

# DAEMON PRINCE OF NURGLE



10



Un Daemon Prince of Nurgle est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :  
Armes Démoniaques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Daemon Prince of Nurgle	8"	2+	2+	2	2	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Gerbe-peste	Lourde	9"	1	6+	10+	Brasier
Armes Démoniaques	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut en plus être équipée de 1 Gerbe-peste (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut avoir des Ailes (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a des Ailes, elle :
  - A une caractéristique de Mouvement de 12".
  - Gagne le mot-clé suivant : **VOL**.

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**Prince de Nurgle** : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités – **DEATH GUARD** et **DAEMON de NURGLE** – amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION** : CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS** : LOURD, MONSTRE, PSYKER, PERSONNAGE, DAEMON, DAEMON PRINCE

# TYPHUS



10



Typhus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Ruche du Destructeur ; Faucheuse d'Hommes de Maître. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Typhus	4"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Ruche du Destructeur	Armes Légères	6"	2	8+	8+	-
Faucheuse d'Hommes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

## APTITUDES

**Frappe en Profondeur, Ignore les Dégâts (6+)**

**Hôte de la Ruche du Destructeur :** Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **POXWALKER** amies tant qu'elles sont à 7" ou moins de cette unité.

**Don de Nurgle :** À la fin de la phase d'Action, jetez un D12 pour chaque unité à 7" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies avec cette aptitude ; sur un jet de 12, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité concernée par le jet.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, LORD OF CONTAGION, TERMINATOR, TYPHUS

# LORD OF CONTAGION



Un Lord of Contagion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Prodigieuse Arme de la Peste.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lord of Contagion	4"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Prodigieuse Arme de la Peste	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

**Frappe en Profondeur, Ignore les Dégâts (6+)**

**Don de Nurgle :** À la fin de la phase d'Action, jetez un D12 pour chaque unité à 7" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies avec cette aptitude ; sur un jet de 12, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité concernée par le jet.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TERMINATOR, LORD OF CONTAGION

# CHAOS LORD



5



Un Chaos Lord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes Infernales.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Lord	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes Infernales	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Appendices Maléfiques	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
  - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 12".
    - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
    - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.
  - Armure Terminator (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 5".
    - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
    - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
    - Gagne le mot-clé suivant: **TERMINATOR**.
  - Palanquin of Nurgle (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Palanquin of Nurgle, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 5".
    - A une caractéristique de Points de Vie de 2.
    - Est également équipée d'Appendices Maléfiques.
    - Gagne les mots-clés suivants: **CAVALERIE**, **DAEMON**.
    - Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

## APTITUDES

**Seigneur de Nurgle:** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **DEATH GUARD** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS LORD

# SORCERER



3



Un Sorcerer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Force.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sorcerer	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Appendices Maléfiques	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
  - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 12".
    - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
    - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
  - Armure Terminator (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 5".
    - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
    - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
    - Gagne le mot-clé suivant : **TERMINATOR**.
  - Palanquin of Nurgle (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Palanquin of Nurgle, elle:
    - A une caractéristique de Mouvement de 5".
    - A une caractéristique de Points de Vie de 2.
    - Est également équipée d'Appendices Maléfiques.
    - Gagne les mots-clés suivants : **CAVALERIE, DAEMON**.
    - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, PSYKER, PERSONNAGE, INFANTERIE, SORCERER



# MALIGNANT PLAGUECASTER



5



Un Malignant Plaguecaster est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bâton Corrompu.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Malignant Plaguecaster	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bâton Corrompu	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**Retombées Pestilentielles :** Quand cette unité est choisie pour manifester un pouvoir psychique, après avoir résolu ses effets, s'il y a la moindre unité ennemie à 7" ou moins de cette unité, jetez 1 D12 ; sur 7+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité ennemie la plus proche de cette unité. En cas d'unités équidistantes les plus proches, choisissez-en 1 et placez 1 pion Explosion à côté d'elle.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, PSYKER, PERSONNAGE, INFANTERIE, MALIGNANT PLAGUECASTER

# PLAGUE MARINES



4



Les Plague Marines sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 7**), 15 figurines (**Rang de Puissance 10**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 13**). Elle est équipée de : Bolters ; Armes de la Peste.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Plague Marines (5 figurines)	5"	3+	3+	1	1	6	6+
Plague Marines (10 figurines)	5"	3+	3+	2	2	6	6+
Plague Marines (15 figurines)	5"	3+	3+	3	3	6	6+
Plague Marines (20 figurines)	5"	3+	3+	4	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Lance-peste	Lourde	24"	1	7+	8+	-
Gerbe-peste	Lourde	9"	1	6+	10+	Brasier
Armes de la Peste	Mêlée	Mêlée	x2	6+	8+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme) : 1 Lance-peste ; 1 Gerbe-peste.

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**Seigneurs de l'Ost de la Peste :** Si cette unité est dans un Détachement qui contient seulement des unités **DEATH GUARD**, son Rôle Tactique devient Troupes au lieu d'Élite.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PLAGUE MARINES

# CHAOS CULTISTS



2



Les Chaos Cultists sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 6**), 30 figurines (**Rang de Puissance 9**) ou 40 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Fusils d'Assaut; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Chaos Cultists (10 figurines)</b>	6"	4+	4+	2	2	4	10+
<b>Chaos Cultists (20 figurines)</b>	6"	4+	4+	4	4	4	10+
<b>Chaos Cultists (30 figurines)</b>	6"	4+	4+	6	6	4	10+
<b>Chaos Cultists (40 figurines)</b>	6"	4+	4+	8	8	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Pistolets-mitrailleurs	Armes Légères	12"	Util.	8+	10+	-
Fusils d'Assaut	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	Tir Rapide
Armes d'Assaut Brutales	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 10 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 Mitrailleuse (**Rang de Puissance +1** par arme).
- Au lieu de Fusils d'Assaut et Armes de Corps à Corps, cette unité peut être équipée de Pistolets-mitrailleurs et Armes d'Assaut Brutales.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, CHAOS CULTISTS



# POXWALKERS



3



Les Poxwalkers sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de : Armes Improvisées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Poxwalkers (10 figurines)</b>	4"	5+	6+	2	2	2	11+
<b>Poxwalkers (20 figurines)</b>	4"	5+	6+	4	4	2	11+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes Improvisées	Mêlée	Mêlée	x2	8+	10+	-

## APTITUDES

**Ignore les Dégâts (6+)**

**Décérébrés :** Les Tests de Moral pour cette unité sont automatiquement réussis.

**Horde Malade :** Si cette unité comprend 20 figurines, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, POXWALKERS

# PLAGUEBEARERS



4



Les Plaguebearers sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 7**) ou 30 figurines (**Rang de Puissance 11**). Elle est équipée de : Épées de la Peste.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Plaguebearers (10 figurines)	5"	4+	4+	2	3	5	9+
Plaguebearers (20 figurines)	5"	4+	4+	4	6	5	9+
Plaguebearers (30 figurines)	5"	4+	4+	6	9	5	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Épées de la Peste	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**Nuage de Mouches :** Si cette unité comprend 30 figurines, elle est toujours une cible masquée.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PLAGUEBEARERS

# NURGLINGS



3



Les Nurglings sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 5**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 7**) Elle est équipée de: Griffes & Dents Infectées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Nurglings (3 figurines)	5"	4+	4+	2	2	5	9+
Nurglings (6 figurines)	5"	4+	4+	4	4	5	9+
Nurglings (9 figurines)	5"	4+	4+	6	6	5	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Griffes & Dents Infectées	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	11+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+), Infiltrateurs

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, NUÉE, NURGLINGS

# NOXIOUS BLIGHTBRINGER



5



Un Noxious Blightbringer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Cloche de Malepeste.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Noxious Blightbringer	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Cloche de Malepeste	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+), Troupes de Terreur

**Tocsin de Désespoir:** Si une unité **DEATH GUARD** entame une action de Mouvement à 7" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude, ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement de l'unité en question pour cette action.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, NOXIOUS BLIGHTBRINGER

# FOUL BLIGHTSPAWN



5



Un Foul Blightspawn est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance à Peste ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Foul Blightspawn	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Lance à Peste	Lourde	9"	2	6+	8+	Brasier
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**Puanteur Révulsante :** Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités ennemies qui ciblent cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, FOUL BLIGHTSPAWN



# BIOLOGUS PUTRIFIER



4



Un Biologus Putrifier est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Pistolet Injector & Couteau de la Peste.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Biologus Putrifier	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Pistolet Injector & Couteau de la Peste	Mélée	Mélée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**Racks Buboniques :** Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de tir des unités **PLAGUE MARINES DEATH GUARD** tant qu'elles sont à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, BIOLOGUS PUTRIFIER

# PLAGUE SURGEON



4



Un Plague Surgeon est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pestelame.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Plague Surgeon	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Pestelame	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**Narthecium Corrompu :** Relancez les jets d'Ignore les Dégâts de 1 pour les unités d'INFANTERIE DEATH GUARD amies tant qu'elles sont à 3" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PLAGUE SURGEON

# TALLYMAN



Un Tallyman est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Instruments de Tallyman.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tallyman	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Instruments de Tallyman	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

## APTITUDES

**Ignore les Dégâts (6+)**

**Le Septuple Chant :** Si une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude sont sur le champ de bataille au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, jetez un D12 ; on a 10+ vous générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

**Zélote Suppurant :** Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **DEATH GUARD** amies tant qu'elles sont à 7" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TALLYMAN

# DEATHSHROUD TERMINATORS



12



Les Deathshroud Terminators sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 23**). Elle est équipée de: Gantelets Plaguespurt; Faucheuses d'Hommes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Deathshroud Terminators (3 figurines)	4"	3+	3+	1	2	7	4+
Deathshroud Terminators (6 figurines)	4"	3+	3+	2	4	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Gantelets Plaguespurt	Armes Légères	6"	x3	8+	10+	Brasier
Faucheuses d'Hommes	Mêlée	Mêlée	x2	4+	6+	-

## APTITUDES

**Frappe en Profondeur, Ignore les Dégâts (6+)**

**Garde Rapprochée Silencieuse:** Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **PERSONNAGE DEATH GUARD** amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et se trouve à 6" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion à côté de l'unité **PERSONNAGE** et placez-les à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, TERMINATOR, DEATHSHROUD TERMINATORS

# BLIGHTLORD TERMINATORS



13



Les Blightlord Terminators sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 25**). Elle est équipée de : Combi-bolters ; Armes Buboniques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Blightlord Terminators (5 figurines)</b>	4"	3+	3+	1	2	7	4+
<b>Blightlord Terminators (10 figurines)</b>	4"	3+	3+	2	4	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Lance-peste	Lourde	24"	1	7+	8+	-
Gerbe-peste	Lourde	9"	1	6+	10+	Brasier
Autocanon Reaper	Lourde	36"	2	8+	8+	-
Combi-bolters	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes Buboniques	Mêlée	Mêlée	x2	5+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme) : 1 Lance-peste ; 1 Gerbe-peste ; 1 Autocanon Reaper.

## APTITUDES

Frappe en Profondeur, Ignore les Dégâts (6+)

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, TERMINATOR, BLIGHTLORD TERMINATORS



# HELBRUTE



Un Helbrute est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Multi-fuseur; Poing de Helbrute.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Helbrute</b>	<b>8"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon à Plasma Helbrute	Lourde	36"	1	6+	6+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Autocanon Reaper	Lourde	36"	2	8+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-
Poing de Helbrute	Mêlée	Mêlée	2	6+	6+	-
Marteau de Helbrute	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	5+	-
Fléau Énergétique	Mêlée	Mêlée	x2	5+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Multi-fuseur, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon à Plasma Helbrute; 1 Autocanon Reaper; 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé; 1 Poing de Helbrute.
- Au lieu de 1 Poing de Helbrute, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Marteau de Helbrute; 1 Fléau Énergétique.
- Au lieu de 1 Poing de Helbrute, cette unité peut être équipée de 1 Lance-missiles et de Pieds Blindés.
- Pour chaque Poing de Helbrute dont cette unité est équipée, elle peut également être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.

## APTITUDES

**Fou Furieux:** À la fin de la phase d'Action, jetez 1 D6 pour chaque pion Explosion placé à côté de cette unité à cette phase; si le résultat d'un ou plusieurs de ces dés est 6, vous pouvez effectuer 1 action de Tir ou 1 action de Combat avec cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, HELBRUTE

# BEASTS OF NURGLE



1



Les Beasts of Nurgle sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 3 figurines (**Rang de Puissance 3**), 6 figurines (**Rang de Puissance 9**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Appendices Putrides.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Beasts of Nurgle (1 figurine)</b>	6"	4+	-	1	1	5	9+
<b>Beasts of Nurgle (3 figurines)</b>	6"	4+	-	3	3	5	9+
<b>Beasts of Nurgle (6 figurines)</b>	6"	4+	-	6	6	5	9+
<b>Beasts of Nurgle (9 figurines)</b>	6"	4+	-	9	9	5	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Appendices Putrides	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, BÊTE, BEASTS OF NURGLE

# POSSESSED



4



Les Possessed sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 11**), 15 figurines (**Rang de Puissance 16**), ou 20 figurines (**Rang de Puissance 21**). Elle est équipée de: Horribles Mutations.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Possessed (5 figurines)</b>	7"	3+	3+	D3	2	6	5+
<b>Possessed (10 figurines)</b>	7"	3+	3+	2D3	4	6	5+
<b>Possessed (15 figurines)</b>	7"	3+	3+	3D3	6	6	5+
<b>Possessed (20 figurines)</b>	7"	3+	3+	4D3	8	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Horribles Mutations	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

**Tentacles Frappeurs:** Chaque fois que cette unité combat avec une arme de mêlée, jetez 1 D3 par tranche de 5 figurines que comprend cette unité pour déterminer le nombre d'attaques qu'elle effectue.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, DAEMON, POSSESSED

# FOETID BLOAT-DRONE



Un Foetid Bloat-drone est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Sonde de la Peste ; 2 Crache-peste.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Foetid Bloat-drone	10"	4+	4+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Lance-peste Lourd	Lourde	36"	2	7+	8+	-
Crache-peste	Lourde	9"	1	5+	8+	Brasier
Moissonneuse-hacheuse	Mêlée	Mêlée	x3	7+	7+	-
Sonde de la Peste	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Crache-peste, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Moissonneuse-hacheuse ; 1 Lance-peste Lourd.

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, VOL, DAEMON, MACHINE-DÉMON, FOETID BLOAT-DRONE

# MYPHITIC BLIGHT-HAULERS



9



Les Myphitic Blight-haulers sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 18**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 27**). Elle est équipée de : Lance-Missiles ; Multi-fuseurs ; Giclées de Bile ; Gueules Grinçantes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Myphitic Blight-haulers (1 figurine)</b>	10"	4+	4+	1	2	6	5+
<b>Myphitic Blight-haulers (2 figurines)</b>	10"	4+	4+	2	4	6	5+
<b>Myphitic Blight-haulers (3 figurines)</b>	10"	4+	4+	3	6	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-Missiles	Lourde	48"	Util.	7+	7+	-
Multi-fuseurs	Lourde	24"	Util.	10+	4+	-
Giclées de Bile	Armes Légères	12"	Util.	7+	8+	-
Gueules Grinçantes	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

## APTITUDES

**Ignore les Dégâts (6+)**

**Brume Putrescente :** Les unités **LÉGÈRES DEATH GUARD** sont toujours des cibles masquées tant qu'elles sont entièrement à 7" de la moindre unité amie avec cette aptitude.

**Trilobe :** Si cette unité comprend 3 figurines, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de cette unité.

**Infâme Puanteur :** Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités ennemies qui ciblent cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, DAEMON, MACHINE-DÉMON, MYPHITIC BLIGHT-HAULERS



# CHAOS SPAWN



Les Chaos Spawn sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 4**), 3 figurines (**Rang de Puissance 7**), 4 figurines (**Rang de Puissance 9**) ou 5 figurines (**Rang de Puissance 11**). Elle est équipée de: Hideuses Mutations.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Chaos Spawn (1 figurines)</b>	7"	4+	-	1	1	7	10+
<b>Chaos Spawn (2 figurines)</b>	7"	4+	-	2	2	7	10+
<b>Chaos Spawn (3 figurines)</b>	7"	4+	-	3	3	8	10+
<b>Chaos Spawn (4 figurines)</b>	7"	4+	-	4	4	8	10+
<b>Chaos Spawn (5 figurines)</b>	7"	4+	-	5	5	8	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Hideuses Mutations	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	7+	-

## APTITUDES

Troupes de Terreur

**Mutations Aberrantes:** Quand cette unité effectue une action de Combat, avant de choisir ses cibles, jetez 1 D3 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer la mutation qu'elle gagne jusqu'à la fin de cette action.

D3	MUTATION
1	<b>Griffes Acérées:</b> Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.
2	<b>Pseudopodes Préhensiles:</b> Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de cette unité.
3	<b>Hémorragie Toxique:</b> Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, BÊTE, CHAOS SPAWN

# PLAGUE DRONES



6



Les Plague Drones sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 11**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de : Têtes de Mort; Épées de la peste; Proboscis Préhensiles.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Plague Drones (3 figurines)</b>	10"	4+	4+	2	3	5	9+
<b>Plague Drones (6 figurines)</b>	10"	4+	4+	4	6	5	9+
<b>Plague Drones (9 figurines)</b>	10"	4+	4+	6	9	5	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Têtes de Mort	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Épées de la Peste	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-
Proboscis Préhensibles	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	10+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, CAVALERIE, VOL, PLAGUE DRONES

# CHAOS LAND RAIDER



13



Un Chaos Land Raider est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Lourd Jumelé; 2 Canons Laser Jumelés; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTRIE DEATH GUARD** amies. Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de deux autres figurines.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, CHAOS LAND RAIDER

# PLAGUEBURST CRAWLER



Un Plagueburst Crawler est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Sulfateuse ; Mortier Plagueburst ; 2 Crache-peste ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Plagueburst Crawler</b>	<b>9"</b>	<b>6+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon Entropy	Lourde	36"	1	10+	6+	-
Sulfateuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Mortier Plagueburst	Lourde	48"	2	6+	8+	Barrage
Crache-peste	Lourde	9"	1	5+	8+	Brasier
Fusil Rothail à Salve	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Crache-peste, cette unité peut être équipée de 2 Canons Entropy.
- Au lieu de 1 Sulfateuse, cette unité peut être équipée de 1 Fusil Rothail à Salve.

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, DAEMON, MACHINE-DÉMON, PLAGUEBURST CRAWLER

# DEFILER



Un Defiler est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Obusier ; Autocanon Reaper ; Lance-flammes Lourd Jumelé ; Griffes de Defiler.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Defiler	8"	4+	4+	3	3	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Obusier	Lourde	72"	1	6+	6+	-
Autocanon Reaper	Lourde	36"	2	8+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Griffes de Defiler	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	-
Fléau de Defiler	Mêlée	Mêlée	x2	5+	5+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Lance-flammes Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 Fléau de Defiler.
- Au lieu de 1 Autocanon Reaper, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Bolter Lourd Jumelé ; 1 Canon Laser Jumelé.

## APTITUDES

**Régénération Infernale :** Au début de la phase d'Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, DAEMON, MACHINE-DÉMON, DEFILER



# CHAOS PREDATOR



Un Chaos Predator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Autocanon Predator ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Predator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Autocanon Predator	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Autocanon Predator, cette unité peut être équipée de 1 Canon Laser Jumelé.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +2**) :  
2 Bolters Lourds ; 2 Canons Laser.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, CHAOS PREDATOR

# CHAOS RHINO



Un Chaos Rhino est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Combi-Bolter ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaos Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Combi-bolter	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'INFANTRIE DEATH GUARD amies. Elle ne peut pas transporter d'unités TERMINATOR ou à RÉACTEUR DORSAL.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, CHAOS RHINO

# MORTARION



# 19



Mortarion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Silence; La Lanterne. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Mortarion	12"	2+	2+	2	4	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
La Lanterne	Lourde	18"	2	5+	5+	-
Silence	Mêlée	Mêlée	x2	5+	5+	-

## APTITUDES

**Ignore les Dégâts (6+)**

**La Plate de Barbarus :** Cette unité ne subit pas de pénalité pour avoir subi des dégâts critiques.

**Primarch de la Death Guard :** Vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure pour les attaques des unités **DEATH GUARD** amies tant qu'elles sont à 7" ou moins de cette unité.

**Hôte des Pestes :** À la fin de la phase d'Action, jetez un D12 pour chaque unité ennemie à 7" ou moins de cette unité; sur 10+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité concernée par le jet.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, TITANESQUE, MONSTRE, PERSONNAGE, DAEMON, PRIMARCH, PSYKER, VOL, MORTARION