



WARRIORS OF CHAOS



**WARSCROLLS
COMPENDIUM**

INTRODUCTION

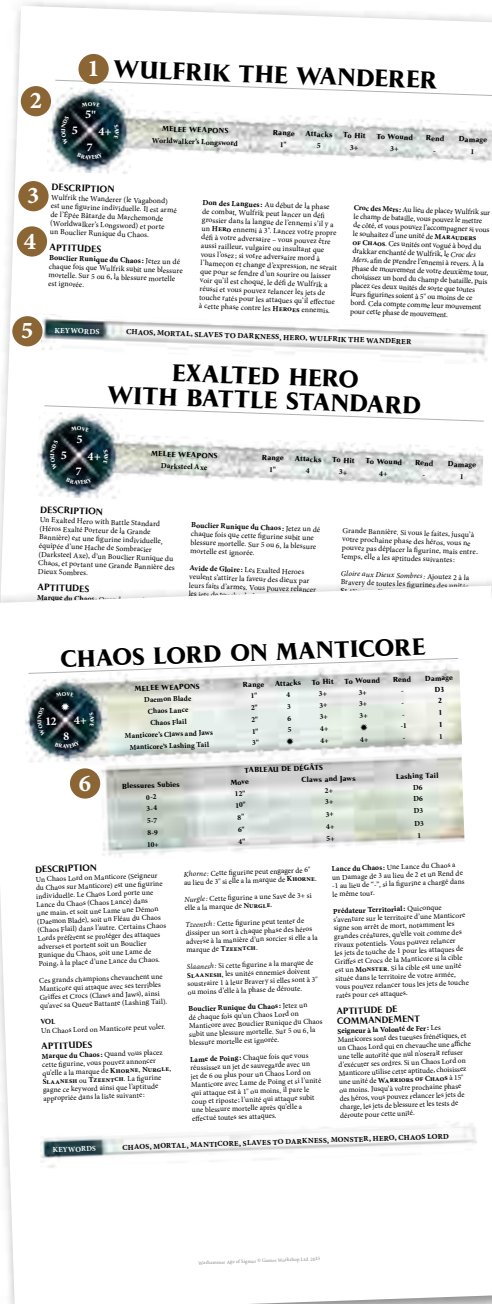
Les adorateurs mortels du Chaos se rassemblent en bandes de guerre assez vastes pour conquérir des nations entières. Bien que les chefs tyranniques qui dirigent ces hordes en armures se voient comme des rois guerriers nés pour

régner sur les Royaumes des Mortels avec une poigne de fer, eux-mêmes sont soumis à des puissances supérieures. Chaque tueur, monstre ou mutant de leurs armées n'est qu'un esclave des ténèbres et un pion des Dieux Sombres.

Les warscrolls de ce recueil permettent d'utiliser votre collection de figurines Citadel dans des batailles fantastiques, pour raconter des histoires épiques se déroulant pendant l'Âge de Sigmar ou recréer les guerres du monde-qui-fut.

LÉGENDE DES WARSCROLLS

- 1. Titre:** Le nom de la figurine que le warscroll décrit.
- 2. Caractéristiques:** Chaque warscroll intègre un ensemble de caractéristiques définissant la vitesse, la puissance et la bravoure de la figurine, ainsi que l'efficacité de ses armes (armes à projectiles: Missile Weapons; armes de mêlée: Melee Weapons).
- 3. Description:** La description vous indique les armes dont la figurine peut s'équiper, ainsi que les éventuelles améliorations qu'elle peut recevoir. La description indique également si la figurine est alignée individuellement, ou en tant que membre d'une unité. Dans ce cas, la description indique combien de figurines l'unité est censée avoir (même si vous n'en avez pas assez, vous pouvez quand même aligner l'unité avec autant de figurines que vous possédez).
- 4. Aptitudes:** Les aptitudes sont les choses que la figurine peut faire pendant une partie que les règles du jeu standards ne couvrent pas.
- 5. Keywords:** Chaque figurine possède une liste de keywords (mots-clés). Certaines règles précisent qu'elles ne s'appliquent qu'aux figurines dont le warscroll inclut un keyword spécifique.
- 6. Tableau de Dégâts:** Certaines figurines ont un tableau de dégâts qui sert à définir la valeur d'une ou plusieurs de ses caractéristiques. Reportez-vous au nombre de blessures que la figurine a subies pour connaître la valeur de la caractéristique en question.



ARCHAON, THE EVERCHOSEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Slayer of Kings	1"	4	2+	3+	-1	3
Dorghar's Blazing Hooves	1"	4	3+	3+	-	1

DESCRIPTION

Archaon, the Everchosen (l'Élu des Dieux), est une figurine individuelle. Il est armé de la Tueuse de Rois (Slayer of Kings) et porte l'Armure de Morkar ainsi qu'un imposant Bouclier Runique du Chaos. Il chevauche Dorghar, le Destrier de l'Apocalypse, qui piétine ses ennemis avec ses Sabots Flambants (Blazing Hooves).

APTITUDES

L'Œil de Sheerian : À votre phase des héros, jetez un dé et notez le résultat. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, chaque fois qu'un ennemi obtient une touche contre Archaon et que le résultat du jet de touche est le chiffre que vous avez noté, l'Œil de Sheerian l'a prévenu de l'attaque et votre adversaire doit relancer le dé.

La Tueuse de Rois : Si Archaon dirige toutes ses attaques avec la Tueuse de Rois contre le même **HERO** ou **MONSTER**, et si au moins deux des jets de blessure donnent 6 ou plus, le démon U'zuhl se réveille et la cible est tuée instantanément !

L'Armure de Morkar : L'antique armure d'Archaon est gravée de runes de protection et de malice. Si un jet de sauvegarde pour Archaon donne 6 (avant de modifier le jet de quelque manière que ce soit), l'unité de la figurine attaquante subit une blessure mortelle.

La Couronne de Domination : Cet ancien heaume exsude une aura de menace palpable. Quand un test de déroute est effectué pour une unité à 10" ou moins d'Archaon, vous pouvez modifier le résultat en ajoutant ou en soustrayant 2.

Bouclier Runique du Chaos : Jetez un dé chaque fois qu'Archaon subit une blessure mortelle. Sur 5 ou 6, la blessure mortelle est ignorée.

MAGIE

Archaon est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique et Bouclier Mystique.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur de Guerre Hors Pair : L'habileté d'Archaon à la bataille est exceptionnelle, jamais égale par tous ceux qui se sont dressés face à lui. Si Archaon utilise cette aptitude, toutes les autres unités **CHAOS** de votre armée qui ont des aptitudes de commandement listées sur leur warscroll peuvent les utiliser immédiatement, dans l'ordre de votre choix.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, NURGLE, TZEENTCH, SLAANESH, HERO, WIZARD, ARCHAON

BE'LAKOR, CHAOS DAEMON PRINCE



MELEE WEAPONS

Blade of Shadows

Range

1"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

2

DESCRIPTION

Be'lakor est une figurine individuelle. Il manie la sinistre *Lame des Ombres* (Blade of Shadows).

VOL

Be'lakor peut voler.

APTITUDES

Silhouette d'Ombre : Ignorez le Rend des armes quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour Be'lakor.

Le Sombre Maître : Après le placement, notez secrètement le nom d'une unité de l'armée adverse – à l'insu de votre adversaire, Be'lakor manipule cette unité depuis un certain temps. Au début d'une des phases des héros de votre adversaire, vous pouvez révéler votre choix. Jusqu'à la fin de ce round de bataille, votre adversaire doit jeter un dé chaque fois que cette unité tente de lancer un sort, de se déplacer, de charger ou d'attaquer ; sur 4 ou plus, l'action peut être effectuée normalement, sinon l'unité est trompée par les machinations de Be'lakor et l'action ne peut pas être effectuée.

Seigneur du Tourment : Si au moins une figurine fuit dans une unité à 10" ou moins de Be'lakor, il est revigoré par leur souffrance et D3 blessures qu'il a subies sont immédiatement soignées.

MAGIE

Be'lakor est un sorcier. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper deux sorts à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts *Trait Magique*, *Bouclier Mystique* et *Affaiblissement*.

AFFAIBLISSEMENT

Affaiblissement a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie à 18" ou moins et visible du lanceur. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, votre adversaire doit soustraire 1 aux jets de blessure qu'il effectue pour cette unité à la phase de combat.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, HERO, WIZARD, DAEMON PRINCE, BE'LAKOR

DAEMON PRINCE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemonic Axe	2"	4	4+	3+	-2	D3
Hellforged Sword	2"	4	3+	3+	-1	D3
Malefic Talons	1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIPTION

Un Daemon Prince (Prince Démon) est une figurine individuelle. Il taille l'ennemi avec une Hache Démoniaque (Daemonic Axe) ou une Épée des Forges de l'Enfer (Hellforged Sword) et les déchire avec ses Serres Maléfiques (Malefic Talons). Certains Daemon Princes ont reçu le don de voler.

VOL

Un Daemon Prince qui peut voler a un Move de 12" au lieu de 8".

APTITUDES

Maudit Mangeur d'Âmes: Si un Daemon Prince n'est pas voué à un des Dieux du Chaos, 1 blessure qu'il a subie est soignée à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a tué au moins une figurine. S'il a tué au moins un **HERO** ou **MONSTER**, D3 blessures sont soignées à la place.

Champion Immortel: Quand vous placez cette figurine, vous pouvez annoncer qu'elle est vouée à **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** ou **TZEENTCH**. Si vous le faites, l'aptitude Maudit Mangeur d'Âmes du Daemon Prince est remplacée par l'aptitude appropriée dans la liste suivante:

Les Daemon Princes de **KHORNE**, dont les veines sont remplies de feu liquide, sont des champions sanguinaires. Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche effectués pour un Daemon Prince de Khorne.

Les Daemon Princes de **NURGLE** sont bouffis d'épidémies, et dotés d'une résistance surnaturelle aux dégâts. Un Daemon Prince de Nurgle a une Save de 3+.

Les Daemon Princes de **TZEENTCH** sont entourés d'un nimbe de lumière magique. Un Daemon Prince de Tzeentch est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique et Bouclier Mystique.

Les Daemon Princes de **SLAANESH** possèdent un corps souple et un charme exotique; chacun de leurs gestes est impossiblement vif. Quand votre adversaire choisit une unité à 3" ou moins d'un Daemon Prince de Slaanesh pour engager et attaquer à la phase de combat, vous pouvez immédiatement choisir le Daemon Prince de Slaanesh pour engager et attaquer avant l'unité ennemie, même si ce n'est pas votre tour de le faire. Cette figurine peut utiliser cette aptitude seulement si elle n'a pas déjà attaqué à cette phase.

MAGIE

Les **WIZARDS CHAOS** connaissent le sort Invoquer le Prince Démon, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOKER LE PRINCE DÉMON

Invoquer le Prince Démon a une valeur de lancement de 8. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Daemon Prince à 16" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

DAEMON PRINCE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF KHORNE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF NURGLE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, NURGLE, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF TZEENTCH

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF SLAANESH

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, SLAANESH, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

CROM THE CONQUERER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ensorcelled Sword	1"	3	3+	4+	-	1
Darksteel Axe	1"	3	4+	3+	-	1

DESCRIPTION

Crom the Conquerer (le Conquérant) est une figurine individuelle. Il est équipé d'une Épée Ensorcelée (Ensorcelled Sword), d'une Hache de Sombracier (Darksteel Axe) et d'un Bouclier Runique du Chaos.

APTITUDES

Orgueil Démesuré: Crom a grand plaisir à faire démonstration de ses prouesses martiales, et aime abattre les champions ennemis par-dessus tout. Quand Crom attaque un **HERO**, vous pouvez ajouter 1 à ses jets de touche.

Posture Défensive: Crom est étonnamment adroit avec son bouclier, même s'il porte une arme dans chaque main. Après qu'il a engagé mais avant qu'il effectue ses attaques à la phase de combat, Crom peut adopter une posture défensive, qui dure jusqu'à la prochaine fois où il effectuera ses attaques à la phase de combat. Tant qu'il est en posture défensive, il ne peut pas attaquer avec sa Hache de Sombracier, mais votre adversaire doit soustraire 1 aux jets de touche qui le ciblent à la phase de combat.

Bouclier Runique du Chaos: Jetez un dé chaque fois que Crom subit une blessure mortelle. Sur 5 ou 6, la blessure mortelle est ignorée.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Héraut de l'Élu des Dieux: Si Crom utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, les unités ennemies à 15" ou moins de lui à la phase de déroute doivent soustraire 1 à leur Bravery. Si **ARCHAON** est sur le champ de bataille, soustrayez 2 à la place.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, CROM THE CONQUERER

CHAOS LORD



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hellforged Glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Ruinous Broadsword	1"	3	3+	4+	-	D3
Chaos Rune-axes	1"	6	3+	3+	-	1

DESCRIPTION

Un Chaos Lord (Seigneur du Chaos) est une figurine individuelle. Certains maîtres du corps à corps sont armés d'une Hache des Forges de l'Enfer (Hellforged Glaive) et d'un Brand de Ruine (Ruinous Broadsword), d'autres font pleuvoir les coups avec une paire de Haches Runiques du Chaos (Chaos Rune-axes). Tous portent une Dague Touchée par le Démon à la ceinture.

APTITUDES

Marque du Chaos: Quand vous placez cette figurine, vous pouvez annoncer qu'elle a la marque de **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** ou **TZEENTCH**. Le Chaos Lord gagne ce keyword ainsi que l'aptitude appropriée dans la liste suivante:

Khorne: Vous pouvez relancer tous les jets de touche de 1 pour un Chaos Lord avec marque de **KHORNE**.

Nurgle: Un Chaos Lord avec marque de **NURGLE** a 7 Wounds au lieu de 6.

Tzeentch: Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés de 1 pour un Chaos Lord avec marque de **TZEENTCH**.

Slaanesh: Un Chaos Lord avec marque de **SLAANESH** peut courir et charger dans le même tour.

L'Œil des Dieux: La vie d'un Chaos Lord est une quête de pouvoir, et chaque adversaire valeureux qu'il tue est une marche qu'il gravit vers l'immortalité. Chaque fois qu'un Chaos Lord tue un **MONSTER** ou un **HERO**, jetez un dé. Sur 2 ou plus, D3 blessures subies par cette figurine sont soignées. Si cette figurine a déjà toutes ses Wounds, ajoutez 1 à caractéristique de Wounds à la place.

Haches Runiques du Chaos: Un Chaos Lord maniant une Hache Runique du Chaos dans chaque main est un tourbillon d'attaques furieuses. Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour un Chaos Lord avec paire de Haches Runiques du Chaos.

Dague Touchée par le Démon: Arme de dernier recours, cette dague a signé l'arrêt de mort de plus d'un ennemi qui croyait son propriétaire vaincu. Une fois par bataille, juste avant qu'une unité ennemie à 1" ou moins effectue ses attaques (mais après qu'elle a engagé), un Chaos Lord avec Dague Touchée par le Démon peut la dégainer et tenter de poignarder son adversaire. S'il le fait, jetez un dé. Sur 2 ou plus, l'unité ennemie subit immédiatement D3 blessures mortelles.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Légion Infinie: Quand un Chaos Lord part à la guerre, des suivants toujours plus nombreux lui emboîtent le pas, prêts à se jeter sur quiconque s'oppose à lui. Si un Chaos Lord utilise cette aptitude, jetez un dé. Sur 4 ou plus more, placez une nouvelle unité **SLAVES TO DARKNESS** de sorte que toutes ses figurines soient à 5" ou moins d'un même bord du champ de bataille. Cette unité est ajoutée à votre armée en tant que renfort.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, CHAOS LORD

CHAOS LORD ON DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cursed Warhammer	1"	4	3+	3+	-1	2
Daemonic Mount's Mighty Hooves	1"	3	4+	3+	-	1

DESCRIPTION

Un Chaos Lord on Daemonic Mount (Seigneur du Chaos sur Monture Démoniaque) est une figurine individuelle. Il manie un Marteau de Guerre Maudit (Cursed Warhammer) et porte un Bouclier Runique du Chaos. Sa monture attaque avec ses Gros Sabots (Mighty Hooves).

APTITUDES

Marque du Chaos: Quand vous placez cette figurine, vous pouvez annoncer qu'elle a la marque de **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** ou **TZEENTCH**. La figurine gagne ce keyword ainsi que l'aptitude appropriée dans la liste suivante :

Khorne: Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 for pour le Marteau de Guerre Maudit de cette figurine si elle a la marque de **KHORNE**.

Nurgle: Si cette figurine a la marque de **NURGLE**, elle a 8 Wounds au lieu de 7.

Tzeentch: Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés pour cette figurine si elle a la marque de **TZEENTCH**.

Slaanesh: Cette figurine peut courir et charger dans le même tour si elle a la marque de **SLAANESH**.

Bouclier Runique du Chaos: Jetez un dé chaque fois que cette figurine subit une blessure mortelle. Sur 5 ou 6, la blessure mortelle est ignorée.

L'Œil des Dieux: La vie d'un élu du Chaos est une quête de pouvoir, et chaque adversaire valeureux qu'il tue est une marche qu'il gravit vers l'immortalité. Chaque fois que cette figurine tue un **MONSTER** ou un **HERO**, jetez un dé. Sur 2 ou plus, D3 blessures subies par cette figurine sont soignées. Si cette figurine a déjà toutes ses Wounds, ajoutez 1 à caractéristique de Wounds à la place.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Les Chevaliers du Chaos: Si Chaos Lord on Daemonic Mount utilise cette aptitude, choisissez une unité de **CHAOS KNIGHTS**, **CHAOS CHARIOTS** ou **GOREBEAST CHARIOTS** de votre armée à 15" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de charge pour cette unité et ajouter 1 à ses jets de touche à la phase de combat.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, CHAOS LORD ON DAEMONIC MOUNT

CHAOS LORD ON MANTICORE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemon Blade	1"	4	3+	3+	-	D3
Chaos Lance	2"	3	3+	3+	-	2
Chaos Flail	2"	6	3+	3+	-	1
Manticore's Claws and Jaws	1"	5	4+	✱	-1	1
Manticore's Lashing Tail	3"	✱	4+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Claws and Jaws	Lashing Tail
0-2	12"	2+	D6
3-4	10"	3+	D6
5-7	8"	3+	D3
8-9	6"	4+	D3
10+	4"	5+	1

DESCRIPTION

Un Chaos Lord on Manticore (Seigneur du Chaos sur Manticore) est une figurine individuelle. Le Chaos Lord porte une Lance du Chaos (Chaos Lance) dans une main, et soit une Lame Démon (Daemon Blade), soit un Fléau du Chaos (Chaos Flail) dans l'autre. Certains Chaos Lords préfèrent se protéger des attaques adverses et portent soit un Bouclier Runique du Chaos, soit une Lame de Poing, à la place d'une Lance du Chaos.

Ces grands champions chevauchent une Manticore qui attaque avec ses terribles Griffes et Crocs (Claws and Jaws), ainsi qu'avec sa Queue Battante (Lashing Tail).

VOL

Un Chaos Lord on Manticore peut voler.

APTITUDES

Marque du Chaos: Quand vous placez cette figurine, vous pouvez annoncer qu'elle a la marque de **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** ou **TZEENTCH**. La figurine gagne ce keyword ainsi que l'aptitude appropriée dans la liste suivante:

Khorne: Cette figurine peut engager de 6" au lieu de 3" si elle a la marque de **KHORNE**.

Nurgle: Cette figurine a une Save de 3+ si elle a la marque de **NURGLE**.

Tzeentch: Cette figurine peut tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse à la manière d'un sorcier si elle a la marque de **TZEENTCH**.

Slaanesh: Si cette figurine a la marque de **SLAANESH**, les unités ennemies doivent soustraire 1 à leur Bravery si elles sont à 3" ou moins d'elle à la phase de déroute.

Bouclier Runique du Chaos: Jetez un dé chaque fois qu'un Chaos Lord on Manticore avec Bouclier Runique du Chaos subit une blessure mortelle. Sur 5 ou 6, la blessure mortelle est ignorée.

Lame de Poing: Chaque fois que vous réussissez un jet de sauvegarde avec un jet de 6 ou plus pour un Chaos Lord on Manticore avec Lame de Poing et si l'unité qui attaque est à 1" ou moins, il pare le coup et riposte; l'unité qui attaque subit une blessure mortelle après qu'elle a effectué toutes ses attaques.

Lance du Chaos: Une Lance du Chaos a un Damage de 3 au lieu de 2 et un Rend de -1 au lieu de "-", si la figurine a chargé dans le même tour.

Prédateur Territorial: Quiconque s'aventure sur le territoire d'une Manticore signe son arrêt de mort, notamment les grandes créatures, qu'elle voit comme des rivaux potentiels. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques de Griffes et Crocs de la Manticore si la cible est un **MONSTER**. Si la cible est une unité située dans le territoire de votre armée, vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés pour ces attaques.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur à la Volonté de Fer: Les Manticores sont des tueuses frénétiques, et un Chaos Lord qui en chevauche une affiche une telle autorité que nul n'oserait refuser d'exécuter ses ordres. Si un Chaos Lord on Manticore utilise cette aptitude, choisissez une unité de **WARRIORS OF CHAOS** à 15" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de charge, les jets de blessure et les tests de déroute pour cette unité.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVES TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS LORD

CHAOS SORCERER LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chaos Runestaff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Chaos Runesword	1"	1	4+	4+	-	1
Chaos Steed's Flailing Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Un Chaos Sorcerer Lord (Seigneur Sorcier du Chaos) est une figurine individuelle, armée d'un Bâton Runique du Chaos (Chaos Runestaff). Beaucoup emportent également une Épée Runique du Chaos (Chaos Runesword) à la bataille.

CHAOS STEED

Un Chaos Sorcerer Lord peut chevaucher un Chaos Steed (Destrier du Chaos); s'il le fait, son Move passe à 10" et il gagne l'arme Sabots Battants (Flailing Hooves).

APTITUDES

Visions d'Oracle: À votre phase des héros, choisissez soit le Chaos Sorcerer Lord, soit une unité à 10" ou moins, pour recevoir le don de prédiction. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour cette unité.

Marque du Chaos: Quand vous placez cette figurine, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette figurine pour la durée de la bataille: **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

MAGIE

Un Chaos Sorcerer Lord est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Pouvoir Démoniaque.

POUVOIR DÉMONIAQUE

Le sorcier transfuse un peu d'essence démoniaque à ses suivants, améliorant ainsi leur adresse, leur force et leur robustesse. Pouvoir Démoniaque a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez le lanceur ou une unité à 18" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de touche de 1, les jets de blessure de 1 et les jets de sauvegarde de 1 pour cette unité.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, WIZARD, CHAOS SORCERER LORD

CHAOS SORCERER LORD ON MANTICORE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sorcerous Reaping Staff	2"	2	4+	3+	-	D3
Manticore's Claws and Jaws	1"	5	4+	✱	-1	1
Manticore's Lashing Tail	3"	✱	4+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Claws and Jaws	Lashing Tail
0-2	12"	2+	D6
3-4	10"	3+	D6
5-7	8"	3+	D3
8-9	6"	4+	D3
10+	4"	5+	1

DESCRIPTION

Un Chaos Sorcerer Lord on Manticore (Seigneur Sorcier du Chaos sur Manticore) est une figurine individuelle. Le Chaos Sorcerer Lord est armé d'un Bâton Moissonneur Ensorcelé (Sorcerous Reaping Staff). Sa Manticore attaque avec ses terribles Griffes et Crocs (Claws and Jaws), ainsi qu'avec sa Queue Battante (Lashing Tail).

VOL

Un Chaos Sorcerer Lord on Manticore peut voler.

APTITUDES

Marque du Chaos: Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette figurine pour la durée de la bataille : **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

Visions d'Oracle: À votre phase des héros, choisissez soit le Chaos Sorcerer Lord on Manticore, soit une unité à 10" ou moins, pour recevoir le don de prédiction. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour cette unité.

Prédateur Territorial: Quiconque s'aventure sur le territoire d'une Manticore signe son arrêt de mort, notamment les grandes créatures, qu'elle voit comme des rivaux potentiels. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques de Griffes et Crocs de la Manticore si la cible est un **MONSTER**. Si la cible est une unité située dans le territoire de votre armée, vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés pour ces attaques.

MAGIE

Un Chaos Sorcerer Lord on Manticore est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Vent du Chaos.

VENT DU CHAOS

Le sorcier invoque la puissance brute du Chaos et projette un vortex d'énergie maléfique hurlant sur le champ de bataille. Vent du Chaos a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité à 18" ou moins et visible du lanceur. Jetez autant de dés que le résultat du jet de lancement pour ce sort (par exemple, si vous lancez Vent du Chaos avec un jet de 8, jetez 8 dés). Pour chaque jet de 5, l'unité cible subit 1 blessure mortelle. Pour chaque jet de 6, elle subit D3 blessures mortelles.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVES TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS SORCERER LORD

WULFRIK THE WANDERER



MELEE WEAPONS
Worldwalker's Longsword

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	5	3+	3+	-	1

DESCRIPTION

Wulfrik the Wanderer (le Vagabond) est une figurine individuelle. Il est armé de l'Épée Bâtarde du Marchemonde (Worldwalker's Longsword) et porte un Bouclier Runique du Chaos.

APTITUDES

Bouclier Runique du Chaos: Jetez un dé chaque fois que Wulfrik subit une blessure mortelle. Sur 5 ou 6, la blessure mortelle est ignorée.

Don des Langues: Au début de la phase de combat, Wulfrik peut lancer un défi grossier dans la langue de l'ennemi s'il y a un **HERO** ennemi à 3". Lancez votre propre défi à votre adversaire – vous pouvez être aussi railleur, vulgaire ou insultant que vous l'osez; si votre adversaire mord à l'hameçon et change d'expression, ne serait que pour se fendre d'un sourire ou laisser voir qu'il est choqué, le défi de Wulfrik a réussi et vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les attaques qu'il effectue à cette phase contre les **HEROES** ennemis.

Croc des Mers: Au lieu de placer Wulfrik sur le champ de bataille, vous pouvez le mettre de côté, et vous pouvez l'accompagner si vous le souhaitez d'une unité de **MARAUDERS OF CHAOS**. Ces unités ont vogué à bord du drakkar enchanté de Wulfrik, le *Croc des Mers*, afin de prendre l'ennemi à revers. À la phase de mouvement de votre deuxième tour, choisissez un bord du champ de bataille, puis placez ces deux unités de sorte que toutes leurs figurines soient à 5" ou moins de ce bord. Cela compte comme leur mouvement pour cette phase de mouvement.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, WULFRIK THE WANDERER

EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS
Darksteel Axe

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Exalted Hero with Battle Standard (Héros Exalté Porteur de la Grande Bannière) est une figurine individuelle, équipée d'une Hache de Sombracier (Darksteel Axe), d'un Bouclier Runique du Chaos, et portant une Grande Bannière des Dieux Sombres.

APTITUDES

Marque du Chaos: Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

Bouclier Runique du Chaos: Jetez un dé chaque fois que cette figurine subit une blessure mortelle. Sur 5 ou 6, la blessure mortelle est ignorée.

Avide de Gloire: Les Exalted Heroes veulent s'attirer la faveur des dieux par leurs faits d'armes. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour un Exalted Hero quand il cible un **HERO** ou un **MONSTER**.

Grande Bannière des Dieux Sombres: À votre phase des héros, vous pouvez annoncer que cette figurine plante la

Grande Bannière. Si vous le faites, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous ne pouvez pas déplacer la figurine, mais entre-temps, elle a les aptitudes suivantes:

Gloire aux Dieux Sombres: Ajoutez 2 à la Bravery de toutes les figurines des unités **SLAVES TO DARKNESS** de votre armée à 20" ou moins de cette figurine.

En Avant, à la Bataille: Quand vous effectuez un jet de charge pour une unité **SLAVES TO DARKNESS** à 20" ou moins de cette figurine, vous pouvez relancer un dé ou les deux dés.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, TOTEM, EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD

WARRIORS OF CHAOS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chaos Hand Weapon	1"	2	3+	4+	-	1
Chaos Halberd	2"	2	4+	4+	-	1
Chaos Greatblade	1"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Warriors of Chaos (Guerriers du Chaos) se compose de 10 figurines ou plus. Certaines unités sont armées soit d'Armes de Base (Chaos Hand Weapons) soit de Hallebardes du Chaos (Chaos Halberds) et portent des Boucliers Runiques du Chaos. Certaines unités renoncent à la défense et manient des Grandes Lames du Chaos (Chaos Greatblades) à deux mains, ou vont à la bataille armées d'une paire d'Armes de Base du Chaos.

ASPIRING CHAMPION

Le leader de cette unité est appelé Aspiring Champion (Aspirant Champion). Ajoutez 1 à ses jets de touche.

PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor.

APTITUDES

Marque du Chaos: Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

Folie Furieuse: Les guerriers qui manient deux lames déversent une pluie de coups qui balaient les défenses de l'adversaire. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les Warriors of Chaos maniant une paire d'Armes de Base du Chaos.

Boucliers Runiques du Chaos: Jetez un dé chaque fois que cette unité subit une blessure mortelle. Sur 5 ou 6, la blessure mortelle est ignorée.

Légions du Chaos: Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour cette unité si elle compte au moins 20 figurines.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, WARRIORS OF CHAOS

MARAUDERS OF CHAOS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbarian Axe	1"	1	4+	4+	-	1
Barbarian Flail	1"	1	5+	3+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Marauders of Chaos (Maraudeurs du Chaos) se compose de 10 figurines ou plus. Ils manient soit des Fléaux de Barbare (Barbarian Flails), soit des Haches de Barbare (Barbarian Axes). Certaines unités portent également des Boucliers de Bois-sombre.

MARAUDER CHIEFTAIN

Le leader de cette unité est appelé Marauder Chieftain (Chef Maraudeur). Il effectue 2 attaques au lieu de 1.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Ils portent soit une Icône Damnée, soit une Bannière Tribale.

TAMBOURS

Des figurines de cette unité peuvent être des Tambours. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Tambour.

APTITUDES

Marque du Chaos: Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

Hordes Barbares: Jetez un dé avant qu'une unité de Marauders of Chaos engage. Ajoutez 1 au jet si l'unité compte au moins 20 figurines. Sur 4 ou plus, ajoutez 1 à tous les jets de touche pour cette unité jusqu'à la fin de la phase. Sur 6 ou plus, ajoutez également 1 à tous les jets de blessure pour cette unité.

Boucliers de Bois-sombre: Une unité avec Boucliers de Bois-sombre a une Save de 5+ au lieu de 6+.

Icône Damnée: Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour une unité qui inclut au moins une Icône Damnée.

Bannière Tribale: Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins une Bannière Tribale.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, MARAUDERS OF CHAOS

FORSAKEN



MELEE WEAPONS

Freakish Mutations

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

D3

4+

4+

-

1

DESCRIPTION

Une unité de Forsaken (Déchus) se compose de 5 figurines ou plus. Ils se battent avec un assortiment de Mutations Aberrantes (Freakish Mutations), allant de la massue à pointes aux mains griffues en passant par les tentacules et les pinces de crabe.

APTITUDES

Maudits par les Dieux Sombres: Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille:

KHORNE, TZEENTCH, NURGLE ou **SLAANESH**.

Mutations Aberrantes: Les Forsaken grouillent de mutations incontrôlables, ce qui les rend aussi imprévisibles que redoutables. Avant que cette unité effectue ses attaques, jetez un dé pour savoir comment elles seront affectées jusqu'à la fin de cette phase:

Jet Effet

- 1 *Tentacules Effilés:* Les Mutations Aberrantes de l'unité ont une Range de 3" au lieu de 1".
- 2 *Serres Acérées:* Les Mutations Aberrantes de l'unité ont un Rend de -1 au lieu de "-".

3 *Bras Supplémentaires:* Les Mutations Aberrantes de l'unité ont D3+1 Attacks au lieu de D3.

4 *Langues Cinglantes:* Ajoutez 1 aux jets de touche pour les Mutations Aberrantes de l'unité.

5 *Crocs Venimeux:* Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les Mutations Aberrantes de l'unité.

6 *Griffes Décapitantes:* Ajoutez 1 au Damage des Mutations Aberrantes de l'unité.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, FORSAKEN

CHAOS CHARIOTS



MELEE WEAPONS

Lashing Whip

Chaos Greatblade

Chaos War-flail

War Steeds' Roughshod Hooves

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"

2

4+

4+

-

1

2"

3

4+

3+

-1

1

2"

D6

4+

3+

-

1

1"

4

4+

4+

-

1

DESCRIPTION

Une unité de Chaos Chariots (Chars du Chaos) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Chaque char est une imposante plate-forme de combat tirée par deux Destriers (War Steeds) qui attaquent avec leurs Sabots Ferrés (Roughshod Hooves), et conduit par un aurige qui joue du Fouet (Lashing Whip). Un deuxième aurige brandit une arme des forges de l'enfer – une Grande Lame du Chaos (Chaos Greatblade) ou un Fléau de Guerre du Chaos (Chaos War-flail).

EXALTED CHARIOTEER

Le leader de cette unité est appelé Exalted Charioteer (Aurige Exalté). Ses attaques avec une Grande Lame du Chaos ou un Fléau de Guerre du Chaos touchent sur 3+ au lieu de 4+.

APTITUDES

Fouette, Cocher: Avant que cette unité se déplace à la phase de mouvement, les auriges peuvent fouetter leurs War Steeds pour gagner en vitesse. Jetez un dé, et ajoutez autant de pouces que le résultat au Move de cette unité jusqu'à la fin de la phase.

Marque du Chaos: Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille: **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE** ou **SLAANESH**.

Mort Rapide: Les Chaos Chariots sont particulièrement dangereux lorsqu'ils chargent, leur masse considérable et leurs roues à lames semant la dévastation dans les rangs ennemis. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche et de blessure pour les Sabots Ferrés si l'unité a chargé dans le même tour.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, CHAOS CHARIOTS

MARAUDER HORSEMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Marauder Javelin	9"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbarian Axe	1"	1	4+	4+	-	1
Marauder Javelin	2"	1	5+	4+	-	1
Barbarian Flail	1"	1	5+	3+	-	1
Chaos Steed's Flailing Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Marauder Horsemen (Cavaliers Maraudeurs) se compose de 5 figurines ou plus. Beaucoup d'unités s'arment de Haches de Barbare (Barbarian Axes), d'autres préfèrent manier des Fléaux de Barbare (Barbarian Flails). Certaines emportent à la place des Javelines de Maraudeur (Marauder Javelins) qu'ils peuvent jeter sur l'ennemi et utiliser comme lances improvisées au corps à corps. Beaucoup d'unités portent également de robustes Boucliers de Bois-sombre. Ils chevauchent de rapides Chaos Steeds (Coursiers du Chaos), qui attaquent avec leurs Sabots Battants (Flailing Hooves).

HORSEMASTER

Le leader de cette unité est appelé Horsemaster (Maître des Chevaux). Ajoutez 1 à ses jets de touche.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Ils portent soit une Icône Damnée, soit une Bannière Tribale.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor.

APTITUDES

Marque du Chaos: Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

Fuite Feinte: Les Marauder Horsemen peuvent tirer et charger même s'ils se sont repliés dans le même tour.

Boucliers de Bois-sombre: Une unité avec Boucliers de Bois-sombre a une Save de 5+ au lieu de 6+.

Icône Damnée: Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour une unité qui inclut au moins une Icône Damnée.

Bannière Tribale: Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins une Bannière Tribale.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, MARAUDER HORSEMEN

CHOSEN



MELEE WEAPONS

Chaos Greataxe

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

3

3+

3+

-1

1

DESCRIPTION

Une unité de Chosen (Élus) se compose de 5 figurines ou plus. Ils manient des Grandes Haches du Chaos (Chaos Greataxes) à deux mains.

EXALTED CHAMPION

Le leader de cette unité est appelé Exalted Champion (Champion Exalté). Il effectue 4 attaques au lieu de 3.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-icône.

TAMBOURS-CRÂNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Tambours-crânes. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Tambour-crâne.

APTITUDES

Marque du Chaos: Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

Chefs du Massacre: Les Chosen montrent l'exemple à leurs semblables en perpétrant des crimes de sang particulièrement violents. Si une figurine de cette unité tue une figurine ennemie, vous pouvez relancer les jets de blessure ratés pour les autres unités **SLAVES TO DARKNESS** de votre armée à 8" ou moins de cette unité jusqu'à la fin de la phase.

Grandes Haches du Chaos: Si le jet de blessure pour une Grande Hache du Chaos donne 6 ou plus, cette attaque inflige une blessure mortelle à la cible au lieu de son Damage normal.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, CHOSEN

CHAOS KNIGHTS



MELEE WEAPONS

Ensorcelled Weapon

Chaos Glaive

War Steed's Roughshod Hooves

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

3

3+

4+

-

1

1"

2

4+

3+

-

1

1"

2

4+

4+

-

1

DESCRIPTION

Une unité de Chaos Knights (Chevaliers du Chaos) se compose de 5 figurines ou plus. Certaines unités manient des Armes Ensorcelées (Ensorcelled Weapons), d'autres des Hastes du Chaos (Chaos Glaives). Toutes portent des Boucliers Runiques du Chaos et chevauchent des Chaos War Steeds (Destriers du Chaos) qui attaquent avec leurs Sabots Ferrés (Roughshod Hooves).

DOOM KNIGHT

Le leader de cette unité est appelé Doom Knight (Chevalier de la Ruine). Vous pouvez ajouter 1 à ses jets de touche.

PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor.

APTITUDES

Boucliers Runiques du Chaos: Jetez un dé chaque fois que cette unité subit une blessure mortelle. Sur 5 ou 6, la blessure mortelle est ignorée.

Charge Empaleuse: Les Hastes du Chaos de cette unité ont un Damage de 2 au lieu de 1, et un Rend de -1 au lieu de "-", si elle a chargé dans le même tour.

Marque du Chaos: Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

Champions Terrifiants: Soustrayez 1 à la Bravery des unités ennemies à 3" ou moins d'au moins une unité de Chaos Knights à la phase de déroute.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, CHAOS KNIGHTS

GOREBEAST CHARIOTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lashing Whip	2"	2	4+	4+	-	1
Chaos Greatblade	2"	3	4+	3+	-1	1
Chaos War-flail	2"	D6	4+	3+	-	1
Gorebeast's Brutish Fists	1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIPTION

Une unité de Gorebeast Chariots (Chars Éventreurs) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Chaque char est tiré par une énorme Gorebeast (Éventreur) qui martèle ses ennemis avec ses Poings Bestiaux (Brutish Fists), et conduit par un aurige qui joue du Fouet (Lashing Whip). Un deuxième aurige brandit une arme des forges de l'enfer – une Grande Lame du Chaos (Chaos Greatblade) ou un Fléau de Guerre du Chaos (Chaos War-flail).

EXALTED CHARIOTEER

Le leader de cette unité est appelé Exalted Charioteer (Aurige Exalté). Ses attaques avec une Grande Lame du Chaos ou un Fléau de Guerre du Chaos touchent sur 3+ au lieu de 4+.

APTITUDES

Marque du Chaos: Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

Charge Éventreuse: Les Gorebeast Chariots écrasent les formations ennemies dans une débauche de destruction. Après que cette unité a terminé un mouvement de charge, jetez un dé pour chaque figurine ennemie à 2" ou moins; pour chaque jet de 6, l'unité de la figurine subit une blessure mortelle, un guerrier se faisant renverser dans la boue, empaler sur une corne de métal, ou éviscérer par des lames de roue.

Brutalité Explosive: Peu de choses sont aussi terrifiantes ou dévastatrices que les explosions de rage soudaines qui caractérisent les Gorebeasts. Si cette unité effectue un mouvement de charge, et si le jet de charge donne 8 ou plus, les Gorebeasts de l'unité effectuent 6 attaques au lieu de 3 avec leurs Poings Bestiaux jusqu'à la fin du tour.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, GOREBEAST CHARIOTS

CHAOS WARSHRINE



MELEE WEAPONS

Sacrificial Blade

Clubbed Fists

Range

1"

1"

Attacks

4

☀

To Hit

4+

4+

To Wound

4+

3+

Rend

-

-

Damage

1

2

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies

0-2

3-4

5-7

8-9

10+

Move

8"

7"

6"

5"

4"

Clubbed Fists

6

D6

D6

D3

1

Protection des Dieux Sombres

9"

7"

5"

3"

1"

DESCRIPTION

Un Chaos Warshrine (Autel de Guerre du Chaos) est une figurine individuelle. Un Shrinemaster (Maître d'Autel) se tient sur la plate-forme, brandissant une Lame Sacrificielle (Sacrificial Blade) et beuglant des prières aux dieux, tandis que deux gros Shrine Bearers (Porteurs d'Autel) mutants attaquent avec leurs énormes Poings Massues (Clubbed Fists).

APTITUDES

Protection des Dieux Sombres : Jetez un dé chaque fois qu'une figurine **MORTAL** de votre armée subit une blessure ou blessure mortelle tant qu'elle est à portée de l'aptitude Protection des Dieux Sombres (voir tableau de dégâts ci-dessus) du Chaos Warshrine. Sur 6, l'attaque a été déviée par le pouvoir maléfique du Chaos et est ignorée.

Consacré au Chaos : Quand vous placez cette figurine, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille: **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** ou **TZEENTCH**.

Faveur des Puissances de la Ruinous : À votre phase des héros, le Shrinemaster peut prier les Dieux Sombres afin d'accorder la Faveur du Chaos à ses disciples. Si le Warshrine a été voué à un Dieu du Chaos particulier, le Shrinemaster prie son dieu tutélaire à la place. Quand un Shrinemaster prie, choisissez une unité **MORTAL** à 16" ou moins et jetez un dé. Sur 3 ou plus, sa prière a été entendue et ses effets sont appliqués jusqu'à votre prochaine phase des héros :

Faveur du Chaos : Le Shrinemaster grave le symbole du Chaos sur son torse, exhortant ses disciples à redoubler d'efforts pour tuer au nom des Dieux Sombres. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 et les jets de blessure de 1 pour l'unité.

Faveur de Khorne : Brandissant une hache, le Shrinemaster entonne un hurlement sanguinaire repris par ses semblables, afin qu'ils se jettent sur l'ennemi pour verser son sang. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour l'unité. Si vous choisissez une unité **MORTAL KHORNE**, vous pouvez relancer tous ses jets de touche ratés.

Faveur de Nurgle : Le Shrinemaster fend une tête décomposée sur l'autel et dévore la matière visqueuse à l'intérieur ; les lames de ses disciples se mettent alors à suinter de miasmes contagieux. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour l'unité. Si vous choisissez une unité **MORTAL NURGLE**, vous pouvez relancer tous ses jets de blessure ratés.

Faveur de Tzeentch : Le Shrinemaster récite des passages d'un grimoire interdit et l'air devient lourd d'énergie magique, au point que les coups fatals sont déviés. Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour l'unité. Si vous choisissez une unité **MORTAL TZEENTCH**, vous pouvez relancer tous ses jets de sauvegarde ratés.

Faveur de Slaanesh : Le Shrinemaster jette de l'encens doux et pousse un cri voluptueux, plongeant ses suivants dans une béatitude frénétique. Vous pouvez relancer les jets de charge et les tests de déroute ratés pour l'unité. Si vous choisissez une unité **MORTAL SLAANESH**, vous pouvez relancer les jets de charge ratés pour l'unité et elle n'a pas à effectuer de tests de déroute.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, TOTEM, PRIEST, CHAOS WARSHRINE

HELLCANNON

MACHINE DE GUERRE



MISSILE WEAPONS

Doomfire

Range

12-48"

Attacks

☀

To Hit

4+

To Wound

— Voir ci-dessous —

Rend

Damage

MELEE WEAPONS

Daemonic Maw

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

TABLEAU DE SERVANTS

Servants à 1"

Fureur Contenue

Doomfire

3 figurines

2 ou plus

2

2 figurines

3 ou plus

2

1 figurine

4 ou plus

1

Aucune figurine

Impossible à contenir

0

SERVANTS



MELEE WEAPONS

Crew's Improvised Weapons

Range

1"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Un Hellcannon (Canon Apocalypse) se compose d'une machine de guerre et d'une unité de 3 Chaos Dwarf Crew (Servants Nains du Chaos). C'est une énorme machine forgée par mes démons qui crache des gerbes de Feu Infernal (Doomfire) sur le champ de bataille, et happe l'ennemi dans sa Gueule Démoniaque (Daemonic Maw). Les servants font de leur mieux pour la garder sous contrôle, et attaquent quiconque approche trop avec une variété d'Armes Improvisées (Improvised Weapons).

APTITUDES

Fureur Contenue : Les servants d'un Hellcannon accomplissent leur devoir avec résolution, mais même eux ne peuvent pas toujours contenir leur machine. Si le Hellcannon est à plus de 3" de l'ennemi au début de votre phase de mouvement, jetez un dé et consultez le tableau de servants ci-dessus. Si le jet est supérieur ou égal au score indiqué, les servants ont réussi à contenir la fureur du Hellcannon à ce tour. Sinon, le Hellcannon doit avancer le plus possible vers l'unité ennemie visible la plus proche.

Feu Infernal : Le Hellcannon ne peut effectuer des attaques de Feu Infernal que si ses servants sont à 1" ou moins de la machine de guerre à la phase de tir. Pour effectuer une attaque de Feu Infernal, choisissez une unité ennemie à portée, même si elle n'est pas visible du Hellcannon, et faites un jet de touche. Vous pouvez ajouter 1 au jet de touche si le Hellcannon ne s'est pas déplacé à sa phase de mouvement précédente, et encore 1 si l'unité cible contient au moins 20 figurines. Une unité touchée par le Feu Infernal subit D6 blessures mortelles.

Couvert de la Forge-démon : Les servants du Hellcannon sont à couvert tant qu'ils restent à 1" ou moins de leur machine de guerre.

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, WAR MACHINE, HELLCANNON

SERVANTS

KEYWORDS

CHAOS, DUARDIN, SLAVES TO DARKNESS, CREW

CHAOS SPAWN



MELEE WEAPONS

Freakish Mutations

Range

1"

Attacks

2D6

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Chaos Spawn peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils sont armés d'un éventail de Mutations Aberrantes (Freakish Mutations).

APTITUDES

Maudits par les Dieux Sombres : Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille : **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

Tentacules Grouillants : Si vous obtenez un double pour déterminer le nombre d'attaques effectuées par les Mutations Aberrantes d'un Chaos Spawn, résolvez ces attaques avec des caractéristiques To Hit et To Wound de 3+, au lieu de 4+.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, CHAOS SPAWN

VALKIA THE BLOODY



MELEE WEAPONS

Slaupnir

Range

2"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

1

DESCRIPTION

Valkia the Bloody est une figurine individuelle. Elle porte la lance Slaupnir, et dévie les attaques adverses avec le Bouclier-démon, un artefact impie.

VOL

Valkia the Bloody peut voler.

APTITUDES

Le Regard de Khorne : Les unités **MORTAL** de **KHORNE** de votre armée sont observées par Khorne tant qu'elles se trouvent à 12" ou moins de Valkia the Bloody, et feront tout leur possible pour ne pas faillir aux yeux de leur dieu. Vous pouvez relancer les tests de déroute pour ces unités, mais si une ou plusieurs figurines fuient suite à la relance, D3 figurines supplémentaires de leur unité sont tuées tandis que le Dieu du Sang les punit pour leur couardise !

La Lance Slaupnir : La longue lance de Valkia est particulièrement mortelle quand sa propriétaire fond du ciel pour percer le cœur de sa victime. Son Damage est D3 au lieu de 1 si Valkia a chargé au même tour.

Bouclier-démon : Ce bouclier orné de la tête d'un prince démon assez fou pour susciter l'ire de Valkia est une puissante relique. Soustrayez 1 aux jets de blessures pour les attaques qui ciblent Valkia à la phase de combat.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, HERO, VALKIA THE BLOODY

SKARR BLOODWRATH



MELEE WEAPONS

Bloodstorm Blades

Range

3"

Attacks

5

To Hit

2+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPTION

Skarr Bloodwrath est une figurine individuelle. Il est armé des Tornades de Sang (Bloodstorm Blades).

APTITUDES

Massacreur-né: Skarr Bloodwrath est mort à d'innombrables reprises, mais chaque fois il a ressuscité au milieu du fracas des lames et des cris des mourants. Après qu'il a été tué, jetez un dé au début de chaque phase de déroute si au moins 8 figurines ont été tuées pendant le tour. Sur 4 ou plus, le Massacreur-né émerge d'une mare de sang bouillonnant; placez Skarr Bloodwrath sur le champ de bataille à plus de 9" de l'ennemi.

Orage Massacreur: Lorsque Skarr Bloodwrath fait face à une horde d'adversaires, il peut effectuer une attaque d'orage massacreur au lieu d'attaquer normalement, en faisant décrire de grands arcs mortels aux Tornades de Sang, récoltant encore plus de crânes pour son maître. Pour ce faire, choisissez une unité cible et effectuez contre elle 1 attaque pour chaque figurine à portée. Répétez cette procédure pour chaque unité à portée des Tornades de Sang.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, HERO, SKARR BLOODWRATH

SCYLA ANFINGRIMM



MELEE WEAPONS

Brutal Fists

Range

2"

Attacks

2D6

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

Serpentine Tail

3"

2

3+

3+

-1

D3

DESCRIPTION

Scyla Anfingrimm est une figurine individuelle. Quiconque s'oppose à lui finit soit broyé par ses Poings Bestiaux (Brutal Fists), soit écharpé par la morsure de sa Queue Serpentine (Serpentine Tail).

APTITUDES

Collier d'Airain de Khorne: Le collier incrusté dans le cou de Scyla lui permet de dissiper les sorts de la même manière qu'un sorcier.

Rage Vindicative: Lorsque vous jetez les dés pour connaître le nombre d'attaques qu'effectue Scyla avec ses Poings Bestiaux, ajoutez 1 au résultat pour chaque blessure qu'il a subie.

Bond Bestial: La forme animale de Scyla est capable de sauts prodigieux par-dessus la tête de ses adversaires. Lorsque Scyla engage, il peut se déplacer de jusqu'à 6" et peut passer par-dessus les figurines ennemies. En outre, il n'a pas à se déplacer vers la figurine ennemie la plus proche, à condition qu'il termine son mouvement à 2" ou moins de davantage de figurines ennemies qu'au début de son engagement.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, MONSTER, SCYLA ANFINGRIMM

KHORNE LORD ON JUGGERNAUT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wrathforged Axe	1"	3	3+	3+	-1	D3
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

DESCRIPTION

Un Lord of Khorne sur Juggernaut est une figurine individuelle. Il est armé d'une Hache de Rage-forgée (Wrathforged Axe), porte un Bouclier Bardé de Cuivre et chevauche un Juggernaut qui piétine l'ennemi avec ses Sabots d'Airain (Brazen Hooves).

APTITUDES

Bouclier Bardé de Cuivre: Si cette figurine subit des blessures ou blessures mortelles à cause d'un sort, jetez un dé. Sur 4 ou plus, elles sont ignorées.

Charge Meurtrière: Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 1" ou moins de cette figurine après qu'elle a terminé un mouvement de charge. Sur 4 ou plus, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles, le Juggernaut la broyant sous sa masse.

Hache Démoniaque: Si un jet de blessure pour la Hache de Rage-forgée donne 6 ou plus, le démon emprisonné à l'intérieur se réveille et guide le coup. L'attaque inflige 3 blessures au lieu de D3.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Ruée Sanglante: Si cette figurine utilise cette aptitude, choisissez jusqu'à 3 unités **MORTAL KHORNE** à 24" ou moins de lui. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 aux jets de blessure effectués à la phase de combat pour cette figurine et les unités choisies, à condition qu'elles aient chargé dans le même tour.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, HERO, KHORNE LORD ON JUGGERNAUT

KHORNE EXALTED HERO



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemon Axe of Khorne	1"	6	3+	4+	-	1
Chain-flail	3"	D3	3+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Khorne Exalted Hero (Héros Exalté de Khorne) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Hache Démon de Khorne (Daemon Axe of Khorne), une arme redoutable qui renferme une entité démoniaque et pouvant dévorer l'âme de sa cible. Certains Exalted Heroes portent un Bouclier Gravé de Runes, tandis que d'autres préfèrent la portée accrue d'un Étrier d'Armes (Chain-flail).

APTITUDES

Bouclier Gravé de Runes: Si un Khorne Exalted Hero avec Bouclier Gravé de Runes subit des blessures ou blessures mortelles à cause d'un sort, jetez un dé. Sur 4 ou plus, elles sont ignorées.

Hache Démoniaque: Si un jet de blessure pour la Hache Démon de Khorne donne 6 ou plus, le démon emprisonné à l'intérieur se réveille et guide le coup. L'attaque inflige D3 dégâts au lieu de 1.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur du Sang: Poussant un cri de rage, l'Exalted Hero exhorte ses sbires à commettre un carnage incomparable. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attacks de toutes les armes de mêlée utilisées par les unités **MORTAL KHORNE** de votre armée si elles sont à 6" ou moins de cette figurine.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, SLAVES TO DARKNESS, HERO, KHORNE EXALTED HERO

WRATHMONGERS



MELEE WEAPONS

Wrath-flails

Range

2"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Wrathmongers se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés de Fléaux de Hargne (Wrath-flails).

WRATHMASTER

Le leader d'une unité de Wrathmongers est appelé Wrathmaster. Il effectue 5 attaques au lieu de 4.

APTITUDES

Fléaux de Hargne: Ajoutez 1 aux jets de touche d'une figurine attaquant avec des Fléaux de Hargne si elle a chargé dans le même tour.

Brouillard Pourpre: Toutes les figurines (amies ou ennemies) à 3" ou moins d'un Wrathmonger à la phase de combat sont submergées par une frénésie meurtrière et effectuent 1 attaque supplémentaire avec chacune de leurs armes de mêlée. Cela n'affecte pas les **WRATHMONGERS**, qui sont déjà dans cet état de rage sanguinaire.

Fureur Sanglante: Chaque fois qu'un Wrathmonger est tué à la phase de combat, le sang versé plonge l'ennemi dans une rage telle qu'il ne sait plus distinguer l'ami de l'ennemi; vous pouvez choisir une figurine ennemie à 2" ou moins de la figurine tuée. Attaquez immédiatement avec la figurine choisie, comme si elle faisait partie de votre armée. La figurine choisie peut attaquer sa propre unité, et même s'attaquer elle-même! Aucune figurine ennemie ne peut être choisie plus d'une fois par phase.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, WRATHMONGERS

SKULLREAPERS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gore-slick Blades	1"	3	3+	3+	-	1
Daemonblades	1"	3	4+	3+	-	1
Spinecleaver	1"	2	3+	3+	-1	2
Soultearer	1"	2	4+	3+	-1	2
Vicious Mutation	1"	1	3+	4+	-1	D3

DESCRIPTION

Une unité de Skullreapers se compose de 5 figurines ou plus. Certaines unités sont armées de Lames Gorgées de Sang (Gore-slick Blades), d'autres de Lames-démons (Daemonblades). 1 figurine sur 5 peut être armée à la place d'un Hachoir à Échines (Spinecleaver) ou d'un Lacérateur d'Âmes (Soultearer).

SKULLSEEKER

Le leader d'une unité de Skullreapers est appelé Skullseeker. Il attaque avec une Mutation Scélérate (Vicious Mutation) en plus de ses autres armes.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-icône.

APTITUDES

Concours de Crânes : Gardez le compte du nombre de figurines ennemies tuées par les attaques de cette unité. Si ce compte est supérieur au nombre de figurines de cette unité, vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour cette unité. Si le compte est au moins égal au double du nombre de figurines de cette unité, vous pouvez en outre relancer ses jets pour blesser ratés.

Armes de la Forge-démon : Lorsqu'une figurine attaque avec une Lame-démon ou un Lacérateur d'Âmes, si le jet de touche est 6 ou plus, le démon emprisonné à l'intérieur s'éveille. Si le jet de blessure de cette attaque réussit, la cible subit une blessure mortelle en plus des autres dégâts. Si le jet de blessure donne 1, l'unité attaquante subit D3 blessures mortelles à la place!

Attaques Frénétiques : Les Skullreapers attaquent dans un état de frénésie sanguinaire, en faisant décrire à leurs lames des arcs mortels et presque impossibles à parer. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les figurines armées de Lames Gorgées de Sang ou de Lames-démons.

Meurtriers Jusqu'à la Fin : Les Skullreapers ne craignent pas la mort, mais ils sont résolus à ne pas rendre leur dernier souffle tant qu'il y a des crânes valeureux à moissonner. Si une figurine de cette unité est tuée en phase de combat, jetez un dé. Si le résultat est 4 ou 5, l'unité attaquante subit une blessure mortelle; sur 6, l'unité attaquante subit D3 blessures mortelles à la place.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, SKULLREAPERS

SKULLCRUSHERS OF KHORNE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ensorcelled Axe	1"	2	3+	3+	-	1
Bloodglaive	1"	2	4+	3+	-1	1
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Skullcrushers of Khorne (Massacreurs de Khorne) se compose de 3 figurines ou plus. Certaines unités sont armées de Haches Ensorcelées (Ensorcelled Axes), d'autres de Pertuisangs (Bloodglaives). Tous ont un Bouclier Bardé de Cuivre et chevauchent un Juggernaut armé de ses Sabots d'Airain (Brazen Hooves).

SKULLHUNTER

Le leader de cette unité est un Skullhunter (Chasseur de Crânes). Il effectue 3 attaques au lieu de 2 avec une Hache Ensorcelée ou un Pertuisang.

PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. Une fois que cette unité a tué un ennemi et trempé ses étendards dans le sang, ajoutez 3 à sa Bravery à la place.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor.

APTITUDES

Boucliers Bardés de Cuivre : Si cette unité subit des blessures ou des blessures mortelles à cause d'un sort, jetez un dé. Sur 4 ou plus, elles sont ignorées.

Charge Meurtrière : Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 1" ou moins de cette unité après qu'elle a terminé un mouvement de charge. Sur 4 ou plus, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, SKULLCRUSHERS OF KHORNE

THE GLOTTKIN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pestilent Torrent	12"	1	3+	4+	-2	★
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ghurk's Flailing Tentacle	3"	★	4+	2+	-2	2
Ghurk's Lamprey Maw	2"	1	3+	2+	-1	D3
Otto's Poison-slick Scythe	2"	3	3+	3+	-1	D3

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Pestilent Torrent	Ghurk's Flailing Tentacle
0-3	8"	2D6	6
4-6	7"	D6	5
7-10	6"	D3	4
11-14	5"	2	3
15+	4"	1	2

DESCRIPTION

The Glottkin est une figurine individuelle. Ghurk Glott est une masse titanesque de chair, attaquant avec un Tentacule-fléau (Flailing Tentacle) et ramassant ses victimes les plus malchanceuses pour les jeter dans sa Gueule de Lamproie (Lamprey Maw). Ses frères Ethrac et Otto sont montés sur ses épaules pourrissantes serties de furoncles; Ethrac lance des sorts fétides, tandis qu'Otto attaque avec sa Faux Enduite de Poison (Poison-Slick Scythe) et que ses entrailles bouffies libèrent un Torrent Pestilentiel (Pestilent Torrent) de fange corrosive.

APTITUDES

Montagne de Chair Abjecte: L'énorme masse de Ghurk Glott est une arme en soi. Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 1" ou moins de cette figurine après qu'elle a terminé un mouvement de charge. Sur un jet de 4 ou plus, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

Bienfaits de Nurgle: D3 blessures subies par les Glottkin sont soignées à chacune de vos phases des héros.

Adversaire Terrifiant: Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 7" ou moins de cette figurine au début d'une phase de combat. Si le jet est supérieur à la Bravery la plus élevée de l'unité, soustrayez 1 à tous les jets de touche effectués pour l'unité à cette phase de combat.

MAGIE

Ethrac Glott est un sorcier. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Abondance de Chair.

ABONDANCE DE CHAIR

Ethrac Glott offre généreusement des poussées de croissance des plus repoussantes à ses alliés, dont les corps enflent sous l'effet d'éruptions de graisse et prennent une teinte gris-vert. Abondance de Chair a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, choisissez cette figurine ou une unité amie à 14" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 à la caractéristique de Wounds de toutes les figurines de l'unité choisie. Au début de votre prochaine phase des héros, la caractéristique de Wounds de l'unité cible est réduite à sa valeur initiale, en conséquence de quoi une figurine qui a subi des blessures peut être tuée subitement!

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneurs de Nurgle: Si cette figurine utilise cette aptitude, alors jusqu'à votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attacks de toutes les armes de mêlée utilisées par les Glottkin et par les autres unités **NURGLE** de votre armée à 14" ou moins.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, WIZARD, THE GLOTTKIN

BLOAB ROTSPAWNED



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bilespurter's Vile Bile	12"	D3	4+	✱	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Harvestman's Scythe	2"	3	3+	3+	-1	2
Bilespurter's Monstrous Claws	3"	✱	4+	2+	-1	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Vile Bile	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	3+	4
5-7	6"	3+	4
8-9	6"	4+	4
10+	4"	4+	3

DESCRIPTION

Bloab Rotspawned est une figurine individuelle armée d'une énorme Faux de Moissonneur (Harvestman's Scythe). Il chevauche le maggoth Bilespurter, qui arrose ses victimes de gerbes de Vile Bile ou les démembre avec ses Griffes Monstrueuses (Monstrous Claws).

APTITUDES

Mouches-démons: Bloab Rotspawned est toujours entouré d'un nuage bourdonnant de mouches-démons, affichant ainsi la faveur de son dieu tutélaire. À votre phase des héros, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 7" ou moins de Bloab Rotspawned. Sur 4 ou plus, l'unité est recouverte d'une épaisse couche de mouches. Soustrayez 1 à tous les jets de touche pour cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

Cloches de Ruine: Votre adversaire doit soustraire 1 aux jets de lancement de ses **WIZARDS** à 14" ou moins de Bloab Rotspawned.

MAGIE

Bloab Rotspawned est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Miasmes de Pestilence.

MIASMES DE PESTILENCE

Bloab Rotspawned fait des gestes compliqués et une brume délétère monte du sol autour de sa cible. Les guerriers toussent et postillonnent tandis que leur gorge les brûle, et la plus petite de leurs égratignures semble se gangrener. Miasmes de Pestilence a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie à 14" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, jetez un dé à la fin de chaque phase au cours de laquelle cette unité a subi au moins une blessure ou blessure mortelle. Sur 2 ou plus, l'unité subit D3 blessures mortelles supplémentaires.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, WIZARD, BLOAB ROTSPAWNED

MORBIDEX TWICEBORN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tripletongue's Scabrous Tongues	6"	3	3+	✱	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fleshreaper Scythe	2"	5	3+	3+	-1	2
Tripletongue's Monstrous Claws	3"	✱	4+	2+	-1	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Scabrous Tongues	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	2+	4
5-7	6"	3+	4
8-9	6"	4+	4
10+	4"	5+	3

DESCRIPTION

Morbidx Twiceborn est une figurine individuelle. Il est armé de la terrible Faux de Dilacération (Fleshreaper Scythe) et chevauche le maggoth belliqueux Tripletongue, qui saisit ses victimes avec ses Langues Sèches (Slabrous Tongues) ou les étrié avec ses Griffes Monstrueuses (Monstrous Claws).

APTITUDES

Seigneur des Nurglings : Partout où va Morbidx, des Nurglings surgissent des coins d'ombre ou tombent des plis de sa peau pour gambader dans son sillage. À votre phase des héros, choisissez une unité de **NURGLINGS** à 7" ou moins et ajoutez-lui D3 figurines. S'il n'y en a aucune à portée, placez une nouvelle unité de **NURGLINGS** composée de D3 figurines n'importe où à 7" ou moins, et à plus de 9" de l'ennemi.

Petits mais Pernicieux : Morbidx a une affinité paternelle pour la foule de Nurglings malicieux qui l'entourent, et ces garnements récoltent les fruits de sa bienveillance putride. Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les **NURGLINGS** à 7" ou moins de Morbidx Twiceborn.

Pourriture de Nurgle : La Pourriture de Nurgle est la plus contagieuse et la plus redoutée de toutes les maladies, car elle ronge l'âme de la victime en même temps que son corps. À votre phase des héros, jetez un dé pour chaque unité à 3" ou moins de figurines avec cette aptitude. Sur un jet de 6, l'unité subit D3 blessures mortelles. Les unités de **NURGLE** ne sont pas affectées par la Pourriture de Nurgle.

Repousse Répugnante : Jetez un dé à votre phase des héros. Si le résultat est 4 ou 5, la chair grasseuse de Morbidx Twiceborn se retisse et 1 de ses blessures est soignée. Si le résultat est 6, D3 blessures sont soignées à la place.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, MORBIDEX TWICEBORN

ORGHOTTS DAEMONSP EW



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Whippermaw's Grasping Tongue	6"	1	3+	✱	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Rotaxes	2"	5	3+	3+	-1	1
Whippermaw's Monstrous Claws	3"	✱	4+	2+	-1	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Grasping Tongue	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	3+	4
5-7	6"	4+	4
8-9	6"	5+	4
10+	4"	6+	3

DESCRIPTION

Orghotts Daemonspew est une figurine individuelle armée de ses fidèles Haches-gangrène (Rotaxes). Il chevauche le maggoth Whippermaw, qui cherche ses victimes avec sa Langue Préhensile (Grasping Tongue) pour les tirer dans sa gueule cernée de crocs, ou les écraser avec ses Griffes Monstrueuses (Monstrous Claws).

APTITUDES

Ichor Acide: Chaque fois qu'Orghotts Daemonspew subit une blessure à la phase de combat, jetez un dé. Sur 4 ou plus, l'unité qui attaque subit une blessure mortelle après que toutes ses attaques ont été effectuées.

Fureur du Sang-mêlé: Une rage profonde mijote dans le cœur de Daemonspew, engendrée par ses échecs répétés à se transcender en démon. Quand cette figurine attaque à la phase de combat, gardez le compte du nombre d'attaques qui ne touchent pas. Après qu'elle a effectué toutes ses attaques à la phase de combat, Daemonspew devient enragé si au moins la moitié des attaques ont raté. Jetez un dé; cette figurine peut immédiatement effectuer autant d'attaques que le résultat avec les Haches-gangrène. Puisque ce sont des coups de rage, ajoutez 1 aux éventuels jets de blessure pour ces attaques. Daemonspew ne peut devenir enragé qu'une fois par phase de combat.

Les Haches-gangrène: Une simple égratignure de ces lames infectées s'envenime en quelques secondes. À la fin de la phase de combat, jetez un dé pour chaque figurine qui a été blessée par les Haches-gangrène sans être tuée. Sur 4 ou plus, la figurine subit une blessure mortelle.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Suppuration et Putréfaction: Si Orghotts Daemonspew utilise cette aptitude, choisissez une unité **NURGLE** à 14" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer tous les jets de blessure ratés pour cette unité.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, ORGHOTTS DAEMONSP EW

GUTROT SPUME



MELEE WEAPONS

Rot-pocked Axe
Flailing Tentacles

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	4	3+	2+	-1	2
1"	D3	2+	4+	-	1

DESCRIPTION

Gutrot Spume est une figurine individuelle. Il est armé d'une Hache de Corrosion (Rot-pocked Axe) et attrape ses adversaires avec ses Tentacules-fléaux (Flailing Tentacles).

APTITUDES

Pseudopodes Préhensiles: Au début de chaque phase de combat, Gutrot Spume peut tenter d'enserrer une figurine ennemie à 1" ou moins. S'il le fait, choisissez une arme portée par la figurine. Les deux joueurs jettent ensuite un dé. Si votre adversaire obtient un résultat supérieur, sa figurine se libère et ne subit aucun effet néfaste; sinon, l'arme de sa figurine est prise au piège et elle ne peut effectuer aucune attaque avec cette arme jusqu'à la fin de la phase.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Arrogance Monumentale: Si Gutrot Spume utilise cette aptitude, notez le nombre de blessures qu'il inflige jusqu'à votre prochaine phase des héros. S'il inflige au moins 7 blessures, il s'attire les bonnes grâces de Nurgle, et toutes les blessures qu'il a subies sont soignées. S'il inflige 6 blessures ou moins, Nurgle punit son arrogance et il subit une blessure mortelle.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, GUTROT SPUME

FESTUS THE LEECHLORD



MELEE WEAPONS

Plague Staff

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	4+	3+	-	D3

DESCRIPTION

Festus the Leechlord (la Sangsue) est une figurine individuelle. Il porte un Bâton de Peste (Plague Staff) chargé de toxines, et peut faire avaler de force une dose de ses potions pestilentiels à ses ennemis.

APTITUDES

Élixirs de Soin: 1 blessure subie par Festus the Leechlord est soignée à chacune de vos phases des héros.

Fameux Brouets, Excellents Fortifiants:

Festus emporte un arsenal pléthorique de puissantes potions qu'il partage volontiers avec autrui. À votre phase des héros, Festus peut faire goûter sa production à n'importe quelle figurine de votre choix à 1" ou moins. Si c'est une figurine de votre armée, elle boit goulument et D3 blessures qu'elle a subies sont soignées. Si c'est une figurine ennemie, jetez un dé. Sur 2 ou plus, Festus attrape le guerrier et lui verse une dose généreuse dans le gosier; l'unité de cette figurine subit D3 blessures mortelles.

MAGIE

Festus the Leechlord est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Malédiction du Lépreux.

MALÉDICTION DU LÉPREUX

Malédiction du Lépreux a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité à 14" ou moins. Soustrayez 1 à tous les jets de sauvegarde pour cette unité jusqu'à la fin de la bataille.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, WIZARD, FESTUS THE LEECHLORD

NURGLE CHAOS LORD



MELEE WEAPONS

Plague-ridden Great Blade

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	3+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Nurgle Chaos Lord (Seigneur du Chaos de Nurgle) est une figurine individuelle. Il manie une Grande Lame Pestifère (Plague-ridden Great Blade).

APTITUDES

Régénération Avariée: Le cœur de Nurgle est gonflé de générosité, et ses élus résistent à des blessures qui auraient raison d'un homme normal. À chaque phase des héros, 1 blessure subie par cette figurine est soignée.

Pourriture de Nurgle: La Pourriture de Nurgle est la plus contagieuse et la plus redoutée de toutes les maladies, car elle ronge l'âme de la victime en même temps que son corps. À votre phase des héros, jetez un dé pour chaque unité à 3" ou moins de figurines avec cette aptitude. Sur un jet de 6, l'unité subit D3 blessures mortelles. Les unités de **NURGLE** ne sont pas affectées par la Pourriture de Nurgle.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Cadeau du Grand-père: Si cette figurine utilise cette aptitude, choisissez une unité à 21" ou moins. L'unité gagne l'aptitude Pourriture de Nurgle jusqu'à la fin de la phase.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, NURGLE CHAOS LORD

NURGLE LORD ON DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS

Plague Scythe

Daemonic Mount's Flyblown Bite

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	3+	3+	-1	D3
1"	D6	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Nurgle Lord on Daemonic Mount (Seigneur de Nurgle sur Monture Démoniaque) est une figurine individuelle. Il manie une Faux de Peste (Plague Scythe) et porte une Épée-gangrène et un Bouclier d'Âmes. Sa monture émaciée répand de cruelles maladies avec sa Denture Pleine d'Asticots (Flyblown Bite).

APTITUDES

Bouclier d'Âmes: Si cette figurine subit des blessures ou blessures mortelles à cause d'un sort, jetez un dé. Sur 4 ou plus, elles sont ignorées.

Épée-gangrène: Le simple fait de tirer une Épée-gangrène de son fourreau décrépit peut déclencher une épidémie. Une fois par bataille, cette figurine peut dégainer son Épée-gangrène à la phase des héros, pour la planter dans un **HERO** ennemi à 1" ou moins. Jetez un dé; sur 2 ou plus, le **HERO** subit D3 blessures mortelles. Jetez ensuite un dé pour chaque autre unité, amie ou ennemie, à 7" ou moins du **HERO**. Sur 4 ou plus, l'unité subit une blessure mortelle (les unités de **NURGLE** ne sont pas affectées).

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Vigueur Morbide: Lorsque Nurgle pose son regard affectueux sur ses disciples, ils savent qu'ils sont bénis. Même s'ils se font éviscérer par une lame ou une griffe, il y a de fortes chances qu'ils continuent de marcher en chantant des louanges à leur dieu généreux. Si un Nurgle Lord on Daemonic Mount utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, jetez un dé chaque fois qu'une unité **MORTAL NURGLE** de votre armée subit une blessure ou blessure mortelle tant qu'elle est à 7" ou moins de cette figurine. Sur 5 ou plus, la blessure est ignorée.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, NURGLE, HERO, NURGLE LORD ON DAEMONIC MOUNT

NURGLE CHAOS SORCERER



MELEE WEAPONS

Rotwood Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

DESCRIPTION

Un Nurgle Chaos Sorcerer (Sorcier du Chaos de Nurgle) est une figurine individuelle armée d'un Bâton de Bois-pourri (Rotwood Staff).

APTITUDES

Bienfait de Vitalité: Chaque fois qu'un Nurgle Chaos Sorcerer réussit à lancer un sort, jetez un dé. Sur 4 ou plus, 1 blessure qu'il a subie est soignée. S'il a déjà toutes ses Wounds, ajoutez 1 à sa caractéristique de Wounds à la place.

MAGIE

Un Nurgle Chaos Sorcerer est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Flot de Corruption.

FLOT DE CORRUPTION

Dévisant sa mâchoire gâtée pour ouvrir grand la bouche, le sorcier vomit un puissant torrent de miasmes et de crasse. Flot de Corruption a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie à 7" ou moins et visible du lanceur. Elle subit 3 blessures mortelles.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, WIZARD, NURGLE CHAOS SORCERER

PUTRID BLIGHTKINGS



MELEE WEAPONS

Blighted Weapon

Range

1"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Putrid Blightkings se compose de 5 figurines ou plus, armées d'un attirail d'Armes Corrodées (Blighted Weapons) et incrustées de crasse.

BLIGHTLORD

Le leader de cette unité est appelé Blightlord. Il a 4 Wounds au lieu de 3.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-icône.

TOCSIN RETENTISSANT

Des figurines de cette unité peuvent porter un Tocsin Retentissant. Si l'unité inclut au moins un Tocsin Retentissant, ajoutez 1 à ses jets de course et de charge.

APTITUDES

Sécrétions Virulentes: À votre phase des héros, jetez un dé pour cette unité et pour chaque autre unité à 3" ou moins. Sur un 6, l'unité subit D3 blessures mortelles, sauf si c'est une unité de **NURGLE**, auquel cas D3 des blessures qu'elle a subi sont soignées à la place.

Armes Corrodées: Si le jet de touche pour une Arme Corrodée donne 6 ou plus, l'attaque provoque D6 touches au lieu de 1, la peau de la victime commençant à noircir sous l'effet de la nécrose.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, PUTRID BLIGHTKINGS

SIGVALD THE MAGNIFICENT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
--	-------	---------	--------	----------	------	--------

Sliverslash	1"	6	3+	4+	-1	1
-------------	----	---	----	----	----	---

DESCRIPTION

Sigvald the Magnificent (le Magnifique) est une figurine individuelle, armée de Vif-éclat (Sliverslash) et portant un Bouclier Miroir.

APTITUDES

Bouclier Miroir: Si Sigvald subit des blessures ou blessures mortelles à cause d'un sort, jetez un dé. Sur 4 ou plus, elles sont ignorées et le lanceur subit une blessure mortelle à cause de la magie reflétée par le bouclier.

Vanité Sans Bornes: Sigvald est le narcissisme personnifié, incapable de passer quelques minutes sans se mirer dans une surface réfléchissante. Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés pour Sigvald si vous pouvez voir votre reflet ou si vous tenez un miroir quand vous jetez les dés. Toutefois, si une de ces relances donne 1, Sigvald est fasciné par sa propre perfection, et il ne peut pas engager ni effectuer des attaques jusqu'à la fin de la phase.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Faveur de Slaanesh: Murmurant une prière au Prince Noir, Sigvald prend une pose triomphante, émerveillant ses suivants qui s'extasient devant sa beauté immaculée. Si Sigvald utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous n'avez pas à effectuer des tests de déroute pour les unités **MORTAL SLAANESH** de votre armée à 24" ou moins de lui.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAANESH, HERO, SIGVALD THE MAGNIFICENT

CHAOS LORD OF SLAANESH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
--	-------	---------	--------	----------	------	--------

Quicksilver Sword	1"	6	3+	3+	-1	1
-------------------	----	---	----	----	----	---

DESCRIPTION

Un Chaos Lord of Slaanesh (Seigneur du Chaos de Slaanesh) est une figurine individuelle. Il manie une Épée de Vif-argent (Quicksilver Sword) et porte un Bouclier Runique du Chaos.

APTITUDES

Bouclier Runique du Chaos: Jetez un dé chaque fois que cette figurine subit une blessure mortelle. Sur 5 ou 6, la blessure mortelle est ignorée.

Quête de Perfection: Les élus de Slaanesh sont des épéistes accomplis, toujours avides de mettre leur habileté à l'épreuve face aux adversaires les plus redoutables. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour l'Épée de Vif-argent de cette figurine quand elle cible un **HERO** ou un **MONSTER**.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur des Excès: Si un Chaos Lord of Slaanesh utilise cette aptitude, choisissez une unité **MORTAL SLAANESH** à 12" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, chaque fois qu'un jet de touche pour une figurine de cette unité donne 6 ou plus, cette figurine peut effectuer immédiatement 1 attaque supplémentaire avec la même arme.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAANESH, HERO, CHAOS LORD OF SLAANESH

LORD OF SLAANESH ON DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Quicksilver Glaive	2"	4	3+	3+	-	2
Daemonic Mount's Poisoned Tongue	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Lord of Slaanesh on Daemonic Mount (Seigneur de Slaanesh sur Monture Démoniaque) est une figurine individuelle. Il manie une élégante Haste de Vif-argent (Quicksilver Glaive) et porte un Bouclier Runique du Chaos. Sa monture serpentine se love autour de ses proies pour leur inoculer son venin avec sa Langue Empoisonnée (Poisoned Tongue).

APTITUDES

Bouclier Runique du Chaos: Jetez un dé chaque fois que cette figurine subit une blessure mortelle. Sur 5 ou 6, la blessure mortelle est ignorée.

Seigneur des Plaisirs Interdits: La sagesse ordonne de ne pas fixer longtemps du regard la splendeur d'un élu de Slaanesh, sous peine de former de terribles idées. Si une unité ennemie termine son mouvement d'engagement à 3" ou moins de cette figurine, vous pouvez annoncer à votre adversaire que son unité risque d'être enjôlée. À partir de ce moment, si votre adversaire vous regarde dans les yeux avant d'avoir effectué les jets de touche pour son unité à cette phase de combat, soustrayez 1 aux jets de touche parmi ceux-ci qui ciblent le Lord of Slaanesh.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Vitesse Infernale: Les mouvements des disciples dévoués de Slaanesh semblent floutés, souvent à cause de muscs soporifiques et d'auras perturbant les perceptions. Si un Lord of Slaanesh on Daemonic Mount utilise cette aptitude, choisissez une unité **MORTAL SLAANESH** à 12" ou moins pour lui accorder le don de vitesse infernale. À votre phase de combat suivante, cette unité peut être choisie deux fois au lieu d'une pour engager et attaquer.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, SLAANESH, HERO, LORD OF SLAANESH

HELLSTRIDERS OF SLAANESH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claw-spear	2"	1	4+	4+	-1	1
Hellscourge	3"	1	3+	4+	-	1
Steeds of Slaanesh's Poisoned Tongue	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Hellstriders of Slaanesh (Rabatteurs de Slaanesh) se compose de 5 figurines ou plus. Certaines unités ont reçu une mutation en forme de Pince-lance (Claw-spear), d'autres sont armées de Knouts Infernaux (Hellscourges). Beaucoup portent des Boucliers Runiques du Chaos. Leurs agiles montures, des Steeds of Slaanesh (Coursiers de Slaanesh), caressent l'ennemi avec leurs Langues Empoisonnées (Poisoned Tongues).

HELLREAYER

Le leader de cette unité est appelé Hellreaver (Veneur). Il effectue 2 attaques au lieu de 1 avec une Pince-lance ou un Knout Infernal.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Certaines portent une Icône d'Excès, d'autres brandissent une Bannière Envoûtante.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor.

APTITUDES

Voleurs d'Âmes: À la fin de chaque phase de combat, jetez un dé. Si le résultat est inférieur au nombre de figurines tuées par cette unité à cette phase, les Hellstriders sont imprégnés d'Énergies Enivrantes; ajoutez 1 à la caractéristique d'Attacks des Pince-lances ou des Knouts Infernaux de l'unité jusqu'à la fin de la bataille.

Frappe Empaleuse: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure pour une Pince-lance si la figurine a chargé dans le même tour.

Boucliers Runiques du Chaos: Jetez un dé chaque fois que cette unité subit une blessure mortelle. Sur 5 ou 6, la blessure mortelle est ignorée.

Icône d'Excès: Certains Hellstriders portent des icônes qui glorifient le Prince Noir. Si une unité inclut au moins une Icône d'Excès, vous pouvez relancer le dé déterminant si l'unité est imprégnée d'Énergies Enivrantes (voir l'aptitude Voleurs d'Âmes ci-dessus).

Bannière Envoûtante: Taillée dans des soies luxueuses et brodée de symboles blasphématoires, une Bannière Envoûtante offre un spectacle tel que peu parviennent à garder leur sang-froid en la regardant. Soustrayez 1 aux jets de touche pour les figurines ennemies à 6" ou moins d'une unité contenant au moins une Bannière Envoûtante.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, SLAANESH, HELLSTRIDERS OF SLAANESH

GALRAUCH



MISSILE WEAPONS

Swathe of Dark Fire

Range

9"

Attacks

☀

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

Breath of Change

Range

9"

Attacks

1

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

MELEE WEAPONS

Warped Maws

Range

2"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

☀

Rend

-1

Damage

2

Vicious Talons

Range

1"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies

Move

Swathe of Dark Fire

Warped Maws

0-2

14"

2D6

2+

3-4

12"

2D6

3+

5-6

10"

D6

3+

7-8

8"

D6

4+

9+

6"

D3

4+

DESCRIPTION

Galrauch est une figurine individuelle. Une des têtes du dragon possédée crache des Flots de Feu Noir (Swathes of Dark Fire), pendant que l'autre libère le Souffle du Changement (Breath of Change). Au corps à corps, ses ennemis sont déchiquetés par ses Crocs Diffformes (Warped Maws) démembrés par ses Serres Cruelles (Vicious Talons).

VOL

Galrauch peut voler.

APTITUDES

Souffle du Changement: Une des têtes de Galrauch exhale une brume ensorcelée qui altère tout ce qu'elle touche, provoquant folie et mutation. À la phase de tir, Galrauch peut altérer 1 unité ennemie à portée. Cette unité subit D3 blessures mortelles. Jetez un dé pour chaque figurine tuée; sur 4 ou plus, l'unité subit une autre blessure mortelle comme les guerriers sombrent dans la démence ou subissent des mutations indicibles sous l'effet du Souffle du Changement.

MAGIE

Galrauch est un sorcier. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper deux sorts à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Traîtrise de Tzeentch.

TRAÎTRISE DE TZEENTCH

Galrauch peut embrumer l'esprit de ses ennemis, les poussant à s'attaquer les uns les autres, voire à retourner leurs armes contre eux-mêmes. Traîtrise de Tzeentch a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie à 18" ou moins, puis choisissez une arme de mêlée portée par cette unité; chaque figurine équipée de cette arme dans l'unité l'utilise pour effectuer 1 attaque contre sa propre unité.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DRAGON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, GALRAUCH

VILITCH THE CURSELING



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blazing Sword	1"	3	3+	4+	-1	1
Threshing Flail	1"	3	4+	3+	-	1
Staff of Tzeentch	2"	1	5+	4+	-	D3

DESCRIPTION

Vilitch the Curseling (le Maudit) est une figurine individuelle. Il manie une Épée Flamboyante (Blazing Sword), un Fléau d'Armes (Threshing Flail) et d'un Bâton de Tzeentch (Staff of Tzeentch).

APTITUDES

Instrument du Chaos: Chaque fois que Vilitch réussit à dissiper un sort adverse, il peut immédiatement tenter de le lancer lui-même, même s'il s'agit de la phase des héros adverse. Si vous réussissez à le lancer, votre adversaire ne peut pas tenter de le dissiper.

MAGIE

Vilitch the Curseling est un sorcier. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper deux sorts à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Rabiotage de Magie.

RABIOTAGE DE MAGIE

Vilitch se projette dans l'esprit de son adversaire pour lui voler ses connaissances cabalistiques et les utiliser à ses propres fins. Rabiotage de Magie a une valeur de lancement de 3. Si vous réussissez à le lancer, choisissez un **WIZARD** ennemi à 24" ou moins, puis choisissez un des sorts listés sur son warscroll et jetez deux dés. Si le total est supérieur ou égal à la valeur de lancement du sort choisi, Vilitch apprend ce sort et peut l'utiliser jusqu'à la fin de la bataille.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, TZEENTCH, HERO, WIZARD, VILITCH THE CURSELING

TZEENTCH CHAOS LORD ON DISC OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fireglaipe of Tzeentch	2"	3	3+	4+	-	D3
Disc of Tzeentch's Protruding Blades	1"	D3	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Tzeentch Chaos Lord on Disc of Tzeentch (Seigneur du Chaos de Tzeentch sur Disque de Tzeentch) est une figurine individuelle. Il manie une Hastefeu de Tzeentch (Fireglaipe of Tzeentch), porte un Bouclier d'Âmes, et est monté sur un Disc of Tzeentch (Disque de Tzeentch) qui attaque avec ses Lames Saillantes (Protruding Blades).

VOL

Cette figurine peut voler.

APTITUDES

Bouclier d'Âmes: Si cette figurine subit des blessures ou blessures mortelles à cause d'un sort, jetez un dé. Sur 4 ou plus, elles sont ignorées.

Disque Volant de Tzeentch: Ajoutez 2 aux jets de sauvegarde pour cette figurine à la phase de combat, sauf si l'attaquant peut voler.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur du Destin: Les élus de Tzeentch peuvent influencer sur la destinée de ceux qui les entourent. Si cette figurine utilise cette aptitude, jetez un dé. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, chaque fois que vous jetez un dé pour cette figurine ou une unité **MORTAL TZEENTCH** à 9" ou moins, et que le jet correspond au résultat du dé que vous avez jeté à la phase des héros, vous pouvez décider de le relancer.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, TZEENTCH, HERO, TZEENTCH CHAOS LORD

TZEENTCH SORCERER LORD



MISSILE WEAPONS

Tzeentchian Runestaff

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

18"

1

3+

4+

-

D3

MISSILE WEAPONS

Warpsteel Sword

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

4+

-

1

DESCRIPTION

Un Tzeentch Sorcerer Lord (Seigneur Sorcier de Tzeentch) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Épée de Changeacier (Warpsteel Sword), et projette des éclairs dansants avec son Bâton Runique de Tzeentch (Tzeentchian Runestaff).

APTITUDES

Touché par la Magie: Les sorciers de Tzeentch ont une affinité incomparable avec l'énergie magique. Si un jet de lancement pour cette figurine donne un double, que le sort soit lancé ou non, elle peut tenter de lancer un autre sort à ce tour.

MAGIE

Un Tzeentch Sorcerer Lord est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Éclair du Changement.

ÉCLAIR DU CHANGEMENT

Le sorcier jette un trait d'énergie incandescent sur ses ennemis, transformant leur chair en cire pour la remodeler d'une manière qui lui sied davantage. Éclair du Changement a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie à 18" ou moins et visible du lanceur. Cette unité subit D3 blessures mortelles. Jetez un dé pour chaque figurine tuée par l'Éclair du Changement; si au moins un de ces jets donne 4 ou plus, vous pouvez placer 1 **CHAOS SPAWN** à 3" ou moins de l'unité cible. Le **CHAOS SPAWN** est ajouté à votre armée.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, TZEENTCH, HERO, WIZARD, TZEENTCH SORCERER LORD

CHAOS WARHOUNDS



MELEE WEAPONS

Slavering Jaws

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

2

4+

4+

-

1

DESCRIPTION

Une unité de Chaos Warhounds (Chiens du Chaos) se compose de 5 figurines ou plus. Ils attaquent avec leurs effroyables Mâchoires Écumantes (Slavering Jaws).

APTITUDES

Avant-garde du Chaos: Quand cette unité court, ajoutez toujours 6" à sa caractéristique de Move, au lieu de D6".

KEYWORDS

CHAOS, CHAOS WARHOUNDS

CHAOS OGRES



MELEE WEAPONS

Brutal Blades and Clubs

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIPTION

Une unité de Chaos Ogres (Ogres du Chaos) se compose de 3 figurines ou plus. Ils sont armés de diverses Lames et Massues Brutales (Brutal Blades and Clubs).

OGRE MUTANT

Le leader de cette unité est appelé Ogre Mutant. Il effectue 4 attaques au lieu de 3.

PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor.

APTITUDES

Appétit d'Ogre: Les Chaos Ogres sont toujours en quête d leur prochain repas. Jetez un dé chaque fois qu'une unité de Chaos Ogres tue une figurine; sur 6, un Ogre arrache un morceau de viande à sa proie vaincue et le gobe; une blessure subie par 1 Chaos Ogre de l'unité est immédiatement soignée.

KEYWORDS

CHAOS, OGOR, CHAOS OGRES

THROGG



MISSILE WEAPONS

Copious Vomit

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
6"	D3	4+	3+	-2	2

MELEE WEAPONS

Enormous Club

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	4	4+	3+	-1	3

DESCRIPTION

Throgg est une figurine individuelle. Il porte une Énorme Massue (Enormous Club) et peut cracher un Vomi Copieux (Copious Vomit) sur sa proie. Throgg porte également la Couronne du Croc de l'Hiver sur une de ses défenses.

APTITUDES

Régénération Mutatrice: La chair de Throgg se retisse aussi vite que l'ennemi peut la percer. D3 blessures subies par Throgg sont soignées à chacune de vos phases des héros.

La Couronne du Croc de l'Hiver: Dernier reste d'un noble héros qui voulut tuer Throgg, cette couronne est devenue le symbole de la domination du roi troll sur les monstres. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les **CHAOS TROLLS**, **CHAOS OGRES** et **CHAOS MONSTERS** à 8" ou moins de Throgg.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur de l'Ost Monstrueux: Si Throgg utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, tous les **CHAOS TROLLS**, **CHAOS OGRES** et **CHAOS MONSTERS** de votre armée peuvent utiliser la Bravery de Throgg au lieu de la leur.

KEYWORDS

CHAOS, TROGGOTH, HERO, THROGG

CHAOS TROLLS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Disgusting Vomit	6"	1	3+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scavenged Clubs and Axes	1"	3	4+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Une unité de Chaos Trolls (Trolls du Chaos) se compose de 3 figurines ou plus. Ils sont armés de diverses Massues et Haches Récupérées (Scavenged Clubs and Axes), et crache un Vomi Répugnant (Disgusting Vomit) sur leurs ennemis.

APTITUDES

Régénération : Comme tous leurs semblables, les Chaos Trolls guérissent à une vitesse incroyable, leur chair se ressoudant sous les yeux horrifiés de leurs proies. Jetez un dé à chacune de vos phases des héros. Sur 2 ou plus, D3 blessures subies par cette unité sont soignées.

Chair Mutante de Troll : Les Chaos Trolls sont particulièrement enclins à la mutation – leurs corps se tortillent et s'altèrent quand ils attaquent. Si le jet de touche pour une attaque de mêlée d'un Chaos Troll donne 6 ou plus, effectuez un jet de touche supplémentaire avec la même arme contre la même unité cible.

KEYWORDS

CHAOS, TROGGOTH, CHAOS TROLLS

GIANT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Club	3"	☀	3+	3+	-1	1
'Eadbutt	1"	1	4+	3+	-3	☀
Mighty Kick	2"	1	3+	3+	-2	D3

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Massive Club	'Eadbutt
0-2	8"	3D6	D6
3-4	6"	2D6	D6
5-7	5"	2D6	D3
8-9	4"	D6	D3
10+	3"	D6	1

DESCRIPTION

Un Giant (Géant) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Massue Colossale (Massive Club). Il peut également écraser l'ennemi en assénant un terrible Coup d'Boule ('Eadbutt) et un Grand Coup de Pied (Mighty Kick).

APTITUDES

Écartez-vous! Si un Giant est tué, chaque joueur jette un dé, et celui qui obtient le plus haut résultat choisit dans quelle direction tombe la figurine (le joueur qui contrôle la figurine gagne en cas d'égalité). Placez la figurine sur le flanc dans la direction dans laquelle il tombe – toute unité (amie ou ennemie) sur laquelle il tombe subit D3 blessures mortelles. Retirez le Giant après avoir résolu les dégâts éventuels causés par la chute de son corps.

Besace Bien Remplie: Juste avant qu'un Giant effectue ses attaques à la phase de combat, choisissez une figurine ennemie à 1" ou moins et jetez un dé. Si le résultat est au moins égal au double de la caractéristique de Wounds de la figurine ennemie, le Giant l'attrape et la fourre dans son sac "pour plus tard". La figurine compte comme ayant été tuée.

Ivrogne Titubant: Si vous obtenez un double en effectuant un jet de charge pour un Giant, il s'étale immédiatement au lieu d'effectuer le mouvement de charge. Déterminez la direction dans laquelle la figurine tombe et les dégâts qu'elle cause comme si elle avait été tuée (voir l'aptitude Écartez-vous!), mais au lieu de retirer le Giant après avoir résolu les dégâts dus à sa chute, remettez sa figurine debout comme le Giant ivre retrouve un équilibre instable.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GARGANT, ALEGUZZLER, GIANT

CHIMERA



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Draconic Head's Fiery Breath	14"	1	Voir ci-dessous			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Avian Head	1"	2	3+	4+	✱	D3
Draconic Head	1"	2	4+	4+	-1	2
Leonine Head	1"	2	4+	3+	-1	✱
Mauling Claws and Fiend Tail	2"	4	4+	3+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Fiery Breath	Avian Head	Leonine Head
0-2	D6 blessures mortelles	-3	D6
3-4	D3 blessures mortelles	-2	D3
5-7	D3 blessures mortelles	-2	D3
8-9	1 blessure mortelle	-1	1
10+	1 blessure mortelle	-1	1

DESCRIPTION

Une Chimera (Chimère) est une figurine individuelle. Elle attaque avec ses trois têtes – une Aviaire (Avian Head), une Draconique (Draconic Head) et une Léonine (Leonine Head) – en plus de ses Griffes Mutilantes et de sa Queue de Démon (Mauling Claws and Fiend Tail). Sa tête de dragon peut également exhaler son Haleine de Feu (Fiery Breath) lorsqu'elle veut faire cuire sa proie.

APTITUDES

Haleine de Feu de Tête Draconique:

Après avoir rejeté sa Tête Draconique en arrière pour prendre une longue inspiration, la Chimera crache un flot de flammes sur les ennemis proches. Quand une Chimera attaque avec son Haleine de Feu à la phase de tir, choisissez une unité cible visible à portée. Cette unité subit autant de blessures mortelles qu'indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus.

Charge Scélérate: Les Chimerae ne pensent qu'à une chose – fondre sur leur proie et la tailler en pièces. Vous pouvez ajouter 2 aux jets de charge pour une Chimera.

VOL

Une Chimera peut voler.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, CHIMERA

DRAGON OGRE SHAGGOTH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Leviathan Axe	2"	☼	3+	3+	-1	3
Sweeping Tail	3"	D3	4+	3+	-	1
Taloned Forelimbs	1"	2	3+	☼	-1	1

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Leviathan Axe	Taloned Forelimbs
0-2	12"	4	3+
3-4	10"	3	3+
5-6	9"	3	4+
7-8	7"	2	4+
9+	6"	2	5+

DESCRIPTION

Un Dragon Ogre Shaggoth est une figurine individuelle. Il est armé d'une gigantesque Hache Leviathan (Leviathan Axe), mais balaie également ses adversaires avec sa Queue Renversante (Sweeping Tail) ou les embroche avec ses Pattes Griffues (Taloned Forelimbs).

APTITUDES

Sous la Tempête: Les Shaggoths ne descendent de leurs repaires dans les montagnes que pour marcher sous le couvert des orages les plus violents. Si le jet pour voir qui commence un round de bataille donne une égalité, le ciel est zébré par des éclairs terrifiants. Jetez un dé pour chaque unité **DRAGON OGRE** sur le champ de bataille; sur 4 ou plus, D3 blessures subies par 1 figurine de l'unité sont soignées.

MAGIE

Les **WIZARDS** de votre armée connaissent le sort Invoquer la Foudre tant qu'ils sont à 20" ou moins d'un Shaggoth.

INVOQUER LA FOUDRE

Invoquer la Foudre a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, des éclairs viennent frapper une unité **DRAGON OGRE** à 20" ou moins du lanceur. D3 blessures subies par cette unité sont immédiatement soignées, et elle est enveloppée d'une énergie crépitante jusqu'à votre prochaine phase des héros. Entre-temps, vous pouvez relancer tous les jets de blessure ratés pour l'unité.

KEYWORDS

CHAOS, DRAGON OGRE, MONSTER, HERO, SHAGGOTH

DRAGON OGRES



MELEE WEAPONS

Ancient Weapons
Draconic War-glaive
Draconic Crusher
Wracking Foreclaws

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"	4	4+	3+	-	1
2"	4	4+	3+	-1	1
1"	3	4+	3+	-	2
1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Dragon Ogres se compose de 3 figurines ou plus. Certaines unités sont armées de paires d'Armes Antiques (Ancient Weapons), d'autres manient des Hastes de Guerre Draconiques (Draconic War-glaives), ou encore lamentent leurs ennemis avec d'énormes Broyeurs Draconiques (Draconic Crushers). Quel que soit leur équipement, les Dragon Ogres écharpent également leurs adversaires avec leurs Griffes Antérieures (Wracking Foreclaws).

APTITUDES

Attaque Furieuse: Certains Dragon Ogres combattent avec une Arme Antique dans chaque main, faisant sauter les défenses adverses avant d'asséner un coup fatal. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les figurines armées d'une paire d'Armes Antiques.

MAGIE

Les **WIZARDS** de votre armée connaissent le sort Invoquer la Foudre tant qu'ils sont à 20" ou moins de cette unité.

INVOQUER LA FOUDRE

Invoquer la Foudre a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, des éclairs viennent frapper une unité **DRAGON OGRE** à 20" ou moins du lanceur. D3 blessures subies par cette unité sont immédiatement soignées, et elle est enveloppée d'une énergie crépitante jusqu'à votre prochaine phase des héros. Entre-temps, vous pouvez relancer tous les jets de blessure ratés pour l'unité.

KEYWORDS

CHAOS, DRAGON OGRES

MUTALITH VORTEX BEAST



MELEE WEAPONS

Crushing Claws

Betentacled Maw

Range

2"

2"

Attacks

4

☀

To Hit

4+

4+

To Wound

☀

4+

Rend

-1

-

Damage

D3

1

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies

0-2

3-4

5-7

8-9

10+

Move

10"

8"

8"

6"

4"

Crushing Claws

2+

3+

3+

4+

4+

Betentacled Maw

3D6

2D6

D6

D3

1

DESCRIPTION

Une Mutalith Vortex Beast (Mutalithe à Vortex) est une figurine individuelle. Elle attaque ses proies avec ses énormes Griffes Broyeuses (Crushing Claws) et sa Gueule à Tentacules (Betentacled Maw). Un orbe tourbillonnant de magie du Chaos fait rage sur son dos, altérant et déformant tout ce qui passe à portée.

APTITUDES

Régénération Mutatrice: D3 blessures subies par la Mutalith sont soignées à chacune de vos phases des héros.

Aura de Mutation: Le simple fait de se tenir en présence d'une Mutalith peut avoir d'horribles conséquences. À votre phase des héros, vous pouvez choisir une unité à 15" ou moins. Jetez un dé et consultez le tableau ci-contre pour connaître les effets qui frappent la malheureuse unité:

1. *Défigurations Effroyables:* Soustrayez 1 à la Bravery des figurines de l'unité jusqu'à la fin de la bataille, leurs visages étant défigurés par la caresse déformante du Chaos.

2. *Cerveilles de Trolls:* Jusqu'à la fin de la bataille, le joueur qui contrôle l'unité cible doit jeter un dé au début de chacune de ses phases des héros. Sur 1, elle a complètement oublié ce qu'elle est censée faire et ne peut pas être choisie pour lancer des sorts, se déplacer ou attaquer jusqu'à sa prochaine phase des héros.

3. *Offrande de Mutations:* Soustrayez 1 au Move des figurines de l'unité cible jusqu'à la fin de la bataille, leurs jambes se changeant en parodies de pattes d'animaux.

4. *Marée Mutante:* L'unité cible subit D3 blessures mortelles comme les colonnes vertébrales de ses membres croissent soudainement et jaillissent de leur échine, ou que leur chair fond et se détache de leurs os.

5. *Maelström du Changement:* L'unité cible subit D6 blessures mortelles tandis que ses guerriers sont instantanément changés en statues de cristal scintillant ou en tas de poissons à trois yeux se contorsionnant.

6. *Enfantement:* L'unité cible subit D6 blessures mortelles. Pour chaque figurine tuée de la sorte, placez 1 **CHAOS SPAWN** à 3" ou moins de l'unité cible. Tous les **CHAOS SPAWN** ainsi enfantés sont ajoutés à votre armée.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, MUTALITH VORTEX BEAST

SLAUGHTERBRUTE



MELEE WEAPONS

Razor-tipped Claws

Mighty Jaws

Lesser Claws

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"

✱

4+

3+

-1

D3

1"

2

4+

✱

-

3

1"

2

4+

3+

-

1

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies

Move

Razor-tipped Claws

Mighty Jaws

0-2

10"

6

2+

3-4

8"

5

3+

5-7

8"

4

3+

8-9

6"

3

4+

10+

4"

2

4+

DESCRIPTION

Une Slaughterbrute (Carnabrute) est une figurine individuelle. Elle se taille un chemin dans les rangs ennemis avec une paire de Griffes-rasoirs (Razor-tipped Claws) et ses Crocs Immenses (Mighty Jaws). Certaines Slaughterbrutes sont également pourvues de Griffes Vestigiales (Lesser Claws), les rendant encore plus dangereuses. Une Slaughterbrute est généralement asservie à la volonté d'un grand Champion du Chaos au moyen d'un long rituel; l'esprit et les actions de la bête sont alors contrôlés par un guerrier né.

APTITUDES

Dagues d'Asservissement: En gravant des runes de domination sur le dos d'une Slaughterbrute et en plantant des dagues d'asservissement dans sa chair, on peut soumettre le monstre à la volonté d'un Champion du Chaos. Quand vous placez une Slaughterbrute, vous pouvez choisir un **HERO SLAVES TO DARKNESS** de votre armée qui sera son maître (une figurine ne peut pas être le maître de plusieurs Slaughterbrutes – l'effort requis lui serait fatal). Tant que le maître de la Slaughterbrute est sur le champ de bataille, les armes de mêlée de la Slaughterbrute ont une caractéristique To Hit de 3+ au lieu de 4+.

Sans Maître: Une Slaughterbrute sans maître est une terrifiante force de destruction, qui se jette sur tout ce qui bouge. Si une Slaughterbrute n'a aucun maître présent sur le champ de bataille à la phase de charge, jetez un dé. Sur 3 ou moins, elle devient folle furieuse et se rue sur la figurine, amie ou ennemie, la plus proche à 3" ou moins. L'unité de cette figurine subit immédiatement D3 blessures mortelles.

CHAOS, MONSTER, SLAUGHTERBRUTE

COCKATRICE



MISSILE WEAPONS

Petrifying Gaze

Range

10"

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

Voir ci-dessous

MELEE WEAPONS

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

Vicious Beak

2"

2

4+

3+

-1

D3

Sword-like Talons

1"

D6

4+

4+

-

1

DESCRIPTION

Une Cockatrice est une figurine individuelle. C'est une créature hideuse qui attaque ses proies avec son Bec Cruel (Vicious Beak) ses pieds et sa queue crochus, terminés par des Serres Affilées (Sword-like Talons). Néanmoins, son attaque la plus redoutable est son Regard Pétrificateur (Petrifying Gaze), qui peut littéralement transformer la chair en pierre.

VOL

Une Cockatrice peut voler.

APTITUDES

Regard Pétrificateur : Le regard magique d'une Cockatrice peut figer l'ennemi sur place, en le transformant en pierre. À votre phase de tir, choisissez une unité visible et à portée, puis regardez votre adversaire dans les yeux et jetez un dé. Ajoutez 1 au jet si votre adversaire cligne des yeux le premier ; soustrayez 1 si c'est vous qui clignez le premier. Sur 4 ou plus, l'unité cible est captivée par le regard de la Cockatrice et subit D6 blessures mortelles.

Férocité Démente : Une Cockatrice n'est pas une créature téméraire, mais elle peut sombrer dans une folie furieuse quand elle attaque. Une Cockatrice effectue 2D6 attaques au lieu de D6 avec ses Serres Affilées si elle a chargé dans le même tour.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, COCKATRICE

CHAOS FAMILIARS



MELEE WEAPONS

Knife or Club

Range

1"

Attacks

1

To Hit

6+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Chaos Familiars (Familiars du Chaos) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Leur apparence est très variable; ce sont généralement des créatures chétives, armées de Couteaux ou de Massues (Knives or Clubs) petits mais mortels.

APTITUDES

Pouvoir Cabalistique : Les Chaos Familiars sont des sources de puissance magique, car ils peuvent mémoriser des sorts et des rituels pour le compte de leur maître, en les répétant constamment jusqu'à ce qu'on fasse appel à eux pour qu'ils partagent leur savoir cabalistique. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de lancement et de dissipation pour les **WIZARDS CHAOS** à 6" ou moins de Chaos Familiars.

KEYWORDS

CHAOS, CHAOS FAMILIARS

GREAT TAURUS



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Belch Fire	16"	6	4+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	1	4+	3+	-1	D3
Burning Hooves	1"	4	4+	3+	-	1

DESCRIPTION

Un Great Taurus (Grand Taurus) est une figurine individuelle. C'est un monstre de rage aurolé de chaleur et de flammes; de la fumée monte en volutes de ses narines, et à chaque expiration, il peut Cracher du Feu (Belch Fire) sur ses ennemis. Il éventre sa proie avec ses Cornes et ses Dents (Horns and Teeth), ou la piétine avec ses Sabots Brûlants (Burning Hooves).

APTITUDES

Corps en Feu : À chaque phase des héros, jetez un dé pour chaque unité à 3" ou moins d'au moins un Great Taurus. Sur 6, la chaleur miroitante et les flammes qui émanent du Great Taurus embrasent un guerrier de l'unité – elle subit une blessure mortelle. Cette aptitude ne peut pas affecter un autre Great Taurus.

Rage Sanguinaire : Vous pouvez relancer les jets de blessure ratés pour les Cornes et Dents d'un Great Taurus s'il a chargé dans le même tour.

VOL

Un Great Taurus peut voler.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, GREAT TAURUS

LAMMASU



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	2	4+	3+	-1	1
Clawed Forelimbs	1"	4	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Lammasu est une figurine individuelle. C'est un monstre cruel doté de redoutables aptitudes magiques. Il éventre sa proie avec ses Cornes et ses Dents (Horns and Teeth), ou la déchire avec ses Pattes Griffues (Clawed Forelimbs). Il est entouré d'un épais brouillard de magie noire qui trouble les sorts des sorciers inhabituels à son étreinte toxique.

APTITUDES

Miasmes Ensorcelés : Soustrayez 1 aux jets de lancement des **WIZARDS** à 18" ou moins d'au moins un Lammasu à la phase des héros. Cette aptitude n'affecte pas les **WIZARDS CHAOS**, qui ne sont pas perturbés par les miasmes maléfiques.

MAGIE

Un Lammasu est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique et Bouclier Mystique.

VOL

Un Lammasu peut voler.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, WIZARD, LAMMASU

WARRIORS OF CHAOS

CHAOS WARBAND

ORGANISATION

Une Chaos Warband se compose des unités suivantes :

- 1 Chaos Lord, Chaos Lord on Daemonic Mount ou Chaos Lord on Manticore
- 1 Chaos Sorcerer ou Chaos Sorcerer Lord on Manticore
- 2 unités de Warriors of Chaos
- 1 unité de Chaos Knights, Chaos Chariots ou Gorebeast Chariots
- 1 unité de Chosen

APTITUDES

Le Chemin de la Gloire : Une Chaos Warband doit rechercher les plus puissants ennemis à tuer afin de gagner le don d'immortalité et de démonification. Chaque fois qu'un **HERO** d'une Chaos Warband tue un **HERO** ou **MONSTER** ennemi, jetez deux dés. Si le résultat est un double, vous pouvez remplacer le **HERO** par un **DAEMON PRINCE**.

Faveur des Dieux Sombres : La seule monnaie reconnue par les Dieux du Chaos est les cadavres de leurs ennemis, et les Chaos Warbands combattent sans relâche pour plaire à leurs dieux. Chaque fois qu'une unité d'une Chaos Warband élimine une unité ennemie, choisissez une des récompenses suivantes (les unités vouées à un dieu spécifique doivent prendre la récompense de leur dieu tutélaire). La récompense s'applique à l'unité jusqu'à la fin de la partie :

Récompense de Slaanesh : L'unité n'a pas à effectuer de tests de déroute.

Récompense de Nurgle : Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés pour l'unité.

Récompense de Khorne : Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour l'unité.

Récompense de Tzeentch : L'unité peut tenter de lancer Trait Magique à chacune de vos phases des héros à la manière d'un sorcier.

WARRIORS OF CHAOS

MARAUDER RAIDERS

ORGANISATION

Un warscroll battalion de Marauder Raiders se compose des unités suivantes :

- 3 unités de Marauders of Chaos
- 2 unités de Marauder Horsemen
- 1 Chaos Warshrine

APTITUDES

Embuscade de Pillards : Au lieu de placer une unité de ce warscroll battalion, vous pouvez la mettre de côté et dire qu'elle pille les terres voisines. À la phase de mouvement de votre deuxième tour, choisissez un bord du champ de bataille et jetez un dé pour chaque unité lise de côté ; sur 3 ou plus, placez l'unité de sorte que toutes ses figurines soient à 5" ou moins de ce bord. Ceci compte comme son mouvement pour cette phase de mouvement. Sur 1 ou 2, l'unité n'arrive pas – faites un nouveau jet à la phase de mouvement de votre prochain tour.

Barbares Bataillards : Les Marauder Raiders sont des batailleurs prêts à se jeter au beau milieu d'un combat pour prouver leur valeur. Vous pouvez relancer les jets de course et de charge des unités de Marauder Raiders. En outre, vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure pour une figurine de ce warscroll battalion si elle a chargé dans le même tour.

WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les unités qui suivent ne disposent pas de warscrolls spécifiques.

Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

Unité	Warscroll
Archaon à pied	Chaos Lord
Chaos Lord on Barded Steed	
(Seigneur du Chaos sur Destrier du Chaos caparaçonné)	Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Lord on Steed of Slaanesh	
(Seigneur du Chaos sur Monture de Slaanesh)	Slaanesh Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Lord on Palanquin of Nurgle	
(Seigneur du Chaos sur Palanquin de Nurgle)	Nurgle Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Lord on Chaos Dragon	
(Seigneur du Chaos sur Dragon du Chaos)	Chaos Lord on Manticore
Chaos Lord on Chaos Chariot	
(Seigneur du Chaos sur Char du Chaos)	Chaos Chariot
Chaos Lord on Gorebeast Chariot	
(Seigneur du Chaos sur Char Éventreur)	Gorebeast Chariot
Chaos Lord on Chaos Warshrine	
(Seigneur du Chaos sur Autel de Guerre du Chaos)	Chaos Warshrine
Chaos Lord of Tzeentch	
(Seigneur du Chaos de Tzeentch) à pied	Chaos Lord avec Marque de Tzeentch
Chaos Marauders (Maraudeurs du Chaos)	Marauders of Chaos
Chaos Sorcerer Lord on Disc of Tzeentch	
(Seigneur Sorcier du Chaos sur Disque de Tzeentch)	Tzeentch Chaos Lord on Disc of Tzeentch
Chaos Sorcerer Lord on Steed of Slaanesh	
(Seigneur Sorcier du Chaos sur Monture de Slaanesh)	Slaanesh Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord on Palanquin of Nurgle	
(Seigneur Sorcier du Chaos sur Palanquin de Nurgle)	Nurgle Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord on Chaos Dragon	
(Seigneur Sorcier du Chaos sur Dragon du Chaos)	Chaos Sorcerer Lord on Manticore
Chaos Sorcerer Lord on Chaos Chariot	
(Seigneur Sorcier du Chaos sur Char du Chaos)	Chaos Chariot
Chaos Sorcerer Lord on Gorebeast Chariot	
(Seigneur Sorcier du Chaos sur Char Éventreur)	Gorebeast Chariot
Chaos Sorcerer Lord on Chaos Warshrine	
(Seigneur Sorcier du Chaos sur Autel de Guerre du Chaos)	Chaos Warshrine
Chaos Sorcerer (Sorcier du Chaos)	Chaos Sorcerer Lord
Chaos Warriors (Guerriers du Chaos)	Warriors of Chaos
Champions of Chaos (Champions du Chaos)	Warriors of Chaos
Exalted Hero (Héros Exalté)	Chaos Lord
Famous Familiars (Familiers Célèbres)	Chaos Familiar
Kholek Suneater	Dragon Ogre Shaggoth