

SKARBRAND



15



Skarbrand est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Hurlement de Fureur Infinie ; Carnage ; Massacre. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-----------|----|----|----|---|----|----|----|
| Skarbrand | 8" | 2+ | 2+ | 2 | 3 | 7 | 5+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|-----------------------------|--------|--------|-------|-----------------|-----------------|-------------|
| Hurlement de Fureur Infinie | Lourde | 8" | 1 | 6+ | 9+ | Brasier |
| Carnage | Mêlée | Mêlée | Util. | 4+ | 5+ | Destructeur |
| Massacre | Mêlée | Mêlée | x2 | 4+ | 5+ | - |

APTITUDES

Rage Incarnée: Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités **LÉGÈRES** et **LOURDES** lorsqu'elles effectuent des actions de Combat à 6" ou moins de cette unité. De plus, les unités **LÉGÈRES** et **LOURDES** ne peuvent pas Battre en Retraite tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, PERSONNAGE, BLOODTHIRSTER, SKARBRAND

BLOODTHIRSTER OF INSENSATE RAGE



14



Un Bloodthirster of Insensate Rage est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Grande Hache de Khorne.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|---------------------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Bloodthirster of Insensate Rage | 12" | 2+ | 2+ | 2 | 3 | 8 | 5+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|------------------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-------------|
| Grande Hache de Khorne | Mêlée | Mêlée | Util. | 4+ | 4+ | Destructeur |

APTITUDES

Démon Majeur de Khorne: Les unités **DAEMON** de **KHORNE** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, VOL, PERSONNAGE, BLOODTHIRSTER

WRATH OF KHORNE BLOODTHIRSTER



15



Un Wrath of Khorne Bloodthirster est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :
Fléau de Sang (Tir) ; Feu Infernal ; Hache de Khorne ; Fléau de Sang (Mêlée).

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Wrath of Khorne Bloodthirster | 12" | 2+ | 2+ | 2 | 3 | 8 | 5+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAp | PAc | APTITUDES |
|-----------------------|---------------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Feu Infernal | Lourde | 8" | 1 | 6+ | 9+ | Brasier |
| Fléau de Sang (Tir) | Armes Légères | 8" | Util. | 7+ | 7+ | - |
| Hache de Khorne | Mêlée | Mêlée | Util. | 5+ | 6+ | - |
| Fléau de Sang (Mêlée) | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 7+ | - |

APTITUDES

Tueur Implacable : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

Démon Majeur de Khorne : Les unités **DAEMON** de **KHORNE** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, VOL, PERSONNAGE, BLOODTHIRSTER

BLOODTHIRSTER OF UNFETTERED FURY



14



Un Bloodthirster of Unfettered Fury est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fouet de Khorne (Tir) ; Hache de Khorne ; Fouet de Khorne (Mêlée).

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|----------------------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Bloodthirster of Unfettered Fury | 12" | 2+ | 2+ | 2 | 3 | 8 | 5+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|-------------------------|---------------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Fouet de Khorne (Tir) | Armes Légères | 8" | Util. | 7+ | 8+ | - |
| Fouet de Khorne (Mêlée) | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 8+ | - |
| Hache de Khorne | Mêlée | Mêlée | Util. | 5+ | 6+ | - |

APTITUDES

Démon Majeur de Khorne : Les unités **DAEMON** de **KHORNE** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, VOL, PERSONNAGE, BLOODTHIRSTER

SKULLTAKER



Skulltaker est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : L'Épée du Tueur.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Skulltaker | 7" | 2+ | 2+ | 1 | 1 | 6 | 5+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|-----------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| L'Épée du Tueur | Mêlée | Mêlée | Util. | 6+ | 8+ | - |

APTITUDES

Tueur Implacable : Vous pouvez relancer les jets de touche et les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

Privilège de Décapitation : Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **BLOODLETTER** amies tant qu'elles sont à 8" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, SKULLTAKER

BLOODMASTER



Un Bloodmaster est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lame de Sang.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Bloodmaster | 6" | 2+ | 2+ | 1 | 1 | 6 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAP | PAC | APTITUDES |
|--------------|-------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Lame de Sang | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 8+ | - |

APTITUDES

Privilège de Khorne : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **DAEMON** de **KHORNE** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, BLOODMASTER

SKULLMASTER



Un Skullmaster est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : **Lame de Sang** ; **Corne Ferrée**.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|--------------------|-----------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| Skullmaster | 8" | 2+ | 2+ | 1 | 1 | 6 | 7+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|--------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Lame de Sang | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 8+ | - |
| Corne Ferrée | Mêlée | Mêlée | Util. | 9+ | 9+ | - |

APTITUDES

Privège de Khorne : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **DAEMON** de **KHORNE** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, CAVALERIE, PERSONNAGE, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, SKULLMASTER

BLOOD THRONE



Un Blood Throne est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lame de Sang ; Lames Infernales.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|--------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Blood Throne | 6" | 2+ | 2+ | 2 | 2 | 6 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|------------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Lame de Sang | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 8+ | - |
| Lames Infernales | Mêlée | Mêlée | Util. | 5+ | 9+ | - |

APTITUDES

Privilège de Khorne : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **DAEMON** de **KHORNE** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

Festin Sanglant : Chaque fois qu'on place un pion Explosion à côté d'une unité ennemie suite à une attaque d'arme de mêlée de cette unité, vous pouvez retirer 1 pion Explosion à cette unité. Les petits pions Explosion doivent être retirés avant les grands pions Explosion.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LOURD, CHARIOT, PERSONNAGE, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, BLOOD THRONE

KARANAK



4



Karanak est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crocs Perce-âme.

Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|---------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Karanak | 10" | 2+ | - | 1 | 1 | 6 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|-----------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Crocs Perce-âme | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 8+ | - |

APTITUDES

Proie du Dieu du Sang: Au début de la première phase d'Action, vous pouvez choisir 1 unité **PERSONNAGE** ennemie. Jusqu'à la fin de la bataille, ajoutez 1 aux jets de touche et aux jets de blessure pour les attaques de cette unité qui ciblent l'unité **PERSONNAGE** en question.

Perturbation Psychique: Lorsque votre adversaire choisit une unité à 12" ou moins d'une ou plusieurs unités de votre armée avec cette aptitude pour manifester un pouvoir psychique, jetez 1 D6 avant d'en résoudre les effets; sur 4+ les effets de ce pouvoir psychique ne sont pas résolus. Vous ne pouvez pas utiliser à la fois cette aptitude et l'Atout de Commandement Abjurer le Sorcier en réaction au même pouvoir psychique.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, BÊTE, PERSONNAGE, FLESH HOUND, KARANAK

KAIROS FATEWEAVER



15



Kairos Fateweaver est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Feux Violets de Tzeentch; Bâton d'Uchronie. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Kairos Fateweaver | 12" | 3+ | 2+ | 2 | 3 | 8 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|--------------------------|---------------|--------|-------|-----------------|-----------------|-------------|
| Feux Violets de Tzeentch | Armes Légères | 30" | Util. | 7+ | 7+ | Feu Sorcier |
| Bâton d'Uchronie | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 7+ | - |

APTITUDES

Témoin du Passé: Une fois par bataille, à la fin de la phase de Dégâts, vous pouvez regarder dans votre pile de défausse d'Atouts de Commandement, tirer la carte d'Atout de Commandement Portail Infernal, et l'ajouter à votre main.

Visions du Futur: Une fois par bataille, au début de la phase d'Action, vous pouvez regarder dans votre pile d'Atouts de Commandement, tirer la carte d'Atout de Commandement Regard du Destin et l'ajouter à votre main. Ensuite, mélangez la pile d'Atouts de Commandement et posez-la face cachée.

Démon Majeur de Tzeentch: Les unités **DAEMON** de **TZEENTCH** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, VOL, PSYKER, PERSONNAGE, LORD OF CHANGE, KAIROS FATEWEAVER

LORD OF CHANGE



12



Un Lord of Change est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Feux Orange de Tzeentch ; Bâton de Tzeentch.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|----------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Lord of Change | 12" | 2+ | 2+ | 2 | 3 | 8 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|-------------------------|---------------|--------|-------|-----------------|-----------------|-------------|
| Feux Orange de Tzeentch | Armes Légères | 24" | Util. | 8+ | 8+ | Feu Sorcier |
| Épée Funeste | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 8+ | - |
| Bâton de Tzeentch | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 7+ | - |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Épée Funeste (**Rang de Puissance +1**), ou cette unité peut avoir un Bâton de Sorcellerie (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Bâton de Sorcellerie, elle gagne l'aptitude suivante : **Bâton de Sorcellerie**.

APTITUDES

Démon Majeur de Tzeentch : Les unités **DAEMON** de **TZEENTCH** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Bâton de Sorcellerie : Si cette unité a un Bâton de Sorcellerie, joutez 6" à la Portée des Feux Orange de Tzeentch de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, VOL, PSYKER, PERSONNAGE, LORD OF CHANGE

LES BLUE SCRIBES



Les Blue Scribes sont une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Lames de Disc; Barrage Magique de Xirat'p; Plumes Affûtées. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Les Blue Scribes | 12" | 4+ | 4+ | 1 | 1 | 6 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|----------------------------|---------------|--------|-------|-----------------|-----------------|-------------|
| Barrage Magique de Xirat'p | Armes Légères | 24" | Util. | 9+ | 9+ | Feu Sorcier |
| Lames de Disc | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 10+ | - |
| Plumes Affûtées | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 12+ | - |

APTITUDES

Drain Magique de P'tarix: Lorsque votre adversaire choisit une unité à 12" ou moins de cette unité pour manifester un pouvoir psychique, jetez 1 D6 après l'avoir résolu; sur 4+, si votre adversaire a une ou plusieurs cartes d'Atout de Commandement dans sa main, il doit en choisir une et la défausser.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, CAVALERIE, VOL, PERSONNAGE, HORROR, LES BLUE SCRIBES

CHANGECASTER



4



Un Changercaster est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Dague Rituelle.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|---------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Changercaster | 6" | 4+ | 3+ | 1 | 1 | 6 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAP | PAC | APTITUDES |
|---------------------|-------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Dague Rituelle | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 11+ | - |
| Bâton du Changement | Mêlée | Mêlée | Util. | 9+ | 10+ | - |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Bâton du Changement.

APTITUDES

Privilège de Tzeentch : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques des unités **DAEMON** de **TZEENTCH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, HORROR, HERALD OF TZEENTCH, CHANGECASTER

FATESKIMMER



Fateskimmer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Morsures de Lamproie; Dague Rituelle.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Fateskimmer | 14" | 4+ | 3+ | 1 | 2 | 6 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAp | PAc | APTITUDES |
|----------------------|-------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Morsures de Lamproie | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 6+ | - |
| Dague Rituelle | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 11+ | - |
| Bâton du Changement | Mêlée | Mêlée | Util. | 9+ | 10+ | - |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Bâton du Changement.

APTITUDES

Privilège de Tzeentch: Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques des unités **DAEMON** de **TZEENTCH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LOURD, CHARIOT, VOL, PSYKER, PERSONNAGE, HORROR, HERALD OF TZEENTCH, FATESKIMMER

FLUXMASTER



Un Fluxmaster est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lames de Disc ; Dague Rituelle.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Fluxmaster | 12" | 4+ | 3+ | 1 | 1 | 6 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAP | PAC | APTITUDES |
|---------------------|-------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Lames de Disc | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 10+ | - |
| Dague Rituelle | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 11+ | - |
| Bâton du Changement | Mêlée | Mêlée | Util. | 9+ | 10+ | - |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Bâton du Changement.

APTITUDES

Privilège de Tzeentch : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques des unités **DAEMON** de **TZEENTCH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, CAVALERIE, VOL, PSYKER, PERSONNAGE, HORROR, HERALD OF TZEENTCH, FLUXMASTER

ROTIGUS



15



Rotigus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Gerbes d'Humeur Saumâtre; Mâchoire Hérissée de Crocs; Broussin; Griffes & Dents de Nurgling.

Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|---------|----|----|----|---|----|----|----|
| Rotigus | 7" | 2+ | 3+ | 2 | 4 | 8 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAP | PAC | APTITUDES |
|-----------------------------|--------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Gerbes d'Humeur Saumâtre | Lourde | 7" | 3 | 5+ | 9+ | Brasier |
| Mâchoire Hérissée de Crocs | Mêlée | Mêlée | x2 | 8+ | 9+ | - |
| Broussin | Mêlée | Mêlée | Util. | 6+ | 8+ | - |
| Griffes & Dents de Nurgling | Mêlée | Mêlée | 1 | 10+ | 10+ | - |

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Déluge de Nurgle: Lorsque cette unité est choisie pour manifester un pouvoir psychique, jetez 1 D6 après en avoir résolu les effets; sur 4+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité ennemie la plus proche de cette unité. Si plusieurs unités sont équidistantes, choisissez-en 1 et placez 1 pion Explosion à côté d'elle à la place.

Démon Majeur de Nurgle: Les unités **DAEMON** de **NURGLE** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, PSYKER, PERSONNAGE, GREAT UNCLEAN ONE, ROTIGUS

GREAT UNCLEAN ONE



14



Un Great Unclean One est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fléau de la Peste (Tir); Épée Biliieuse; Griffes & Dents de Nurgling; Fléau de la Peste (Mêlée).

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Great Unclean One | 7" | 2+ | 3+ | 2 | 4 | 8 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAP | PAC | APTITUDES |
|-----------------------------|---------------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Fléau de la Peste (Tir) | Armes Légères | 7" | x2 | 7+ | 7+ | - |
| Lame Biliieuse | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 9+ | - |
| Épée Biliieuse | Mêlée | Mêlée | Util. | 5+ | 6+ | - |
| Cloche de l'Apocalypse | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 9+ | - |
| Griffes & Dents de Nurgling | Mêlée | Mêlée | 1 | 10+ | 10+ | - |
| Fléau de la Peste (Mêlée) | Mêlée | Mêlée | x2 | 7+ | 7+ | - |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Épée Biliieuse, cette unité peut être équipée de 1 Cloche de l'Apocalypse (**Rang de Puissance +1**).
- Au lieu de 1 Fléau de la Peste, cette unité peut être équipée de 1 Lame Biliieuse.

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Offrandes Putrides : Au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, si cette unité est équipée d'une Lame Biliieuse, est un **SEIGNEUR DE GUERRE** et se trouve sur le champ de bataille, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

Démon Majeur de Nurgle : Les unités **DAEMON** de **NURGLE** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Invocation Réverbérantes : Au début de la phase d'Action, vous pouvez jeter 1 D6 pour chaque unité **LÉGÈRE DAEMON** de **NURGLE** amie à 7" ou moins d'une ou plusieurs unités de votre armée équipées d'une Cloche de l'Apocalypse; sur 6+ retirez 1 pion Dégâts à l'unité concernée par le jet.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, PSYKER, PERSONNAGE, GREAT UNCLEAN ONE

EPIDEMIUS



6



Epidemius est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Pestelame; Griffes & Dents de Nurgling. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-----------|----|----|----|---|----|----|----|
| Epidemius | 5" | 2+ | 2+ | 1 | 2 | 6 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAP | PAC | APTITUDES |
|-----------------------------|-------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Pestelame | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 9+ | - |
| Griffes & Dents de Nurgling | Mêlée | Mêlée | 1 | 10+ | 10+ | - |

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Privilege de Nurgle: Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques des unités **DAEMON** de **NURGLE** amies lorsqu'elles utilisent des armes de mêlée tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

Décompte de Pestilence: Au début de la bataille, le Décompte de Pestilence est à 0. Au début de la phase d'Action, si cette unité est sur le champ de bataille, ajoutez 1 au décompte et consultez le résultat sur le tableau ci-dessous. Les résultats sont cumulatifs.

| DÉCOMPTÉ | EFFET |
|----------|--|
| 1 | Aucun effet. |
| 2 | Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités DAEMON de NURGLE amies. |
| 3+ | Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités DAEMON de NURGLE amies. |

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, CAVALERIE, PERSONNAGE, HERALD OF NURGLE, PLAGUEBEARER, EPIDEMIUS

HORTICULOUS SLIMUX



Horticultural Slimux est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Cisailles Débroussailleuses; Gueule Acide de Mulch. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|----------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Horticultural Slimux | 5" | 2+ | 2+ | 2 | 2 | 6 | 7+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|-----------------------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Cisailles Débroussailleuses | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 8+ | - |
| Gueule Acide de Mulch | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 7+ | - |

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Privilege de Nurgle: Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques des unités **DAEMON** de **NURGLE** amies lorsqu'elles utilisent des armes de mêlée tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

Dresseur de Bêtes: Si une unité **BEASTS OF NURGLE** amie commence une action de Mouvement à 6" ou moins de cette unité, ajoutez 3" à la caractéristique de Mouvement de l'unité pendant qu'elle effectue cette action de Mouvement. De plus, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques des unités **BEASTS OF NURGLE** amies tant qu'elles sont à 12" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, CAVALERIE, PERSONNAGE, HERALD OF NURGLE, PLAGUEBEARER, HORTICULOUS SLIMUX

POXBRINGER



4



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

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Poxbringer | 5" | 2+ | 2+ | 1 | 1 | 6 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|-----------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Pestelame | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 9+ | - |

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Privilege de Nurgle : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques des unités **DAEMON** de **NURGLE** amies lorsqu'elles utilisent des armes de mêlée tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, HERALD OF NURGLE, PLAGUE-BEARER, POXBRINGER

SLOPPITY BILEPIPER



4



A Sloppity Bilepiper est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Marotte Morbide.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|--------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Sloppity Bilepiper | 5" | 2+ | 2+ | 1 | 1 | 6 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|-----------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Marotte Morbide | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 10+ | - |

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Liesse Contagieuse : Quand on effectue un test de Moral pour une unité **DAEMON** de **NURGLE** amie à 6" ou moins de cette unité, jetez 2D6 et défaussez 1 des résultats.

Cornepanse Entraînante : Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités **NURGLING** et **GREAT UNCLEAN ONE** lorsqu'elles effectuent des actions de Combat à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PLAGUEBEARER, HERALD OF NURGLE, SLOPPITY BILEPIPER

SPOILPOX SCRIVENER



4



Un Spoilpox Scrivener est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Éternuements écoeürants; Mâchoire distendue; Épée de la Peste.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|---------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Spoilpox Scrivener | 5" | 2+ | 2+ | 1 | 1 | 6 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAp | PAc | APTITUDES |
|-------------------------|---------------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Éternuements écoeürants | Armes Légères | 6" | Util. | 10+ | 11+ | - |
| Mâchoire distendue | Mêlée | Mêlée | Util. | 9+ | 11+ | - |
| Épée de la Peste | Mêlée | Mêlée | Util. | 9+ | 10+ | - |

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Contremaître Sévère : Si une unité d'**INFANTRIE PLAGUEBEARER** commence une action de Mouvement à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude, ajoutez 2" à sa caractéristique de Mouvement pendant qu'elle effectue cette action de Mouvement.

Continuez à Compter! Atteignez vos Quotas! Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques des unités **PLAGUEBEARER** tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, PLAGUEBEARER, HERALD OF NURGLE, SPOILPOX SCRIVENER

BE'LAKOR



12



Be'lakor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : La Lame des Ombres ; Serres Maléfiques. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|----------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Be'lakor | 14" | 2+ | 2+ | 2 | 2 | 7 | 7+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|--------------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| La Lame des Ombres | Mêlée | Mêlée | Util. | 5+ | 6+ | - |
| Serres Maléfiques | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 9+ | - |

APTITUDES

Troupes de Terreur, Discrétion

Prince du Chaos Indivisible : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **DAEMON** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, VOL, PSYKER, PERSONNAGE, DAEMON PRINCE, BE'LAKOR

DAEMON PRINCE OF CHAOS



6



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

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Daemon Prince of Chaos | 8" | 2+ | 2+ | 2 | 2 | 7 | 5+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|-------------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Armes Démoniaques | Mêlée | Mêlée | Util. | 6+ | 6+ | - |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Ailes (**Rang de Puissance +1**). Si elle a des Ailes, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne le mot-clé suivant: **VOL**.
- Lorsque vous incluez cette unité dans votre armée, vous devez choisir 1 des mots-clés suivants pour remplacer toutes les occurrences du mot-clé **<ALLÉGEANCE>** de cette fiche technique: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.
 - Si vous choisissez le mot-clé **KHORNE**, cette unité gagne l'aptitude suivante: **La Force Plutôt que la Magie**.
 - Si vous choisissez le mot-clé **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**, cette unité gagne le mot-clé suivant: **PSYKER**.

APTITUDES

Prince du Chaos: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **DAEMON** de **<ALLÉGEANCE>** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

La Force Plutôt que la Magie: Si cette unité a le mot-clé **KHORNE**, ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, **<ALLÉGEANCE>**, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, PERSONNAGE, DAEMON PRINCE OF CHAOS

BLOODLETTERS



4



Les Bloodletters sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 30 figurines (**Rang de Puissance 13**) Elle est équipée de: Lames Infernales.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|------------------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Bloodletters (10 figurines) | 6" | 3+ | 3+ | 2 | 2 | 5 | 9+ |
| Bloodletters (20 figurines) | 6" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 5 | 9+ |
| Bloodletters (30 figurines) | 6" | 3+ | 3+ | 8 | 6 | 5 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|------------------|-------|--------|----|-----------------|-----------------|-----------|
| Lames Infernales | Mêlée | Mêlée | x2 | 5+ | 9+ | - |

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, BLOODLETTERS

HORRORS



4



Les Horrors sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 30 figurines (**Rang de Puissance 13**) Elle est équipée de: Flammes Scintillantes; Cabrioles.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Horrors (10 figurines) | 6" | 4+ | 4+ | 2 | 2 | 5 | 8+ |
| Horrors (20 figurines) | 6" | 4+ | 4+ | 4 | 4 | 5 | 8+ |
| Horrors (30 figurines) | 6" | 4+ | 4+ | 7 | 6 | 5 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAp | PAc | APTITUDES |
|-----------------------|---------------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Flammes Scintillantes | Armes Légères | 18" | Util. | 7+ | 9+ | - |
| Cabrioles | Mêlée | Mêlée | Util. | 9+ | 10+ | - |

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, HORRORS

KEEPER OF SECRETS



14



Un Keeper of Secrets est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Couteau Rituel ; Griffes Sécatrices ; Épée Débilitante.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|--------------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Keeper of Secrets | 15" | 2+ | 2+ | 2 | 3 | 8 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAp | PAc | APTITUDES |
|----------------------|---------------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Couteau Rituel | Mêlée | Mêlée | Util. | 9+ | 10+ | - |
| Griffes Sécatrices | Mêlée | Mêlée | Util. | 6+ | 6+ | - |
| Épée Débilitante | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 7+ | - |
| Fouet Vivant (tir) | Armes Légères | 6" | 2 | 7+ | 8+ | - |
| Fouet Vivant (mêlée) | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 8+ | - |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu d'être équipée de 1 Couteau Rituel, cette unité peut être équipée de 1 Fouet Vivant (Tir) et 1 Fouet Vivant (Mêlée) (**Rang de Puissance +2**), ou elle peut avoir 1 des choix suivants : Aegis Scintillant ; Main Sinistre.
 - Si cette unité a un Aegis Scintillant, elle gagne l'aptitude suivante : **Ignore les Dégâts (6+)**.
 - Si cette unité a une Main Sinistre, elle gagne l'aptitude suivante : **Main Sinistre**.

APTITUDES

Démon Majeur de Slaanesh : Les unités **DAEMON** de **SLAANESH** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

Main Sinistre : Chaque fois qu'un pion Explosion est placé à côté d'une unité ennemie suite à une attaque d'arme de mêlée de cette unité, vous pouvez retirer 1 pion Explosion à cette unité. Les petits pions Explosion doivent être retirés avant les grands pions Explosion.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, PSYKER, PERSONNAGE, KEEPER OF SECRETS

LE MASQUE OF SLAANESH



4



Le Masque of Slaanesh est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Griffes Dentelées.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-----------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Le Masque of Slaanesh | 10" | 2+ | 2+ | 1 | 1 | 6 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|-------------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Griffes Dentelées | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 8+ | - |

APTITUDES

La Danse Éternelle: Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **SLAANESH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Privilege de Séduction: Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités ennemies qui ciblent des unités **DAEMONETTE** à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA
MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH,
LE MASQUE OF SLAANESH

HERALD OF SLAANESH



3



Un Herald of Slaanesh est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Griffes Ravageuses.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|--------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Herald of Slaanesh | 8" | 2+ | 2+ | 1 | 1 | 6 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|--------------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Griffes Ravageuses | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 9+ | - |

APTITUDES

Privilège de Slaanesh : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **DAEMON** de **SLAANESH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH

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

FIENDS OF SLAANESH



3



Les Fiends of Slaanesh sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 3 figurines (**Rang de Puissance 5**), 6 figurines (**Rang de Puissance 7**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 9**). Elle est équipée de: Griffes Disséquantes; Queue barbelée.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|---|-----|----|----|---|----|----|----|
| Fiends of Slaanesh (1 figurine) | 15" | 3+ | - | 1 | 1 | 5 | 9+ |
| Fiends of Slaanesh (3 figurines) | 15" | 3+ | - | 2 | 2 | 5 | 9+ |
| Fiends of Slaanesh (6 figurines) | 15" | 3+ | - | 3 | 3 | 5 | 9+ |
| Fiends of Slaanesh (9 figurines) | 15" | 3+ | - | 4 | 4 | 5 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAP | PAC | APTITUDES |
|----------------------|-------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Griffes Disséquantes | Mêlée | Mêlée | Util. | 6+ | 10+ | - |
| Queue barbelée | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 11+ | - |

APTITUDES

Contrecoup Psychique: Quand votre adversaire choisit une unité à 12" ou moins d'une ou plusieurs unités de votre armée avec cette aptitude pour manifester un pouvoir psychique, jetez 1 D12 avant d'en résoudre les effets; si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique de Commandement de l'unité manifestant le pouvoir, placez 1 pion Explosion à côté d'elle. Vous ne pouvez pas utiliser à la fois cette aptitude et l'Atout de Commandement Périls du Warp en réaction au même pouvoir psychique.

Musc Soporifique: Si une unité d'INFANTERIE à 1" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies avec cette aptitude veut Battre en Retraite, les joueurs doivent tirer au dé. L'unité peut Battre en Retraite seulement si le joueur qui la contrôle remporte le tir au dé.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, BÊTE, FIENDS OF SLAANESH

FLESH HOUNDS



3



Les Flesh Hounds sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 5**), 15 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 11**). Elle est équipée de: Crocs Ensanglantés.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|------------------------------------|------------|-----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Flesh Hounds (5 figurines) | 10" | 3+ | - | 1 | 1 | 5 | 9+ |
| Flesh Hounds (10 figurines) | 10" | 3+ | - | 2 | 2 | 5 | 9+ |
| Flesh Hounds (15 figurines) | 10" | 3+ | - | 3 | 3 | 5 | 9+ |
| Flesh Hounds (20 figurines) | 10" | 3+ | - | 4 | 4 | 5 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|--------------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Crocs Ensanglantés | Mêlée | Mêlée | Util. | 5+ | 9+ | - |

APTITUDES

Perturbation Psychique: Quand votre adversaire choisit une unité à 12" ou moins d'une ou plusieurs unités de votre armée avec cette aptitude pour manifester un pouvoir psychique, jetez 1 D6 avant d'en résoudre les effets; sur 4+, les effets de ce pouvoir psychique ne sont pas résolus. Vous ne pouvez pas utiliser à la fois cette aptitude et l'Atout de Commandement Abjurer le Sorcier en réaction au même pouvoir psychique.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, BÊTE, FLESH HOUNDS

SCREAMERS



4



Les Screammers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 7**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 11**). Elle est équipée de: Morsures de Lamproie.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|--------------------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Screamers (3 figurines) | 16" | 4+ | 3+ | 2 | 2 | 5 | 8+ |
| Screamers (6 figurines) | 16" | 4+ | 3+ | 4 | 4 | 5 | 8+ |
| Screamers (9 figurines) | 16" | 4+ | 3+ | 6 | 6 | 5 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAP | PAC | APTITUDES |
|----------------------|-------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Morsures de Lamproie | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 6+ | - |

APTITUDES

Attaque au Passage: Lorsque cette unité finit d'effectuer une action de Mouvement, choisissez 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée en effectuant cette action de Mouvement. Jetez un nombre de D6 égal à la caractéristique d'Attaques de cette unité, en soustrayant 1 à chaque résultat si l'unité choisie est un **PERSONNAGE**; pour chaque résultat de 5+ placez 1 pion Explosion à côté de l'unité ennemie choisie.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, BÊTE, VOL, SCREAMERS

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 |
|------------------------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Plague Drones (3 figurines) | 10" | 4+ | 4+ | 2 | 3 | 5 | 9+ |
| Plague Drones (6 figurines) | 10" | 4+ | 4+ | 4 | 6 | 5 | 9+ |
| Plague Drones (9 figurines) | 10" | 4+ | 4+ | 6 | 9 | 5 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | 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

SEEKERS



6



Les Seekers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 15 figurines (**Rang de Puissance 18**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 24**). Elle est équipée de: Langues Flagellantes; Griffes Perforantes.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| Seekers (5 figurines) | 15" | 3+ | 3+ | 1 | 2 | 5 | 9+ |
| Seekers (10 figurines) | 15" | 3+ | 3+ | 2 | 4 | 5 | 9+ |
| Seekers (15 figurines) | 15" | 3+ | 3+ | 3 | 6 | 5 | 9+ |
| Seekers (20 figurines) | 15" | 3+ | 3+ | 4 | 8 | 5 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|----------------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Langues Flagellantes | Mêlée | Mêlée | Util. | 6+ | 10+ | - |
| Griffes Perforantes | Mêlée | Mêlée | x3 | 7+ | 9+ | - |

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, CAVALERIE, SEEKERS

DAEMONETTES



4



Les Daemonettes sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 30 figurines (**Rang de Puissance 13**). Elle est équipée de : Griffes Perforantes.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|----------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Daemonettes (10 figurines) | 8" | 3+ | 3+ | 2 | 2 | 5 | 9+ |
| Daemonettes (20 figurines) | 8" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 5 | 9+ |
| Daemonettes (30 figurines) | 8" | 3+ | 3+ | 7 | 6 | 5 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|---------------------|-------|--------|----|-----------------|-----------------|-----------|
| Griffes Perforantes | Mêlée | Mêlée | x3 | 7+ | 9+ | - |

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, DAEMONETTES

BLOODCRUSHERS



6



Les Bloodcrushers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 12**), 9 figurines (**Rang de Puissance 18**) ou 12 figurines (**Rang de Puissance 24**). Elle est équipée de : Cornes Ferrées ; Lames Infernales.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Bloodcrushers (3 figurines) | 8" | 3+ | 3+ | 2 | 2 | 5 | 7+ |
| Bloodcrushers (6 figurines) | 8" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 5 | 7+ |
| Bloodcrushers (9 figurines) | 8" | 3+ | 3+ | 6 | 6 | 5 | 7+ |
| Bloodcrushers (12 figurines) | 8" | 3+ | 3+ | 8 | 8 | 5 | 7+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|------------------|-------|--------|----|-----------------|-----------------|-----------|
| Cornes Ferrées | Mêlée | Mêlée | x3 | 7+ | 9+ | - |
| Lames Infernales | Mêlée | Mêlée | x2 | 5+ | 9+ | - |

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, CAVALERIE, BLOODCRUSHERS

FLAMERS



4



Les Flamers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Flammes Vacillantes (Tir); Flammes Vacillantes (Mêlée).

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|------------------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| Flamers (3 figurines) | 12" | 5+ | 3+ | 1 | 1 | 5 | 8+ |
| Flamers (6 figurines) | 12" | 5+ | 3+ | 2 | 2 | 5 | 8+ |
| Flamers (9 figurines) | 12" | 5+ | 3+ | 3 | 3 | 5 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAP | PAC | APTITUDES |
|-----------------------------|---------------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Flammes Vacillantes (Tir) | Armes Légères | 12" | Util. | 6+ | 9+ | Brasier |
| Flammes Vacillantes (Mêlée) | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 10+ | - |

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, FLAMERS

EXALTED FLAMER



Un Exalted Flamer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Feux de Tzeentch (Tir); Feux de Tzeentch (Mêlée).

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|----------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Exalted Flamer | 10" | 3+ | 3+ | 1 | 1 | 6 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|--------------------------|---------------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Feux de Tzeentch (Tir) | Armes Légères | 18" | x2 | 6+ | 7+ | Brasier |
| Feux de Tzeentch (Mêlée) | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 10+ | - |

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, EXALTED FLAMER

BEASTS OF NURGLE



1



Les Beasts de 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 |
|---------------------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Beasts de Nurgle (1 figurine) | 6" | 4+ | - | 1 | 1 | 5 | 9+ |
| Beasts de Nurgle (3 figurines) | 6" | 4+ | - | 3 | 3 | 5 | 9+ |
| Beasts de Nurgle (6 figurines) | 6" | 4+ | - | 6 | 6 | 5 | 9+ |
| Beasts de Nurgle (9 figurines) | 6" | 4+ | - | 9 | 9 | 5 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | 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 DE NURGLE

HELLFLAYER



6



Un Hellflayer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fouets de Tourment (Tir) ; Essieu Lamé ; Fouets de Tourment (Mêlée) ; Langues Flagellantes ; Griffes Perforantes.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| Hellflayer | 13" | 3+ | 3+ | 1 | 1 | 6 | 7+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|----------------------------|---------------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Fouets de Tourment (Tir) | Armes Légères | 6" | Util. | 7+ | 10+ | - |
| Essieu Lamé | Mêlée | Mêlée | x2 | 5+ | 10+ | - |
| Fouets de Tourment (Mêlée) | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 10+ | - |
| Langues Flagellantes | Mêlée | Mêlée | Util. | 6+ | 10+ | - |
| Griffes Perforantes | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 9+ | - |

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, CHARIOT, DAEMONETTE, HELLFLAYER

FURIES



2



Les Furies sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 4**), 15 figurines (**Rang de Puissance 6**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 8**). Elle est équipée de: Griffes Démoniaques.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|------------------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Furies (5 figurines) | 12" | 4+ | - | 1 | 1 | 4 | 9+ |
| Furies (10 figurines) | 12" | 4+ | - | 2 | 2 | 4 | 9+ |
| Furies (15 figurines) | 12" | 4+ | - | 3 | 3 | 4 | 9+ |
| Furies (20 figurines) | 12" | 4+ | - | 4 | 4 | 4 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|---------------------|-------|--------|----|-----------------|-----------------|-----------|
| Griffes Démoniaques | Mêlée | Mêlée | x2 | 8+ | 9+ | - |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Lorsque vous incluez cette unité dans votre armée, vous devez choisir 1 des mots-clés suivants pour remplacer toutes les occurrences du mot-clé <ALLÉGEANCE> de cette fiche technique: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.
 - Si vous choisissez le mot-clé **KHORNE**, cette unité gagne l'aptitude suivante: **Férocité Inexorable**.
 - Si vous choisissez le mot-clé **TZEENTCH**, améliorez de 1 la caractéristique de Sauvegarde de cette unité.
 - Si vous choisissez le mot-clé **NURGLE**, cette unité gagne l'aptitude suivante: **Ignore les Dégâts (6+)**.
 - Si vous choisissez le mot-clé **SLAANESH**, ajoutez 1 à la caractéristique de Mouvement de cette unité.

APTITUDES

Férocité Inexorable: Si cette unité a le mot-clé **KHORNE**, ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, <ALLÉGEANCE>, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, FURIES

CANON À CRÂNES



6



Un Canon à Crânes est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon à Crânes; Lames Infernales & Gueule Gringante.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|----------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Canon à Crânes | 6" | 3+ | 3+ | 2 | 2 | 5 | 5+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAp | PAC | APTITUDES |
|-------------------------------------|--------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Canon à Crânes | Lourde | 48" | 1 | 9+ | 5+ | - |
| Lames Infernales & Gueule Gringante | Mêlée | Mêlée | Util. | 5+ | 9+ | - |

APTITUDES

Festin Sanglant: Chaque fois que l'on place un pion Explosion à côté d'une unité ennemie suite à une attaque d'arme de mêlée de cette unité, vous pouvez retirer 1 pion Explosion à cette unité. Les petits pions Explosion doivent être retirés avant les grands pions Explosion.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LOURD, CHARIOT, BLOODLETTER, CANON À CRÂNES

BURNING CHARIOT



Un Burning Chariot est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Feux de Tzeentch (Tir); Feux de Tzeentch (Mêlée); Morsures de Lamproie.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|------------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| Burning Chariot | 14" | 4+ | 3+ | 1 | 2 | 6 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAP | PAC | APTITUDES |
|--------------------------|---------------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Feux de Tzeentch (Tir) | Armes Légères | 18" | x2 | 6+ | 7+ | Brasier |
| Feux de Tzeentch (Mêlée) | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 10+ | - |
| Morsures de Lamproie | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 6+ | - |

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LOURD, CHARIOT, VOL, EXALTED FLAMER, FLAMER, BURNING CHARIOT

SEEKER CHARIOT



5



Un Seeker Chariot est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fouets de Tourment (Tir); Fouets de Tourment (Mêlée); Langues Flagellantes; Griffes Perforantes.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|----------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Seeker Chariot | 13" | 3+ | 3+ | 1 | 1 | 6 | 7+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|----------------------------|---------------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Fouets de Tourment (Tir) | Armes Légères | 6" | Util. | 7+ | 10+ | - |
| Fouets de Tourment (Mêlée) | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 10+ | - |
| Langues Flagellantes | Mêlée | Mêlée | Util. | 6+ | 10+ | - |
| Griffes Perforantes | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 9+ | - |

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, CHARIOT, DAEMONETTE, SEEKER CHARIOT

EXALTED SEEKER CHARIOT



Un Exalted Seeker Chariot est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fouets de Tourment (Tir) ; Fouets de Tourment (Mêlée) ; Langues Flagellantes ; Griffes Perforantes.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| Exalted Seeker Chariot | 13" | 2+ | 3+ | 2 | 2 | 6 | 7+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|----------------------------|---------------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Fouets de Tourment (Tir) | Armes Légères | 6" | Util. | 7+ | 10+ | - |
| Fouets de Tourment (Mêlée) | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 10+ | - |
| Langues Flagellantes | Mêlée | Mêlée | Util. | 6+ | 10+ | - |
| Griffes Perforantes | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 9+ | - |

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, CHARIOT, DAEMONETTE, EXALTED SEEKER CHARIOT

SOUL GRINDER



12



Un Soul Grinder est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Harvester ; Bombardement de Phlegme ; Griffes de Fer ; Épée Warp.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|--------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Soul Grinder | 8" | 4+ | 4+ | 2 | 3 | 5 | 5+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAp | PAc | APTITUDES |
|-------------------------|--------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Canon Harvester | Lourde | 48" | 2 | 7+ | 8+ | - |
| Bombardement de Phlegme | Lourde | 36" | 2 | 5+ | 6+ | - |
| Griffe de Fer | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 4+ | - |
| Griffe Warp | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 7+ | - |
| Épée Warp | Mêlée | Mêlée | Util. | 4+ | 10+ | - |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Épée Warp, cette unité peut être équipée de 1 Griffes de Fer.
- Lorsque vous incluez cette unité dans votre armée, vous devez choisir 1 des mots-clés suivants pour remplacer toutes les occurrences du mot-clé <ALLÉGEANCE> de cette fiche technique : **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.
 - Si vous choisissez le mot-clé **KHORNE**, cette unité gagne l'aptitude suivante : **Férocité Inextinguible**.
 - Si vous choisissez le mot-clé **TZEENTCH**, améliorez de 1 la caractéristique de Sauvergarde de cette unité.
 - Si vous choisissez le mot-clé **NURGLE**, cette unité gagne l'aptitude suivante : **Ignore les Dégâts (6+)**.
 - Si vous choisissez le mot-clé **SLAANESH**, ajoutez 1 à la caractéristique de Mouvement de cette unité.

APTITUDES

Férocité Inextinguible : Si cette unité a le mot-clé **KHORNE**, ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, <ALLÉGEANCE>, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, SOUL GRINDER

FECULENT GNARLMAW



3



Un Feculent Gnarlmau est une unité comprenant 1 figurine. Une fois cette unité placée, elle est traitée comme un Obstacle, et n'est plus considérée comme une unité au regard des règles.

FLORAISON MALADIVE

À la fin de la phase d'Action, le joueur qui a placé cet élément de terrain jette 1 D12 s'il y a une ou plusieurs unités sans le mot-clé **NURGLE** à 7" ou moins de cet élément de terrain. Sur 8+, placez 1 pion Explosion à côté de la plus proche de cet élément de terrain parmi ces unités; si plusieurs unités sont équidistantes, le joueur qui a placé cet élément de terrain peut choisir laquelle de ces unités voit placer 1 pion Explosion à côté d'elle.

NUAGE DE MOUCHES

Les unités **LÉGÈRES DAEMON** de **NURGLE** sont toujours des cibles masquées tant qu'elles sont entièrement à 7" ou moins d'un ou plusieurs éléments de terrain de Feculent Gnarlmau.

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

MOTS-CLÉS: FECULENT GNARLMAU

SKULL ALTAR



3



Un Skull Altar est une unité comprenant 1 figurine. Elle ne peut pas être placée sur un pion Objectif et doit être placée à plus de 1" de tout autre élément de terrain. Une fois cette unité placée, elle est traitée comme du Terrain Défendable, et n'est plus considérée comme une unité au regard des règles.

MONUMENT AU MASSACRE

Cet élément de terrain peut être occupé seulement par une seule unité d'**INFANTRIE LÉGÈRE PERSONNAGE** de **KHORNE LEGIONES DAEMONICA**. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités **KHORNE LEGIONES DAEMONICA** lorsqu'elles effectuent des actions de Combat à 6" ou moins d'un ou plusieurs Skull Altars occupés par une unité amie.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: SKULL ALTAR

SHALAXI HELBANE



15



Shalaxi Helbane est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fouet Vivant (Tir) ; Fouet Vivant (Mêlée) ; Griffes Sécatrices ; Perce-âmes. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|------------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| Shalaxi Helbane | 15" | 2+ | 2+ | 2 | 3 | 8 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAp | PAc | APTITUDES |
|----------------------|---------------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Fouet Vivant (Tir) | Armes Légères | 6" | 2 | 7+ | 8+ | - |
| Fouet Vivant (Mêlée) | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 8+ | - |
| Griffes Sécatrices | Mêlée | Mêlée | Util. | 6+ | 6+ | - |
| Perce-âmes | Mêlée | Mêlée | Util. | 7+ | 5+ | - |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu d'être équipée de 1 Fouet Vivant (Tir) et 1 Fouet Vivant (Mêlée), cette unité peut avoir un Aegis Scintillant. Si cette unité a un Aegis Scintillant, elle gagne l'aptitude suivante : **Ignore les Dégâts (6+)**.

APTITUDES

Démon Majeur de Slaanesh : Les unités **DAEMON** de **SLAANESH** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Aura Hypnotisante : Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités ennemies qui chargent cette unité.

Monarque de la Chasse : Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, PSYKER, PERSONNAGE, KEEPER OF SECRETS, SHALAXI HELBANE

LE CHANGELING



4



Le Changeling est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Le Bâton du Trompeur.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|---------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Le Changeling | 6" | 4+ | 3+ | 1 | 1 | 6 | 8+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|----------------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Le Bâton du Trompeur | Mêlée | Mêlée | Util. | 10+ | 10+ | - |

APTITUDES

Horreur Amorphe : Quand cette unité effectue une action de Combat, vous pouvez choisir 1 unité d'**INFANTERIE** ennemie en contact socle à socle avec elle. Jusqu'à la fin de cette action, la caractéristique de Capacité de Combat de cette unité est égale à celle de l'unité ennemie choisie.

Privilege de Transmogrification : Les unités **DAEMON** de **TZEENTCH** amies ont l'aptitude Ignore les Dégâts (6+) tant qu'elles sont à 9" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, HERALD OF TZEENTCH, HORROR, LE CHANGELING

SYLL'ESSKE, L'ALLÉGEANCE VENGERESSE



14



Syll'esske, l'Allégeance Vengeresse est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fouet du fléau (Tir) ; Hache de Domination ; Fouet du fléau (Mêlée). Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------------------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Syll'esske, l'Allégeance Vengeresse | 10" | 2+ | 2+ | 2 | 2 | 7 | 7+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _P | PA _C | APTITUDES |
|------------------------|---------------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Fouet du fléau (Tir) | Armes Légères | 6" | Util. | 10+ | 10+ | - |
| Fouet du fléau (Mêlée) | Mêlée | Mêlée | Util. | 9+ | 9+ | - |
| Hache de Domination | Mêlée | Mêlée | Util. | 6+ | 6+ | - |

APTITUDES

Autorité Régaliennne : Vous pouvez relancer les tests de Moral effectués pour les unités **DAEMON** de **SLAANESH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Privilège de Slaanesh : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **DAEMON** de **SLAANESH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

Prince de Slaanesh : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **DAEMON** de **SLAANESH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, PSYKER, PERSONNAGE, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, DAEMON PRINCE, SYLL'ESSKE

CONTORTED EPITOME



Contorted Epitome est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Tentacules torsadés; Griffes Ravageuses de Herald.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-------------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Contorted Epitome | 13" | 2+ | 2+ | 1 | 2 | 6 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PA _p | PA _c | APTITUDES |
|------------------------------|-------|--------|-------|-----------------|-----------------|-----------|
| Tentacules torsadés | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 7+ | - |
| Griffes Ravageuses de Herald | Mêlée | Mêlée | x2 | 8+ | 9+ | - |

APTITUDES

Privilège de Slaanesh: Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **DAEMON** de **SLAANESH** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

Fascination Horrible: Si une unité d'**INFANTERIE** à 1" ou moins d'une ou plusieurs figurines ennemies avec cette aptitude veut Battre en Retraite, les joueurs doivent tirer au dé. L'unité peut Battre en Retraite seulement si le joueur qui la contrôle gagne le tir au dé.

MOTS-CLÉS DE FACTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS: LÉGER, CAVALERIE, PERSONNAGE, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, CONTORTED EPITOME

INFERNAL ENRAPTURESS



5



Une Infernal Enraptureess est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Harpe Cordecœur ; Griffes Ravageuses.

| | M | CC | CT | A | PV | Cd | Sv |
|-----------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Infernal Enraptureess | 8" | 2+ | 2+ | 1 | 1 | 6 | 9+ |

| ARME | TYPE | PORTÉE | A | PAp | PAC | APTITUDES |
|--------------------|--------|--------|-------|-----|-----|-----------|
| Harpe Cordecœur | Lourde | 24" | 2 | 7+ | 8+ | - |
| Griffes Ravageuses | Mêlée | Mêlée | Util. | 8+ | 9+ | - |

APTITUDES

Contrecoup Psychique : Quand votre adversaire choisit une unité à 12" ou moins d'une ou plusieurs unités de votre armée avec cette aptitude pour manifester un pouvoir psychique, jetez 1 D12 avant d'en résoudre les effets ; si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique de Commandement de l'unité manifestant le pouvoir, placez 1 pion Explosion à côté d'elle. Vous ne pouvez pas utiliser à la fois cette aptitude et l'Atout de Commandement Périls du Warp en réaction au même pouvoir psychique.

Alignement Harmonique : Une fois par bataille, à la fin de la phase d'Ordres, vous pouvez regarder dans votre pile d'Atouts de Commandement et tirer la carte Habitants du Warp. Ajoutez la carte tirée à votre main, puis mélangez la pile d'Atouts de Commandement et posez-la face cachée. Lorsque cette carte est utilisée, elle peut seulement être utilisée pour choisir une unité **SLAANESH LEGIONES DAEMONICA** amie qui a été détruite.

Discordance Merveilleuse : À la fin de la phase de Dégâts, jetez 1 D6 pour chaque unité **LÉGÈRE SLAANESH** à 6" ou moins de cette unité. Sur 6, retirez 1 pion Dégâts à l'unité concernée par le jet.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, INFERNAL ENRAPTURESS