuage de Mouches (Aura) : Tant qu'une unité **NURGLE LEGIONES DAEMONICA** amie est à 6" de cette **FORTIFICATION**, les figurines de l'unité ont l'aptitude Discrétion.

Couvert Contaminé : à chaque attaque de tir qui cible une figurine, si la figurine n'est pas entièrement visible de chaque figurine de l'unité attaquante à cause de cette **FORTIFICATION**, la figurine a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

Fortification : Tant qu'une unité ennemie est seulement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs **FORTIFICATIONS** de votre armée :

- L'unité peut quand même être choisie comme cible d'attaques de tir, mais à chacune de ces attaques, à moins qu'elle soit faite avec un Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas besoin de faire de tests de Fuite Désespérée en vertu du fait de Battre en Retraite en étant Ébranlé, mis à part celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemies ce faisant.



MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, CHAOS, DÉMON, NURGLE, GUEULE NOUEUSE IMMONDE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

GUEULE NOUEUSE IMMONDE

Les Gueules Noueuses Immondes peuplent les étendues où règne la pire ignominie. Nés d'une flore démoniaque, ces chancres dans la chair de la réalité exsudent une aura délétère surnaturelle. Des nuages de mouches grasses bourdonnent autour d'eux, tandis que le tintement de leurs cloches de la peste attire des nuées de démons de Nurgle.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gueule Noueuse Immonde

Cette figurine est équipée de : néant.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune



MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, CHAOS, DÉMON, NURGLE, GUEULE NOUEUSE IMMONDE

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

SHALAXI HELBANE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	10	5+	20	6+	5



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fouet de Slaanesh [ASSAUT]	12"	6	2+	6	-1	2
Pavane de Slaanesh – feu sorcier [BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]	18"	D6	2+	9	-1	D3
Pavane de Slaanesh – feu sorcier focalisé [À RISQUE, BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 3]	18"	D6	2+	9	-2	D3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes sécatrices [BLESSURES DÉVASTATRICES, ATTAQUES BONUS]	Mêlée	4	2+	6	-2	3
Perce-âmes [PRÉCISION]	Mêlée	6	2+	14	-3	D6+2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, SHALAXI HELBANE

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Frappe en Profondeur, Insensible à la Douleur 5+

FACTION : L'Ombre du Chaos

Cape de Constriction : Au début de la phase de Combat, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont l'unité est équipée.

Monarque de la Chasse : Chaque fois que cette figurine déclare une charge qui cible une unité **MONSTRE**, **VÉHICULE** ou **PERSONNAGE**, vous pouvez relancer le jet de Charge. À chaque attaque de mêlée de cette figurine qui cible une unité **MONSTRE**, **VÉHICULE** ou **PERSONNAGE**, vous pouvez relancer le jet de Touche, le jet de Blessure et le jet de Dégâts.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

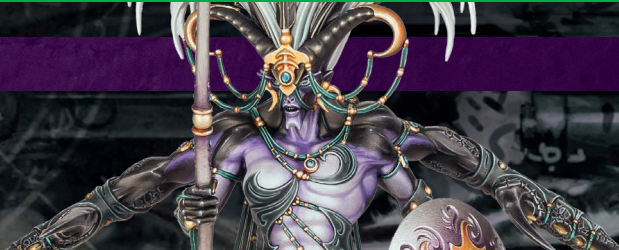
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

SHALAXI HELBANE

Ses sabots fendus faisant trembler la terre, Shalaxi Helbane se rue sur sa proie en brandissant Perce-âmes. Nul ne peut échapper au Monarque de la Chasse, car le démon est obsédé par la destruction de ses victimes, par conséquent aucun mortel n'a la moindre chance de le distancer.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Shalaxi Helbane – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : fouet de Slaanesh ; Pavane de Slaanesh ; griffes sécatrices ; perce-âmes.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, SHALAXI HELBANE

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

GARDIEN DES SECRETS

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	10	5+	18	6+	5



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fouet vivant [ASSAUT]	12"	6	2+	6	-1	2
Phantasmagorie – feu sorcier [BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]	18"	6	2+	6	-2	1
Phantasmagorie – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	18"	9	2+	6	-2	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Couteau rituel [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	2+	6	-2	2
Griffes sécatrices [BLESSURES DÉVASTATRICES, ATTAQUES BONUS]	Mêlée	4	2+	6	-2	3
Épée débilitante	Mêlée	6	2+	8	-2	3

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, GARDIEN DES SECRETS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Seigneur Démon de Slaanesh (Aura) : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA SLAANESH** amie est à 6" de cette figurine, améliorez de la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes de mêlée de l'unité.

Forme Hypnotisante : à chaque attaque qui cible cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Égide Lustrée : Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

ENDOMMAGÉ : 1-6 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-6 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

GARDIEN DES SECRETS

Terriblement intelligent, affreusement rusé et mortel au combat, le Gardien des Secrets est le plus grand champion des légions démoniaques de Slaanesh. Il manie des armes magnifiquement corrompues et déchaîne une sorcellerie basée sur l'obsession et le tourment pour dévaster le champ de bataille.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - Fouet vivant
 - Couteau rituel
 - Égide lustrée

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gardien des Secrets

Cette figurine est équipée de : Phantasmagorie ; griffes sécatrices ; épée débiliteante.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, GARDIEN DES SECRETS

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

SÉDUCTRICE INFERNALE

M

9"

E

3

SV

7+

PV

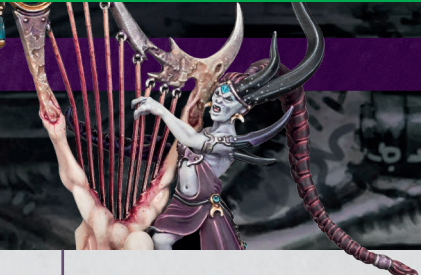
3

CD

7+

CO

1



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤	Harpe cordécœur – mélodie cacophonique [ASSAUT]	18"	6	3+	6	0	1
➤	Harpe cordécœur – décharge euphonique [ASSAUT]	24"	1	3+	12	-3	D6+1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Griffes ravageuses [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	2+	4	-1	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, SÉDUCTRICE INFERNALE

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Alignement Harmonique : Tant que cette figurine mène une unité, à votre phase de Commandement, vous pouvez restituer D3 figurines de Gardes du Corps détruites à l'unité.

Disruption Discordante (Aura) : Tant qu'une unité **PSYKER** ennemie est à 12" de cette figurine, les armes Psychiques dont sont équipées les figurines de cette unité ennemie ont l'aptitude [À RISQUE].

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

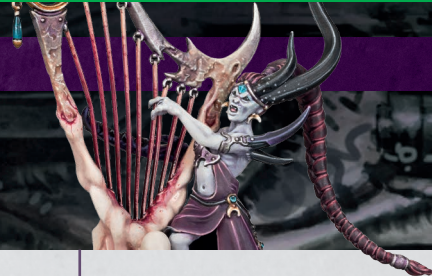
5+



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

SÉDUCTRICE INFERNALE

La symphonie de douleur et la cacophonie d'extase de ces démons peuvent déchirer le corps et l'esprit de leurs victimes. Leur plus grand talent est cependant de rassembler l'énergie éparse des démons de Slaanesh pour invoquer sans cesse de nouvelles créatures au sein des rangs des osts démoniaques.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Séductrice Infernale

Cette figurine est équipée de : harpe cordecœur; griffes ravageuses.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- DÉMONETTES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, SÉDUCTRICE INFERNALE

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

LE MASQUE DE SLAANESH

M

9"

E

3

SV

7+

PV

4

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Griffes dentelées [BLESSURES DÉVASTATRICES]

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

2+

F

4

PA

-1

D

2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Combat en Premier, Agent Solitaire**FACTION : **L'Ombre du Chaos**

La Danse Éternelle : Au début de la phase de Combat, choisissez 1 unité ennemie à 6" de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase :

- À chaque attaque de mêlée d'une figurine **LEGIONES DAEMONICA SLAANESH** amie qui cible cette unité ennemie, ajoutez 1 au jet de Blessure.
- À chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité ennemie, soustrayez 1 au jet de Blessure.

Acrobaties Éblouissantes : Cette figurine est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé ou Battu en Retraite.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, LE MASQUE DE SLAANESH

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

LE MASQUE DE SLAANESH

Ayant eu jadis les faveurs du Prince du Chaos, ce démon fut maudit et condamné à danser éternellement à travers la réalité et au-delà à cause d'un affront imaginaire. Ses performances acrobatiques incessantes poussent ceux qui les voient à se joindre à la danse, même si cela met en péril leur survie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Le Masque de Slaanesh – HÉROS ÉPIQUE

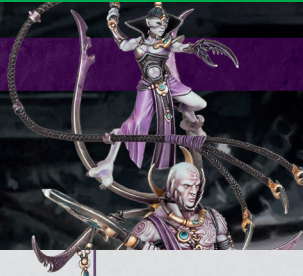
Cette figurine est équipée de : griffes dentelées.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, LE MASQUE DE SLAANESH

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

SYLL'ESKE

M	E	SV	PV	CD	CO
9"	6	6+	9	6+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Chœur Cacophonique – feu sorcier ▶ [BLESSURES DÉVASTATRICES, IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Chœur Cacophonique – feu sorcier focalisé ▶ [PSYCHIQUE, À RISQUE, IGNORE LE COUVERT, BLESSURES DÉVASTATRICES, TORRENT]	12"	2D6	N/A	6	-1	1
Fouet du fléau [ASSAUT]	9"	6	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache de Domination	Mêlée	6	3+	7	-2	3
Fouet du fléau [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	6	2+	4	-1	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, SYLL'ESKE

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Prince de Slaanesh : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, un jet de Blessure non modifié de 5+ réussi cause une Blessure Critique.

Délicieux Supplice : La première fois que cette figurine est détruite, jetez 1 D6 à la fin de la phase. Sur 2+, remplacez cette figurine sur le champ de bataille, aussi près que possible de l'endroit où elle a été détruite et hors de Portée d'Engagement des unités ennemies, avec tous ses PV initiaux.

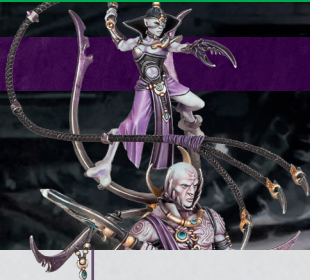
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

SYLL'ESKE

Ce couple formé par la héraut démoniaque Syll et l'imposant Prince Démon Esske s'est distingué de nombreuses fois au combat. Non seulement sèment-ils la mort parmi les rangs adverses, mais en plus leur présence pousse les démons de Slaanesh à des actes de cruauté et de violence toujours plus extrêmes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Syll'Esske – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Chœur Cacophonique; fouet du fléau; Hache de Domination.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- DÉMONETTES

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, SYLL'ESKE

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

ÉPITOME TORTUEUX

M

9"

E

6

SV

5+

PV

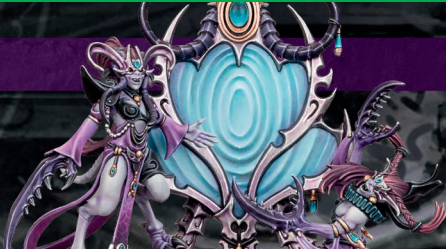
8

CD

7+

CO

2



ARMES DE MÊLÉE

Tentacules torsadés [ATTAQUES BONUS]

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Mêlée

D6

4+

5

-1

2

Griffes ravageuses [BLESSURES DÉVASTATRICES]

Mêlée

8

2+

4

-1

1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Absorption d'Énergie (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre blessures mortelles et Attaques Psychiques.

Fascination Horrible (Psychique) : Au début de la phase de Tir adverse, 1 figurine **PSYKER** de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, choisissez 1 unité ennemie à 12" et visible de votre figurine **PSYKER** et jetez 1 D6 : sur 1, votre figurine **PSYKER** subit D3 blessures mortelles ; sur 2-5, jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de l'unité ennemie choisie fait une attaque, soustrayez 1 au jet de Touche ; sur 6, cette unité ennemie n'est pas éligible pour tirer à cette phase.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, SLAANESH, ÉPITOME TORTUEUX

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

ÉPITOME TORTUEUX

Ces horribles manifestations démoniaques se déplacent sur des tentacules métalliques et sont dirigées par des démonettes. Le miroir reflète les plus sombres désirs de ceux qui y plongent le regard, et il absorbe aussi l'énergie environnante avant de la recracher sous la forme de traits empyréens.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Épitome Tortueux

Cette figurine est équipée de : tentacules torsadés ; griffes ravageuses.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- DÉMONETTES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, SLAANESH, ÉPITOME TORTUEUX

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

TOURMENTEUSE SUR CHAR TRAQUEUR EXALTÉ

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	6	5+	12	7+	3



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fouets de tourment [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	6"	6	3+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Langues de Traqueur Exalté [ATTAQUES BONUS, TOUCHES FATALES]	Mêlée	8	4+	4	0	1
Griffes ravageuses [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	15	3+	4	-1	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Tourmenteuse [Aura] : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA SLAANESH** amie est à 6" de cette figurine, les armes de mêlée de l'unité ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]**.

Ferveur Hystérique [Psychique] : Une fois par phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi une unité **LEGIONES DAEMONICA SLAANESH** de votre armée comme cible, 1 **PSYKER** ami à 6" de l'unité **SLAANESH** choisie et qui a cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de l'unité **SLAANESH** choisie est détruite, jetez 1 D6 : sur 4+, ne la retirez pas du jeu. Cette figurine peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, TOURMENTEUSE SUR CHAR TRAQUEUR EXALTÉ

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

TOURMENTEUSE SUR CHAR TRAQUEUR EXALTÉ

Se rendant au combat juchées sur leur char traqueur exalté, ces entités se délectent de plonger au cœur des rangs adverses pour arracher les âmes aux corps labourés par leurs lames. Elles essaient toujours d'aller plus vite, de frapper plus fort, au point que leurs homologues auriges jaloussent leurs exploits.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tourmenteuse sur Char Traqueur Exalté

Cette figurine est équipée de : fouets de tourment; langues de Traqueur Exalté; griffes ravageuses.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, TOURMENTEUSE SUR CHAR TRAQUEUR EXALTÉ

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

TISSETRANSE

M

9"

E

3

SV

7+

PV

3

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Griffes ravageuses [BLESSURES DÉVASTATRICES]

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

2+

F

4

PA

-1

D

1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Tissetranse : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude **Combat en Premier**.

Symphonie de Souffrance (Psychique) : À la fin de votre phase de Mouvement, vous pouvez choisir 1 unité ennemie Ébranlée et à 12" de cette figurine. Jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque d'une figurine **LEGIONES DAEMONICA SLAANESH** de votre armée qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, TISSETRANSE**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **LEGIONES DAEMONICA**

TISSETRANSE

Ces démons de Slaanesh tenus en haute estime sont les manifestations vibrantes de la cruauté et de l'excès débridés. Hérauts du Prince du Chaos, ils parcourent gracieusement le champ de bataille en poussant des cris de guerre extatiques qui exhortent les autres démons à faire preuve de toujours plus de sadisme.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tissetranse

Cette figurine est équipée de : griffes ravageuses.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- DÉMONETTES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, TISSETRANSE

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

DÉMONETTES

M

9"

E

3

SV

7+

PV

1

CD

7+

CO

2



ARMES DE MÊLÉE

Griffes tailladeuses [BLESSURES DÉVASTATRICES]

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

3+

F

4

PA

-1

D

1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Massacre aux Vives Griffes : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1. Si la cible de l'attaque est à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône démoniaque : Les figurines de l'unité du porteur ont une caractéristique de Commandement de 6+.

Instrument du Chaos : Ajoutez 1 aux jets de Charge pour l'unité du porteur.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, DÉMONETTES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

DÉMONETTES

Appelées demoiselles de Slaanesh par les mortels, ces démons sont un mélange de beauté et d'horreur, et sont particulièrement dérangeants. Les démonettes adorent le carnage de la bataille, et esquivent les coups malhabiles de l'ennemi tout en semant la mort avec leurs pinces laquées.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Démonette qui n'est pas équipé d'une icône démoniaque peut être équipé de 1 instrument du Chaos.
- 1 Démonette qui n'est pas équipé d'un instrument du Chaos peut être équipé de 1 icône démoniaque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tentatrice
- 9 Démonettes

Chaque figurine est équipée de : griffes tailladeuses.

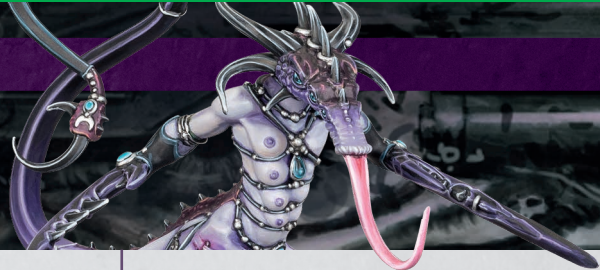
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, DÉMONETTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

CHARNELLES

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	5	7+	4	7+	2



⚔️ ARMES DE MÊLÉE

Queue barbelée et griffes disséquantes
[BLESSURES DÉVASTATRICES]

PORTÉE A CC F PA D

Mêlée 5 3+ 5 -2 2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Musc Soporifique (Aura) : Tant qu'une unité ennemie (hormis les unités **VÉHICULE** et **TITANESQUE**) est à 6" de cette unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité ennemie, soustrayez 1 au jet de Touche, et à chaque test de Fuite Désespérée d'une figurine de l'unité ennemie, soustrayez 1 au test.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, CHARNELLES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

CHARNELLES

Peu d'entités démoniaques sont aussi perturbantes que les Charnelles de Slaanesh. Ce sont des créatures prédatrices qui gloussent de plaisir en parcourant le champ de bataille. Ces abominations repoussantes exsudent un musc soporifique qui engourdit les sens, et laisse leurs proies à la merci de leurs griffes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Assouviseuse
- 2-5 Charnelles

Chaque figurine est équipée de :
queue barbelée et griffes disséquantes.

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, CHARNELLES

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

VENEUSES

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	4	7+	2	7+	1



ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Langue flagellante [ATTAQUES BONUS, TOUCHES FATALES]	Mêlée	2	4+	4	0	1
Griffes tailladeuses [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	3+	4	-1	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Éclaireurs 9"**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Vitesse Impie : Vous pouvez relancer Les jets d'Avance et de Charge pour cette unité.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Icône démoniaque : Les figurines de l'unité du porteur ont une caractéristique de Commandement de 6+.

Instrument du Chaos : Ajoutez 1 aux jets de Charge pour l'unité du porteur.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, VENEUSES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

VENEUSES

Juchées sur de prestes Coursiers de Slaanesh, les Veneuses poursuivent leurs proies avec une obsession délicate. Même les véhicules les plus rapides ne peuvent les distancer, alors que ceux qui choisissent de tenir leurs positions sont rapidement submergés par une charge de cavalerie cauchemardesque.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Veneuse qui n'est pas équipée d'une icône démoniaque peut être équipé de 1 instrument du Chaos.
- 1 Veneuse qui n'est pas équipée d'un instrument du Chaos peut être équipé de 1 icône démoniaque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Arrache-cœur
- 4-9 Veneuses

Chaque figurine est équipée de : langue flagellante ; griffes tailladeuses.

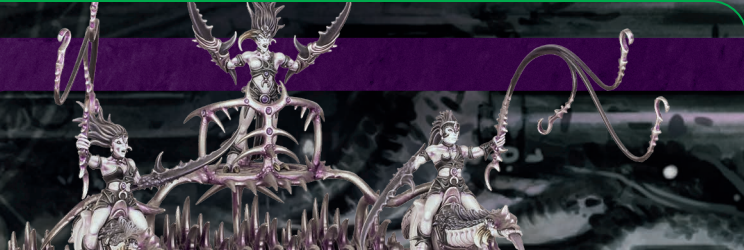
MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, VENEUSES



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

CHAR ÉCORCHEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	6	5+	7	7+	3



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fouets de tourment [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	6"	6	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Essieu tranchant [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	6	3+	6	-1	2
Langues de Traqueur [ATTAQUES BONUS, TOUCHES FATALES]	Mêlée	4	4+	4	0	1
Griffes tailladeuses [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	9	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Faucher l'Ennemi : Chaque fois que cette unité est choisie pour combattre, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez 1 D6, en ajoutant 2 au résultat si c'est une unité **INFANTERIE** : sur 2-3, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 4-5, elle subit 3 blessures mortelles ; sur 6+, elle subit D3+3 blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, CHAR ÉCORCHEUR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

CHAR ÉCORCHEUR

Les mythes des mortels disent que les Chars Écorcheurs de Slaanesh étaient à l'origine des charrues pour les odieux jardins des plaisirs du royaume du Prince du Chaos, mais que leur efficacité fut démontrée quand les démonettes qui les guidaient décidèrent de les utiliser sur les champs de bataille du monde réel.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Chars Écorcheur

Chaque figurine est équipée de : fouets de tourment; essieu tranchant; langues de Traqueur; griffes tailladeuses.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, CHAR ÉCORCHEUR

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

CHAR TRAQUEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	6	5+	7	7+	3

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fouets de tourment [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	6"	6	3+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Langues de Traqueur [ATTAQUES BONUS, TOUCHES FATALES]	Mêlée	4	4+	4	0	1
Griffes tailladeuses [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	9	3+	4	-1	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : L'Ombre du Chaos

Impact Faucheur : Chaque fois que cette unité fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [ANTI-INFANTERIE 4+].

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, CHAR TRAQUEUR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

CHAR TRAQUEUR

Léger, rapide et mortel, le Char Traqueur est souvent utilisé en escadrons qui déchirent le voile de la réalité pour se jeter sur les ennemis de Slaanesh. Leurs auriges foncent droit sur l'adversaire, car ils sont avides de sensations fortes, qu'il s'agisse de vitesse ou de soif de sang tandis que leurs engins percute l'ennemi.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Chars Traqueurs

Chaque figurine est équipée de : fouets de tourment; langues de Traqueur; griffes tailladeuses.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, CHAR TRAQUEUR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

CHAR TRAQUEUR EXALTÉ

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	6	5+	12	7+	5

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fouets de tourment [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	6"	6	3+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Langues de Traqueur Exalté [ATTQUES BONUS, TOUCHES FATALES]	Mêlée	8	4+	4	0	1
Griffes tailladeuses [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	14	3+	4	-1	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Machines de Tourment Infernales : À la phase de Combat, après que cette figurine a résolu ses attaques, si une ou plusieurs unités ennemies ont été détruites suite à ces attaques, chaque unité ennemie à 6" de cette figurine doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, CHAR TRAQUEUR EXALTÉ

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

CHAR TRAQUEUR EXALTÉ

Plus grand et encore plus redoutable que le Char Traqueur, cette machine infernale offre aux légions de Slaanesh un atout de poids pour briser les lignes adverses. Ses nombreuses roues acérées émettent une lumière hypnotique en tournant, alors que l'essieu hurle telle une âme damnée en fauchant l'ennemi.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Char Traqueur Exalté

Cette figurine est équipée de : fouets de tourment; langues de Traqueur Exalté; griffes tailladeuses.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, SLAANESH, CHAR TRAQUEUR EXALTÉ

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

BE'LAKOR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	10	4+	18	6+	5

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
--	--------	---	----	---	----	---

▶ Ombres Traîtresses – feu sorcier [BLESSURES DÉVASTATRICES, IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE]	18"	9	2+	5	-2	1
▶ Ombres Traîtresses – feu sorcier focalisés [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE]	18"	12	2+	6	-3	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
--	--------	---	----	---	----	---

▶ Lame des Ombres – frappe [TOUCHES FATALES]	Mêlée	6	2+	14	-4	D6+1
▶ Lame des Ombres – balayage	Mêlée	14	2+	8	-3	1

APTITUDES DE FORME PÉNOMBREALE

Drapé d'Ombre (Aura, Psychique) : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA** amie est à 6" de cette figurine, l'unité peut être ciblée par une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 18".

Suaire de Désespoir (Aura, Psychique) : À l'étape d'Ébranlement de la phase de Commandement adverse, si une unité ennemie qui est en dessous de son Effectif Initial est à 6" de cette figurine, elle doit faire un test d'Ébranlement. Au regard de cette aptitude, si une unité a un Effectif Initial de 1, elle est considérée comme étant en dessous de son Effectif Initial tant qu'elle a perdu au moins un PV.

Seigneur des Ombres (Aura, Psychique) : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA** amie est à 6" de cette figurine, vous pouvez relancer les tests d'Ébranlement et de Commandement pour elle.

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, VOL, CHAOS, DÉMON, BE'LAKOR

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Frappe en Profondeur, Discrétion

FACTION : L'Ombre du Chaos

Le Maître des Ténèbres (Aura) : La zone du champ de bataille à 6" de cette figurine est considérée comme étant dans l'Ombre du Chaos de votre armée.

Forme Pénombreale : Au début du round de bataille, choisissez 1 aptitude de Forme Pénombreale (voir ci-contre). Jusqu'à la fin du round de bataille, cette figurine a cette aptitude.

ENDOMMAGÉ : 1-6 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-6 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

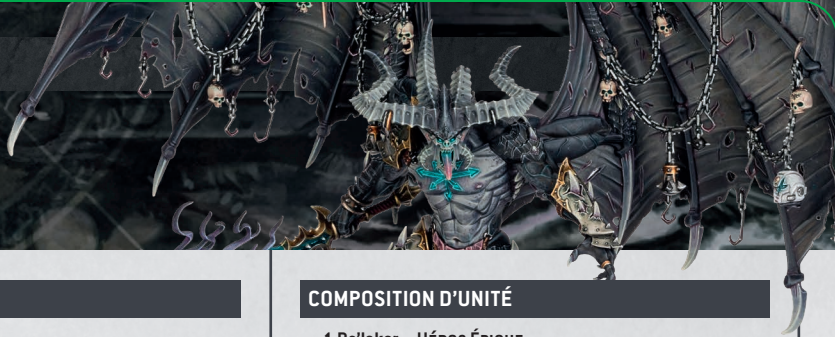
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : LEGIONES DAEMONICA

BE'LAKOR

Peu d'entités du warp sont aussi puissantes ou sournoises que Be'lakor. Drapé d'ombres et de lueurs ensorcelées, le Maître des Ténèbres répand la terreur et la souffrance. Chaque coup de la Lame des Ombres laisse derrière lui un corps vidé de son énergie vitale, celle-ci se dissolvant dans les ténèbres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Be'lakor – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Ombres Traïtresses ;
Lame des Ombres.

COMMANDANT SUPRÊME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre
SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, VOL, CHAOS, DÉMON, BE'LAKOR



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA**

BROYEUR D'ÂMES

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	11	3+	14	7+	5



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon moissonneur	36"	3	3+	10	-1	3
Torrent de sang brûlant [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	2D6	N/A	5	-1	1
Bombardement de phlegme [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT, TOUCHES FATALES]	36"	D6+1	3+	7	-1	2
Hurllement de désespoir [BLESSURES DÉVASTATRICES, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	3+	9	-2	2
Regard warp [DÉFLAGRATION]	48"	D3	3+	12	-2	D6+2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffe de fer	Mêlée	5	3+	16	-3	D6+2
Griffe warp [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	6	3+	8	-1	2
Épée warp [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	3+	8	-2	D6

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Marcheur Crapahuteur : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement Normal ou d'Avance, elle peut se déplacer par-dessus les figurines **MONSTRE** et **VÉHICULE** amies et les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, DÉMON, BROYEUR D'ÂMES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

BROYEUR D'ÂMES

Les démons désireux de s'élever dans la hiérarchie peuvent passer un pacte mal avisé avec le Maître de la Forge des Âmes. Ils sont alors transformés en énormes machines de guerre appelées Broyeurs d'Âmes, capables de provoquer des massacres indicibles, sans toutefois jamais parvenir à rembourser leur dette ...



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'épée warp de cette figurine peut être remplacée par 1 griffe warp.

ALLÉGEANCE DÉMONIAQUE

Quand vous choisissez cette figurine pour l'inclure dans votre armée, vous devez choisir 1 des mots-clés ci-dessous. Jusqu'à la fin de la bataille, cette figurine a ce mot-clé et l'équipement additionnel spécifié pour ce mot-clé ci-dessous.

KHORNE Cette figurine est en outre équipée de : torrent de sang brûlant

TZEENTCH Cette figurine est en outre équipée de : regard warp

NURGLE Cette figurine est en outre équipée de : bombardement de phlegme

SLAANESH Cette figurine est en outre équipée de : hurlement de désespoir

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Broyeur d'Âmes

Cette figurine est équipée de : canon moissonneur ; griffe de fer ; épée warp.

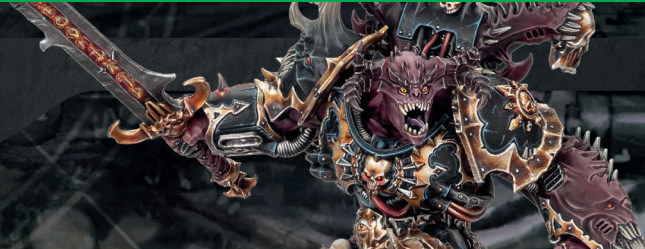
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, DÉMON, BROYEUR D'ÂMES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

PRINCE DÉMON DU CHAOS

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	2+	10	6+	3



ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Canon infernal	24"	3	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes infernales – frappe	Mêlée	6	2+	8	-2	3
Armes infernales – balayage	Mêlée	14	2+	6	0	1

ALLÈGEANCE DÉMONIAQUE

Prince Démon de Khorne : Si cette figurine a le mot-clé **KHORNE**, ajoutez 2 à la caractéristique de Force des armes infernales de cette figurine.

Prince Démon de Tzeentch : Si cette figurine a le mot-clé **TZEENTCH**, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques du canon infernal de cette figurine.

Prince Démon de Nurgle : Si cette figurine a le mot-clé **NURGLE**, ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance de cette figurine.

Prince Démon de Slaanesh : Si cette figurine a le mot-clé **SLAANESH**, ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement de cette figurine.

► Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, PRINCE DÉMON DU CHAOS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

Prince des Ténèbres (Aura) : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA** amie est à 6" de cette figurine, les figurines de l'unité ont l'aptitude Discretion.

Vigueur Impie : Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 3+.

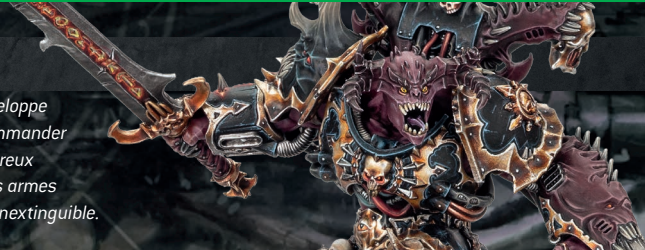
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

PRINCE DÉMON DU CHAOS

Récompensé par l'immortalité qui lui a permis de transcender son enveloppe mortelle, un Prince Démon est une entité monstrueuse à même de commander des légions cruelles au combat. Ses dons surnaturels sont aussi nombreux que variés, comme des pouvoirs mystiques, une endurance inouïe, des armes maudites, une rapidité fulgurante ou des entrailles brûlant d'une rage inextinguible.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prince Démon du Chaos

Cette figurine est équipée de : canon infernal ; armes infernales.

ALLÉGEANCE DÉMONIAQUE

Quand vous choisissez cette figurine pour l'inclure dans votre armée, vous devez choisir un des mots-clés suivants afin qu'elle le gagne :

- KHORNE
- TZEENTCH
- NURGLE
- SLAANESH

Le mot-clé que vous choisissez affectera également les caractéristiques de cette figurine, comme spécifié au recto.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, PRINCE DÉMON DU CHAOS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

PRINCE DÉMON DU CHAOS AILÉ

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	2+	10	6+	3

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Canon infernal	24"	3	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Armes infernales – frappe	Mêlée	6	2+	8	-2	3
▶ Armes infernales – balayage	Mêlée	14	2+	6	0	1

ALLÈGEANCE DÉMONIAQUE

Prince Démon de Khorne : Si cette figurine a le mot-clé **KHORNE**, ajoutez 2 à la caractéristique de Force des armes infernales de cette figurine.

Prince Démon de Tzeentch : Si cette figurine a le mot-clé **TZEENTCH**, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques du canon infernal de cette figurine.

Prince Démon de Nurgle : Si cette figurine a le mot-clé **NURGLE**, ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance de cette figurine.

Prince Démon de Slaanesh : Si cette figurine a le mot-clé **SLAANESH**, ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement de cette figurine.

▶ *Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.*

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, CHAOS, DÉMON, PRINCE DÉMON DU CHAOS AILÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur**

FACTION : **L'Ombre du Chaos**

Destruction Maléfique : Une fois par bataille, au début de la phase de Combat, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques des armes infernales de cette figurine.

Émissaire de la Mort : Chaque fois que cette figurine est choisie pour combattre, choisissez 1 des aptitudes suivantes. Jusqu'à la fin de la phase, les armes infernales de cette figurine ont cette aptitude :

- [TOUCHES FATALES]
- [PRÉCISION]
- [TOUCHES SOUTENUES 1]

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

PRINCE DÉMON DU CHAOS AILÉ

L'avidité d'un Prince Démon à infliger toujours plus de destruction, de bain de sang et de malheurs se manifeste parfois sous la forme d'ailes hideuses qui lui permettent d'enchaîner les massacres. Un serviteur des Dieux Sombre ainsi nanti est un infâme émissaire de la mort issus des pires cauchemars.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prince Démon du Chaos ailé

Cette figurine est équipée de : canon infernal ; armes infernales.

ALLÉGEANCE DÉMONIAQUE

Quand vous choisissez cette figurine pour l'inclure dans votre armée, vous devez choisir un des mots-clés suivants afin qu'elle le gagne :

- KHORNE
- TZEENTCH
- NURGLE
- SLAANESH

Le mot-clé que vous choisissez affectera également les caractéristiques de cette figurine, comme spécifié au recto.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, CHAOS, DÉMON, PRINCE DÉMON DU CHAOS AILÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LEGIONES DAEMONICA