

# ARMY RULES

**Daemonic** : ces figs ont une sauvegarde invulnérable de 5++.

**Unstoppable Ferocity** : lorsqu'elles chargent ou effectuent une *Intervention Héroïque*, ces figs ont +1 en Force et +1 Attaque jusqu'à la fin du tour.

**Daemonic Ritual** : à la place de se déplacer en phase de Mvt, n'importe quel <Personnage Chaos> (qui n'est pas arrivé des Renforts ce tour) peut, à fin de sa phase de Mvt, tenter d'invoquer un <Daemon> de son <Allegiance>. Faites un test d'invocation en jetant 3D6. Vous pouvez invoquer sur la table une unité d'un niveau de Puissance égal ou supérieur à votre résultat. Cette unité est traitée comme renforts et doit être placée à 12" de votre Personnage et à plus de 9" de toute fig ennemie. Si vous faites un double sur votre jet d'invocation, votre Personnage subit 1 blessure mortelle. D3 blessures mortelles en cas de triple !

**Disgusting Resilient** : ces figs ignorent les blessures sur 5+.

**Ephemeral Form** : ces figs ajoutent +1 à leurs jets de sauvegardes.

**Quicksilver Swiftmess** : ces unités attaquent toujours en premier à la phase de Combat, même si elles n'ont pas chargé. Si votre adversaire a des unités qui ont chargé ou qui ont une capacité similaire, alternez l'activation de vos unités, à commencer par le joueur dont c'est le tour.

**Daemonic Legion** : les choix de Troupes dans un détachement <Chaos Daemons> ont la règle *Objectif sécurisé*.

## DAEMONIC LOCI

Les <Personnages> de vos détachements <Chaos Daemons> reçoivent chacun le locus de leur <Allegiance> :

-  **Locus of Rage** : les unités de <Khorne Daemons> à 6" peuvent relancer leurs jets de Charge.
-  **Locus of Trickery** : au début de chaque phase de Combat, jetez 2D6 et conserver le plus haut résultat. Jusqu'à la fin de la phase, les jets de touches de adversaire qui ciblent vos unités de <Tzeentch Daemons> à 6" sont ratés s'ils donnent - après relance, mais avant modificateurs - le même résultat.
-  **Locus of Virulence** : chaque 6+ pour blesser des unités de <Khorne Daemons> à 6" inflige 1 dégât supp.
-  **Locus of Swiftmess** : les <Khorne Daemons> à 6" peuvent déclarer une charge même s'ils ont Sprinté.

# POUVOIRS PSY

## ♣ TZEENTCH

1. *Boon of Change (7+)*: choisissez une unité amie <Tzeentch Daemon> à 18" et jetez 1D3 :

1 : +1 Attaque	}	jusqu'au début de votre prochaine phase Psy
2 : +1 en Force		
3 : +1 en Endurance		
2. *Bolt of Change (8+)* : choisissez une unité ennemie à 18" en LdV qui subit D3 BM. Si un <Personnage> est éliminé par ce pouvoir, vous pouvez ajouter une fig de Chaos Spawn à votre armée et la placer à 6" (FAQ) et à plus de 1" de toute fig ennemie. En jeu égal, vous devez payer son coût de 25pts de renforts.
3. *Gaze of Fate (6+)*: vous gagnez une relance d'un seul dé, à utiliser plus tard durant votre tour
4. *Treason of Tzeentch (8+)*: choisissez un <Personnage> ennemi à 18" et en LdV (sauf le Warlord) et jetez 2D6. Si le résultat excède son Cd, vous pouvez utiliser cette fig comme un membre de votre armée à vos phases de Tir, Charge et Combat. FAQ: Elle redevient une fig ennemie à la fin de la phase de Combat du tour.
5. *Flickering Flames (5+)*: choisissez une unité amie <Tzeentch Daemon> à 18", qui, jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy, ajoute +1 à ses jets pour blesser avec ses armes de tir.
6. *Infernal Gateway (8+)*: identifiez la fig ennemie la plus proche à 12" et en LdV. Son unité et toutes les unités amies et ennemis à 3" subissent D3 BM ; ou D6 BM si ce pouvoir a été manifesté avec un 12+.

## ✿ NURGLE

1. *Stream of Corruption (5+)* : l'unité ennemie la plus proche (à 18" et en LdV) subit D3 BM, ou D6 BM si elle compte 10+ figs.
2. *Fleshy Abundance (5+)* : 1 fig d'une unité amie <Nurgl Daemon> à 18" récupère D3 PV perdus.
3. *Nurgl's Rot (7+)* : jetez 1D6 pour chaque unité (hors <Nurgl Daemons>) à 7". Sur 4+, 1 BM est infligée.
4. *Shrivelling Pox (6+)* : une unité ennemie à 18" et en LdV a -1 en Endurance jusqu'au début de votre prochaine phase Psy.
5. *Virulent Blessing (7+)* : choisissez une unité <Nurgl Daemon> à 18" qui ajoute +1 à ses jets pour blesser en phase de Combat. De plus, les 7+ pour blesser infligent le double de leurs dégâts normaux.
6. *Miasma of Pestilence (6+)* : choisissez une unité <Nurgl Daemon> à 18". Jusqu'au début de votre prochaine phase Psy, votre adversaire soustrait -1 à tous ses jets pour toucher cette unité.

## ❀ SLAANESH

1. *Cacophonic Choir (6+)* : jetez 2D6 (ajoutez +2 si le test psy était de 10+). L'unité ennemie la plus proche (à 18" et en LdV) subit 1 BM pour chaque point du résultat de ce jet qui excède son Cd.
2. *Symphony of Pain (6+)* : l'unité ennemie la plus proche (à 18" et en LdV) soustrait -1 à ses jets pour toucher jusqu'au début de votre prochaine phase Psy.
3. *Hysterical Frenzy (8+)* : une unité amie <Slaanesh Daemon> à 18" du Psyker et à 1" d'une fig ennemie peut attaquer immédiatement comme en phase de Combat.
4. *Delightful Agonies (5+)* : une unité amie <Slaanesh Daemon> à 18" ignore les blessures sur 6+ jusqu'au début de votre prochaine phase Psy.
5. *Pavane of Slaanesh (6+)* : choisissez une unité ennemie à 18" et en LdV. Jetez autant de D6 que de figs présentes dans cette unité, qui subit 1 BM pour chaque 6+.
6. *Phanstasmagoria (6+)* : les unités ennemis à 12" ont -1 en Cd jusqu'au début de votre prochaine ph. Psy.

## \* DARK HERETICUS (Be'lakor)

1. *Infernal Gaze (5+)*: choisissez une unité ennemie à 18" en LdV et jetez 3D6, chaque 4+ inflige une BM.
2. *Death Hex (8+)*: choisissez une unité ennemie à 12" en LdV, jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy, cette unité ne peut pas utiliser sa sauvegarde invulnérable.
3. *Gift of Chaos (6+)*: choisissez une unité ennemie à 6" en LdV et jetez 1D6. Si le résultat est supérieur à l'Endurance la cible, celle-ci subit D3+3 BM. Si un personnage est éliminé par ce pouvoir, vous pouvez ajouter une fig de Chaos Spawn à votre armée et la placer à 6" et à plus de 1" de toute fig ennemie.

# WARLORD

NAMED CHARACTER	WARLORD TRAIT
Skarbrand	Rage Incarnate
Skulltaker	Devastating Blow
Karanak	Aspect of Death
Kairos Fateweaver	Tyrant of the Warp
The Changeling	Incorporeal Form

NAMED CHARACTER	WARLORD TRAIT
The Blue Scribes	Daemonspark
Rotigus	Pestilent Miasma
Horticulous Slimux	Acidic Ichor
Epidemius	Virulent Touch
The Masque of Slaanesh	The Murderdance

## KHORNE

1. *Aspect of Death* : à chaque fois qu'une unité ennemie à 8" rate un test de Moral, 1 fig supp. fuit.
2. *Glory of Battle* : +1 Attaque tant qu'il y a plus de figs ennemis qu'amie à 8".
3. *Oblivious to Pain* : ignore les blessures sur 6+. Si une blessure est ainsi annulée, il peut relancer tous ses jets pour toucher et blesser ratés jusqu'à la fin de votre prochain Tour.
4. *Immense Power* : +1 en Force.
5. *Devastating Blow* : peut remplacer toutes ses Attaques par un seul jet pour toucher, et si ça touche, la cible subit D3 blessures mortelles.
6. *Rage Incarnate* : les unités <Khorne Daemons> à 8" peuvent relancer les 1 pour toucher au CàC.

## TZEENTCH

1. *Born of Sorcery* : +1 à son premier test psychique de chacune de vos phases Psy.
2. *Incorporeal Form* : réduisez de -1 les dégâts qu'il subit (jusqu'à un minimum de 1).
3. *Warp Teher* : les unités <Tzeentch Daemons> à 9" peuvent relancer leurs tests de Moral ratés.
4. *Lorekeeper of Tzeentch* : +6" de portée pour son premier pouvoir psychique de chaque phase Psy.
5. *Tyrant of the Warp* : jetez 1D6 à chaque fois qu'il fait un *Péril du Warp*. Sur 2+, le péril est ignoré.
6. *Daemonspark* : les unités <Tzeentch Daemons> à 9" peuvent relancer les 1 sur leurs jets pour blesser.

## NURGLE

1. *Blessed with Corpulence* : +1 PV
2. *Acidic Ichor* : jetez 1D6 à chaque fois qu'il perd 1PV. Sur 4+, l'unité qui l'a blessé subit 1 BM en retour.
3. *Plaguefly Hive* : les unités ennemis à 7" soustraient -1 à leurs jets pour le blesser en phase de Combat.
4. *Virulent Touch* : ajoute +1 à ses jets pour blesser en phase de Combat (sauf contre les <Véhicules>).
5. *Impenetrable Hide* : gagne une sauvegarde de 4+.
6. *Pestilent Miasma* : au début de vos tours, jetez 1D6 pour chaque unité ennemie à 1". Sur 4+ = 1 BM infligée.

## SLAANESH

1. *Celerity of Slaanesh* : +3" de Mouvement.
2. *Quicksilver Duellist* : relance ses jets pour toucher et blesser en phase de Combat contre les <Personnages>.
3. *The Murderdance* : s'il charge à votre phase de Charge, il gagne D3 Attaques pour la phase de Combat.
4. *Fatal Caress* : chacun de ses jets pour blesser de 6+ provoque 1 BM en plus (sur l'unité ciblée).
5. *Savage Hedonist* : +1 Attaque.
6. *Bewitching Aura* : les figs ennemis à 6" (non <Véhicules>) ont -1 Attaque (jusqu'à un minimum de 1).

## VIGILUS

- *Bloodblessed* (LEGION of SKULL) : +1 Attaque. Et encore +1 Attaque si 1+ <Personnage> ennemi à 6" de lui.
- Relique *The Goreplate* (LEGION of SKULL) : jetez 1D6 à la fin de la phase de Combat si le porteur a éliminé 1+ figs ennemis à cette phase. +2 si 1+ <Personnage> éliminés. Sur 4+, le porteur regagne D3 PV perdus.



# RELIQUES



## A'RGATH, THE KING OF BLADES

KHORNE model with blade of blood or hellforged sword only. A'rgath, the King of Blades replaces the bearer's blade of blood or hellforged sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
A'rgath	Melee	Melee	+1	-4	D3

**Abilities:** Re-roll all failed wound rolls for this weapon when targeting a CHARACTER. If wielded by a MONSTER, increase this weapon's Damage characteristic to 3.

## ARMOUR OF SCORN

KHORNE MONSTER model only. The wearer of the Armour of Scorn has a 4+ invulnerable save and can attempt to deny one psychic power in each enemy Psychic phase.

## THE CRIMSON CROWN

KHORNE model only. Each time you make a wound roll of 6+ for a friendly KHORNE DAEMON unit within 6" of the bearer of the Crimson Crown, the model that made that attack can immediately make an extra attack against the same target using the same weapon. These bonus attacks cannot themselves generate any further attacks.

## SKULLREAVER

KHORNE model with axe of Khorne, great axe of Khorne or daemonic axe only. Skullreaver replaces the bearer's axe and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Skullreaver	Melee	Melee	+3	-4	D6

**Abilities:** Re-roll all failed wound rolls for this weapon when targeting a TITANIC unit. Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, the target suffers D3 mortal wounds in addition to the normal damage.



## CORRUPTION

NURGLE model with plaguesword, balesword, bileblade or hellforged sword only. Corruption replaces the model's plaguesword, balesword, bileblade or hellforged sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Corruption	Melee	Melee	+2	-3	D3

**Abilities:** Re-roll all failed wound rolls made for this weapon.

## HORN OF NURGLE'S ROT

NURGLE model only. Roll a D6 each time the bearer kills an enemy model in the Fight phase whilst within 7" of one or more friendly units of Plaguebearers. On a 4+ you can add a single Plaguebearer model to one of those units.

## THE ENTROPIC KNELL

NURGLE model only. Enemy units must subtract 1 from their Leadership characteristic whilst they are within 7" of the bearer of the Entropic Knell.

## THE ENDLESS GRIMOIRE

TZEENTCH PSYKER only. The bearer of the Endless Grimoire knows one additional psychic power from the Tzeentch discipline (pg 132).

## SOUL BANE

TZEENTCH HERALD only. Soul Bane replaces the bearer's ritual dagger and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Soul Bane	Melee	Melee	User	-5	1

**Abilities:** Invulnerable saves cannot be taken against this weapon.

## THE IMPOSSIBLE ROBE

TZEENTCH model only. The wearer of the Impossible Robe has a 4+ invulnerable save. In addition, once per game you can re-roll a single failed saving throw for the wearer, but if the re-roll results in a 1, the wearer is immediately slain.

## THE EVERSTAVE

TZEENTCH model with rod of sorcery or staff of change only. Add 1 to the bearer's Psychic tests whenever it attempts to manifest *Smite*.



## SOULSTEALER

SLAANESH model with witstealer sword or hellforged sword only. Soulstealer replaces the sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Soulstealer	Melee	Melee	+1	-3	3

**Abilities:** Each time a model is slain by this weapon, the bearer regains 1 lost wound. Re-roll all failed wound rolls made for this weapon when targeting an AELDARI unit.

## THE FORBIDDEN GEM

SLAANESH model only. Once per game, at the start of any enemy phase, the bearer of the Forbidden Gem can use it to hypnotise a single enemy CHARACTER within 12". Roll 3D6; if the total exceeds that model's Leadership characteristic, it cannot act until the end of the phase (i.e. it cannot move, manifest psychic powers, shoot, charge or fight) and it cannot use any abilities on its datasheet that affect another unit (e.g. aura abilities and abilities that heal other models).

## THE MARK OF EXCESS

SLAANESH models only. Add 1 to the bearer's Attacks characteristic. Add a further 1 each time the bearer slays a CHARACTER or MONSTER.

## SLOTHFUL CLAWS

SLAANESH HERALD only. The slothful claws replace the bearer's ravaging claws and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Slothful Claws	Melee	Melee	+1	-2	2

**Abilities:** Each time you make a wound roll of 4+ for this weapon, that hit is resolved with a AP of -4 instead of -2.

# EXALTED GREATER DAEMONS

Pour 1 PC (voir stratagèmes), choisir 1 trait ou déterminez en 2 au hasard.

## Blood Thirster

1. *Hellfire Armour* : a une Svg d'armure de 2+.
2. *Blood-blessed* : ignore tout dégât subit après les 8 premiers à chaque phase.
3. *Arch-Murderer* : toutes ses armes font +1 dégât.
4. *Slaughterborn* : a +1 Attaque et +1 en Force à la phase de Combat d'un tour où il a chargé, a été il a chargé, ou fait une intervention héroïque. Ce bonus se cumul avec *Unstoppable Ferocity* des démons de Khorne.
5. *Rage Unchained* : double son nb de PV actuels pour déterminer son profil dégressif.
6. *Unrivalled Battle Lust* : ajoute +2 à son jet de Charge, et peut faire des *Interventions Héroïque* de 6", à 6".

## Lord of Change

1. *Mastery of Magic* : connaît +1 pouvoir (de la discipline Tzeentch) et peut manifester 1 pouvoir supp./tour.
2. *Spell-Thief* : S'il abjure un pouvoir psy, le psyker qui l'a manifesté perd le pouvoir pour la suite de la bataille.
3. *Lord of Flux* : ses pouvoirs psy (qui infligent des BM) causent +1 BM supp.
4. *Nexus of Fate* : Jetez 1D6 au début de chacun de vos tours si cette fig est sur la table. Sur un 1 ou un 6, vous gagnez 1 CP.
5. *Aura of Mutability* : ignore les blessures sur 6+ et regagne 1 PV pour chaque blessure ainsi évitée.
6. *Architect of Deception* : les Attaques de tir ont -1 pour le toucher.

## Great Unclean One

1. *Bloated with Contagion* : Endurance 8.
2. *Revolting Resilient* : ajoute +1 à ses jets de *Disgusting Resilient*.
3. *Avalanche of Rotten Flesh* : +1" à sa distance de charge. De plus, sa capacité *Crushing Bulk* inflige D3 BM sur 2+ (au lieu de 1 BM sur 4+) en cas de charge réussie.
4. *Living Plagues* : ses Attaques de Force = double de l'Endurance de la cible, infligent 1 touche supp. pour chaque touche réussie.
5. *Gift of Bountiful Vomit* : Pdt votre phase de Tir, choisir une unité ennemie visible de cette fig, et jetez 1D6 par fig de cette unité dans les 12" de votre Exalted GUO (max. 7 dés). L'unité subit 1 BM pour chaque 3+.
6. *Hideous Visage* : les unités ennemis à 12" ont -1 en Cd, celles à 6" ont -2.

## Keeper of Secrets

1. *Realm-Racer* : +2" de Mvt, +1" de Charge et +1" à son Advance.
2. *Quicksilver Reflexes* : Svg invulnérable 4++.
3. *Blessing of the Dark Prince* : les Attaques de tir ont -1 pour le blesser.
4. *Lightning Flayer* : Un 6 pour toucher au CàC inflige 1 touche supp.
5. *Fear-Seeker* : 1x par phase de Moral, après qu'une unité ennemie ait raté un test de Moral mais avant que les pertes soient retirées. Cette fig peut se déplacer comme en phase de Mvt mais doit alors se rapprocher de cette unité. De plus, pour chaque fig qui fuit à 6" de cette fig, elle regagne 1 PV perdu.
6. *Battle Rapture* : peut faire des *Interventions Héroïque* de 6" à 6" et consolide de D3+3".

# EXALTED RELICS

Reliques uniquement accessibles aux <Exalted Greater Daemons> :



## G'RMAKHT THE DESTROYER

Model with an axe of Khorne only.

### G'rmakht the Destroyer

RANGE	TYPE	S	AP	D
Melee	Melee	+3	-4	D6

**Abilities:** When resolving an attack made with this weapon, a damage roll of 1 or 2 counts as 3 instead.

In addition, the first time a model with this Relic is destroyed, roll one D6. On a 4+, set that model up again, at the end of the phase, as close as possible to its previous position and more than 1" from any enemy models, with D6 wounds remaining. That model loses all Warlord Traits, Relics and Exalted abilities it had – instead, it always has the Rage Unchained Exalted ability (see left). If the destroyed model was your Warlord, that model is no longer your Warlord, and your Warlord counts as having been destroyed.

## RUNE OF BRASS

Enemy PSYKERS suffer Perils of the Warp on any Psychic test that includes any double whilst they are within 16" of this model. Enemy PSYKERS that suffer Perils of the Warp whilst they are within 16" of this model suffer 3 mortal wounds (do not roll to determine how many mortal wounds are inflicted).

## BLOOD-DRINKER TALISMAN

Roll one D6 each time an attack made with a melee weapon by a model with this Relic destroys an enemy model; on a 5+, the model with this Relic regains 1 lost wound after it has resolved all of its close combat attacks for that fight. A model with this Relic cannot regain more than 8 lost wounds during the same turn as the result of this artefact.



## THE CRYSTAL TOME

At the beginning of your opponent's turn, select one enemy CHARACTER model within 12" of a model with this Relic. You and your opponent then roll off; your opponent adds the Leadership characteristic of their model to the result, and you add the Leadership characteristic of the model with this Relic to your result. If your total equals or beats your opponent's, then all aura abilities that their CHARACTER model has cannot be used until the beginning of your opponent's next turn.

## WARPFIREF BLADE

Model with baleful sword only.

### Warpfire Blade

RANGE	TYPE	S	AP	D
Melee	Melee	+2	-3	D6

**Abilities:** When resolving an attack made with this weapon, an unmodified wound roll of 6 inflicts D3 mortal wounds on the target in addition to the normal damage.

## SOUL-EATER STAVE

Roll one D6 when a psychic power manifested by a model with this Relic destroys an enemy model; on a 4+, the model with this Relic immediately regains 1 lost wound. A model cannot regain more than 9 lost wounds during the same turn as the result of this Relic.



## TOME OF A THOUSAND POXES

A model with this Relic knows one additional psychic power from the Nurgle discipline (see *Codex: Chaos Daemons*). In addition, if the unmodified result of a Psychic test taken for a model with this Relic is 7, the psychic power being manifested cannot be denied.

## EFFLUVIOR

EXALTED GREAT UNCLEAN ONE with plague flail only.

### Effluvior

RANGE	TYPE	S	AP	D
7"	Assault	6	+1	-3

**Abilities:** The bearer can make attacks with this weapon whilst within 1" of an enemy unit, and attacks with this weapon can target enemy units within 1" of friendly units. Excess damage from this weapon is not lost; instead, keep allocating damage to another model in the target unit until either all the damage has been allocated or the unit has been destroyed.

## THE ENDLESS GIFT

A model with this Relic regains one lost wound at the end of each phase in which it lost any wounds.



## SILVERSTRIKE

This Relic replaces a witstealer sword

### Silverstrike

RANGE	TYPE	S	AP	D
Melee	Melee	+2	-3	3

**Abilities:** When the bearer fights, it makes 2 additional attacks with this weapon. In addition, subtract 1 from hit rolls for attacks made by a model that has lost any wounds from this weapon.

## JEWEL OF EXCESS

When a model with this Relic takes a Psychic test whilst attempting to manifest psychic powers from the Slaanesh discipline (see *Codex: Chaos Daemons*), add 1 to the result. In addition, when a Deny the Witch test is taken for a model with this Relic, add 1 to the result.

## WHIP OF AGONY

Model with living whip only.

### Whip of Agony

RANGE	TYPE	S	AP	D
6"	Assault	6	-3	2

**Abilities:** The bearer can make attacks with this weapon whilst within 1" of an enemy unit, and attacks with this weapon can target enemy units within 1" of friendly units. Attacks made with this weapon automatically wound (no wound roll is made) unless the target is a VEHICLE or TITANIC unit.

# STRATAGEMES

## Avant la Bataille

<b>Rewards of Chaos</b>	1 ou 3 CP	1 relique supp. pour 1 CP ou 2 reliques supp. pour 3 CP. Doivent être données à des <Personnages Daemon> différents. Limité à 1x par bataille.	★
<b>Denizens of the Warp</b>	1 ou 2 CP	Déployez 1 unité <Daemon> en réserves. 1 CP pour une unité d'un niveau de Pouvoir de 8 ou moins, 3 CP pour un niveau de Pouvoir de 9+. Placez l'unité sur la table à la fin d'une de vos phases de Mouvement, à plus de 9" de toute fig ennemie.	★★★
<b>Banner of Blood</b>	1 CP	Désignez 1 de vos figs <Khorne> avec icône démoniaque. 1x / bataille, cette fig peut activer la bannière juste avant que son unité ne charge : lancer 3D6 pour déterminer la distance de charge de son unité.	★★★
<b>Rapturous Standard</b>	1 CP	Désignez 1 de vos figs <Slaanesh> avec icône démoniaque. 1x/bataille, cette fig peut activer la bannière juste avant que son unité n'attaque : l'unité peut relancer ses jets pour toucher ratés à cette phase.	
<b>Blasted Standard</b>	1 CP	Désignez 1 de vos figs <Tzeentch> avec icône démoniaque. 1x / bataille, cette fig peut activer sa bannière au début d'une phase Psy : lancez 9D6. Pour chaque 6+, l'unité ennemie la plus proche à 9" subit 1 BM.	
<b>Plague Banner</b>	1 CP	Désignez une de vos figs <Nurgl> avec icône démoniaque. 1x / bataille, cette fig peut activer la bannière juste avant que son unité n'attaque : les armes à Peste de son unité font +1 dégât jusqu'à la fin de la phase.	
<b>Exalted Greater Daemon</b>	1 CP	Choisir un de vos <Démons Majeurs> non nommés. Pour cette bataille, il gagne le mot clé <Exalted> et peut choisir une capacité associée (voir la liste page précédente) ou en déterminer 2 au hasard.	★★★

## Au Début d'une Phase

<b>Warp Surge</b>	2 CP	A déclarer au début de n'importe quelle phase de jeu. Pour la phase, une de vos unités <Daemon> voit sa svg invun. améliorée de 1 (FAQ: max.4+) mais vous ne pouvez pas relancer ses jets de sauvegarde ratés.	★
<b>Locus of Fecundity</b>	2 CP	A déclarer au début de n'importe quelle phase de jeu. Pour la phase, un de vos <Personnage Nurgle Daemon> peut relancer les 1 sur ses jets de <i>Disgustingly Resilient</i> .	

## Phase de MOUVEMENT

<b>Revoltig Regeneration</b>	2 CP	A la fin de votre phase de Mvt, choisissez une de vos unités <Nurgl Daemon>. Un fig de cette unité regagne D3 PV perdus. S'il n'y a pas de fig blessée dans l'unité, une fig qui a été éliminée revient avec 1 seul PV.	
<b>Soul Sacrifice</b>	2 CP	Avant qu'un <Personnage Chaos> invoque des <Daemons> sur la table avec un Rituel Démoniaque. Il subit D3 BM mais peut lancer 4D6 au lieu de 3D6 pour son test d'invocation. De plus, l'unité invoquée peut relancer ses 1 pour toucher si elle est à 6" du personnage invokeur.	★
<b>Daemonic Pact</b>	1 CP	Si un <Personnage Chaos> a invoqué des <Daemons> avec un Rituel Démoniaque, il peut immédiatement tenter d'invoquer une 2nd unité.	
<b>Warp Portal</b>	1 CP	Choisir 1 de vos <Fluxmaster>, <Fateskimmer> ou <Burning Chariot>. Retirez cette fig de la table et replacez-la à plus de 9" de toute fig ennemie. Elle ne peut plus se déplacer à cette phase.	★★

## Phase PSY

<b>Locus of Conjuration</b>	2 CP	Au début de votre phase Psy, choisissez un de vos <Tzeentch Daemon Psykers>. Vos unités <Tzeentch Daemons> à 6" peuvent relancer leurs tests psychiques ratés jusqu'à la fin de la phase Psy.	★
<b>Magical Boon</b>	1 CP	un <Tzeentch Daemon Psyker> peut lancer un pouvoir psy supp. ce tour.	★
<b>Minions of Magic</b>	1 CP	Au début de votre phase Psy. Une unité de <Horrors Infantry> manifeste auto. son premier pouvoir de la phase à CW 9.	★★

## Phase de TIR

<b>Brazen Skull</b>	1 CP	LEGION DES CRANES only. Quand, à votre phase de Tir, une unité ennemie est visible et à 8" d'une fig <LdC>. Jetez 1D6, D3 BM si résultat supérieur à sa CT.	
<b>Flames of Mutation</b>	1 CP	Choisir une de vos unités de <Flamers> qui, pour cette phase, inflige 1 BM (en plus des dégâts) sur chaque 6 naturel pour blesser.	★

## Phase de CHARGE

<b>Marée Rouge</b>	2 CP	LEGION DES CRANES only. Choisissez une unité ennemie qui a été chargée à cette phase par une de vos unités <LdC>. Vos autres unités <LdC> ont +2" à leur jet de charge si elles déclarent une charge uniquement contre cette unité.	
<b>The Scent of Blood</b>	1 CP	Une unité de <Flesh Hounds> peut charger après avoir Avancé. Elle a +2" à sa charge si 1 fig ennemie non <Véhicule> a été détruite à ce tour.	
<b>Brass Stampede</b>	1 CP	Quand 1 de vos unités <Bloodletter Cavalry> finit sa charge. Pour chaque fig dans l'unité, choisir une unité ennemie à 1" de cette fig et jetez 1D6. Sur 2+, cette unité subit 1 BM, ou D3 BM sur un 6. Si ces BM détruisent toutes les unités ennemis à 1" de votre unité, elle peut déclarer une nouvelle Charge.	

## Phase de COMBAT

<b>Locus of Wrath</b>	2 CP	Au début de n'importe quelle phase de Combat, choisissez un de vos <Personnages Khorne Daemon>. Jusqu'à la fin de la phase, vos unités <Khorne Daemons> à 6" peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés.	★
<b>Locus of Grace</b>	1 CP	Au début de n'importe quelle phase de Combat, choisissez un de vos <Personnage Slaanesh Daemon>. Jusqu'à la fin de la phase, chaque 6+ pour blesser de vos unités <Slaanesh Daemons> à 6" engendre une Attaque supp. sur la même cible et avec la même arme. Ces Attaques bonus n'engendrent pas de nouvelles Attaques supp.	★
<b>Aura of Acquiescence</b>	1 CP	Au début de n'importe quelle phase de Combat, choisissez une de vos unités <Slaanesh Daemon>. Jusqu'à la fin de la phase, les unités ennemis à 3" perdent 1 Attaque (jusqu'à un minimum de 1).	★
<b>Frenetic Bloodlust</b>	3 CP	A la fin de n'importe quelle phase de Combat, choisissez 1 de vos unités <Khorne Daemon> qui peut immédiatement combattre à nouveau.	★
<b>Warp Jaws</b>	1 CP	Pour cette phase, une unité de <Screamers> ajoute +1 à ses jets pour blesser contre les <Monstres> ou <Véhicules>.	
<b>Razor-Sharp Caress</b>	1 CP	Pour cette phase, une unité de <Daemonettes Infantry> voit la PA de ses armes de mêlée améliorée de 1 (PA 0 devient PA -1).	
<b>Flensing Impact</b>	1 CP	Choisir une unité de <Daemonettes Chariot>. Pour cette phase, un 6 naturel pour toucher inflige une touche supp.	
<b>Rust and Decay</b>	1 CP	Choisir une de vos unités de <Plaguebearers Infantry>. Pour cette phase, ses 6 naturels pour toucher blessent auto.	
<b>Acidic Slobber</b>	1 CP	Choisir une de vos unités de <Beasts of Nurgle>. Pour cette phase, ses 6 naturels pour blesser infligent 1 BM en plus des dégâts.	

## En Réaction

<b>Daemonic Incursion</b>	2 CP	Si une de vos unités <Daemon> (hors Personnage nommé) est éliminée par une unité <Grey Knights>, vous pouvez la renvoyer sur la table à la fin de votre prochaine phase de Mouvement, à plein effectif et à plus de 9" de toute fig ennemie, sans payer les points de Renforts en jeu égal.	★★
<b>Daemonic Possession</b>	1 CP	Quand un <Psyker> ennemi fait un <i>Péril du Warp</i> , il subit 2D3 BM (au lieu de 1D3).	★
<b>Putrid Demise</b>	1 CP	Quand une de vos figs <Plaguebearer Cavalry> est éliminée. Jetez 1D6 pour chaque unité à 6" (sauf celles de <Nurglure>). Sur 2+, l'unité subit 1 BM.	
<b>Sinuous Undulation</b>	1 CP	Pdt la phase de Tir ennemis, quand 1 unité de <Daemonettes Cavalry> est prise pour cible. Pour cette phase, elle a -1 pour être touchée.	
<b>Nurgling Infestation</b>	1 CP	A la fin d'une phase de jeu (sauf celle de Moral), choisir une de vos unités de <Nurglings>. Jetez 1D6 par fig détruite à cette phase. Pour chaque 5+, ajoutez 1 fig (avec tous ses PV) à l'unité, en cohérence.	★★
<b>Rage Eternal</b>	3 CP	Quand une de vos figs <Bloodletter> est détruite. Pour cette phase, à chaque fois que cette unité subit une perte, jetez 1D6. Sur 4+, ne retirez pas la fig. Une fois toutes les Attaques de l'unité ennemis effectuées, cette fig fait toutes ses Attaques contre elle, même si plus engagée.	★
<b>Bound in Brass and Bone</b>	1 CP	A n'importe quelle phase, quand une unité <Bloodletter Chariot> est attaquée. Pour cette phase, elle divise par 2 les dégâts qu'elle subit.	

## Phase de Moral

<b>Song of Discordant Despair</b>	1 CP	Au début d'une phase de Moral. Choisir une de vos unités <Fiends>. Les unités ennemis à 6" ont -2 en Cd pour cette phase.	★
-----------------------------------	---------	---	---

## WARGEAR

### CHARIOT AND CAVALRY MELEE WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Blood Throne's hellblades	Melee	Melee	4	-3	1	After a Blood Throne makes its close combat attacks, you can attack with its attendants. Make 2 additional attacks, using this weapon profile. Any attacks with a wound roll of 6+ for this weapon have a Damage characteristic of 2.
Disc of Tzeentch's blades	Melee	Melee	4	0	1	After a model riding a Disc of Tzeentch makes its close combat attacks, you can attack with its mount. Make 1 additional attack, using this weapon profile.
Hellflayer's bladed axle	Melee	Melee	x2	-1	2	After models riding a Hellflayer make their close combat attacks, you can attack with the chariot's bladed axle. Make D6 additional attacks, using this weapon profile.
Juggernaut's bladed horn	Melee	Melee	5	-1	1	After a model riding a Juggernaut makes its close combat attacks, you can attack with its mount. Make 3 additional attacks, using this weapon profile.
Mulch's acidic maw	Melee	Melee	7	-4	3	After Horticulous makes his close combat attacks, you can attack with Mulch. Make 1 additional attack, using this weapon profile.
Rot Fly's prehensile proboscis	Melee	Melee	4	0	2	After a model riding a Rot Fly makes its close combat attacks, you can attack with its mount. Make 4 additional attacks, using this weapon profile. You can re-roll failed wound rolls for these attacks.
Screamer's lamprey bite	Melee	Melee	6	-3	2	After a model riding a Burning Chariot makes its close combat attacks, you can attack with its mount. Make 6 additional attacks, using this weapon profile.
Steed of Slaanesh's lashing tongue	Melee	Melee	4	0	1	After a model riding a Steed of Slaanesh makes its close combat attacks, you can attack with its mount. Make 2 additional attacks, using this weapon profile. Seeker Chariots and Helllayers instead make 4 attacks with this weapon, and Exalted Seeker Chariots instead make 8 attacks with this weapon.

## RANGED WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bellow of endless fury	8"	Assault D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Bloodflail	8"	Assault 1	+1	-3	3	This weapon can be fired within 1" of an enemy unit, and can target enemy units within 1" of friendly units.
Coruscating flames	18"	Assault 2	User	0	1	-
Death's heads	12"	Assault 2	4	0	1	You can re-roll wound rolls of 1 for this weapon.
Disgusting sneezes	6"	Pistol D3	3	0	1	You can re-roll wound rolls of 1 for this weapon.
Fire of Tzeentch		When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.				
- Blue	18"	Heavy 3	+4	-4	D3	-
- Pink	12"	Pistol D6	User	-2	1	This weapon automatically hits its target.
Flickering flames	12"	Pistol D6	User	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Harvester cannon	48"	Heavy 3	7	-1	D3	-
Hellfire	8"	Assault D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Lash of Khorne	8"	Assault D3	User	-3	D3	This weapon can be fired within 1" of an enemy unit, and can target enemy units within 1" of friendly units.
Lashes of torment	6"	Assault D6	4	0	1	This weapon can be fired within 1" of an enemy unit, and can target enemy units within 1" of friendly units.
Phlegm bombardment	36"	Heavy D6	8	-2	3	-
Plague flail	7"	Assault 3	User	-3	2	This weapon can be fired within 1" of an enemy unit, and can target enemy units within 1" of friendly units. Excess damage from this weapon is not lost; instead, keep allocating damage to another model in the target unit until either all the damage has been allocated or the unit has been destroyed.
Skull cannon	48"	Heavy D6	8	-2	D3	Units targeted by this weapon do not gain any bonus to their saving throws for being in cover.
Streams of brackish filth	7"	Assault 2D6	User	-3	1	This weapon automatically hits its target. You can re-roll failed wound rolls for this weapon.

## MELEE WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Attendants' claws and teeth	Melee	Melee	2	0	1	Each time a model attended by Nurlings fights, it can make D6 additional attacks with this weapon. You can re-roll wound rolls of 1 for these attacks.
Axe of Khorne	Melee	Melee	+3	-4	D6	-
Baleful sword	Melee	Melee	+1	-3	D6	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Balesword	Melee	Melee	User	-3	1	You can re-roll failed wound rolls for this weapon.
Bileblade	Melee	Melee	User	-3	D3	You can re-roll failed wound rolls for this weapon.
Bilesword	Melee	Melee	+1	-3	D6	You can re-roll failed wound rolls for this weapon.
Blade of blood	Melee	Melee	User	-3	D3	Any attacks with a wound roll of 6+ for this weapon have a Damage characteristic of 3 instead of D3.
The Blade of Shadows	Melee	Melee	+1	-5	3	-
Daemonic axe	Melee	Melee	+1	-3	3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Daemonic claws	Melee	Melee	User	0	1	-
Diseased claws and teeth	Melee	Melee	User	0	1	You can re-roll wound rolls of 1 for this weapon.
Dissecting claws	Melee	Melee	User	-1	2	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4 instead of -1.
Distended maw	Melee	Melee	User	-1	1	You can re-roll wound rolls of 1 for this weapon.
Doomsday bell	Melee	Melee	+1	-1	D3	-
Fanged maw	Melee	Melee	User	-1	1	Each time Rotigus fights, he can make D6 additional attacks with this weapon.

## MELEE WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Gnarrod	Melee	Melee	+1	-2	3	You can re-roll failed wound rolls for this weapon.
Gore-drenched fangs	Melee	Melee	User	-1	1	-
Great axe of Khorne			When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.			
- Mighty strike	Melee	Melee	x2	-4	D6	Each time you roll to determine how much damage this weapon inflicts, roll 2 dice and discard the lowest result.
- Sweeping blow	Melee	Melee	User	-2	1	Make 2 hit rolls instead of 1 for each attack made with this weapon.
Hellblade	Melee	Melee	User	-3	1	Any attacks with a wound roll of 6+ for this weapon have a Damage characteristic of 2 instead of 1.
Hellforged sword	Melee	Melee	User	-2	3	-
Hideous mutations	Melee	Melee	User	-2	2	-
Iron claw	Melee	Melee	x2	-3	D6	-
Lamprey bite	Melee	Melee	+2	-3	2	-
Lopping shears	Melee	Melee	+1	-3	D3	You can re-roll failed wound rolls for this weapon.
Malefic talons	Melee	Melee	User	-2	2	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon. A model armed with two sets of malefic talons can make 3 additional attacks with them instead.
Marotter	Melee	Melee	User	0	1	You can re-roll wound rolls of 1 for this weapon.
Piercing claws	Melee	Melee	User	-1	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4 instead of -1.
Plaguesword	Melee	Melee	User	0	1	You can re-roll failed wound rolls for this weapon.
Putrid appendages	Melee	Melee	User	0	2	You can re-roll failed wound rolls for this weapon.
Ravaging claws	Melee	Melee	User	-1	2	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4 instead of -1.
Ritual dagger	Melee	Melee	User	-1	1	Each time this weapon slays an enemy model, the bearer regains 1 lost wound.
Serrated claws	Melee	Melee	User	-2	2	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4 instead of -2.
Sharp quills	Melee	Melee	User	0	1	-
Slaughter and Carnage			When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.			
- Mighty strike	Melee	Melee	x2	-4	D6	You can re-roll failed hit rolls for this weapon.
- Sweeping blow	Melee	Melee	User	-2	1	Make 2 hit rolls instead of 1 for each attack made with this weapon.
The Slayer Sword	Melee	Melee	User	-3	3	Any attacks with a wound roll of 6+ for this weapon have a Damage characteristic of D3+3 instead of 3.
Snapping claws	Melee	Melee	User	-2	3	Each time a Keeper of Secrets fights, it can make D3 additional attacks with this weapon. Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4 instead of -2.
Soul-rending fangs	Melee	Melee	User	-2	2	-
Staff of Tomorrow	Melee	Melee	+2	-3	D6	Each time a CHARACTER is slain by this weapon, you can add a Chaos Spawn model to your army. Set up the Chaos Spawn within 1" of the character before it is removed.
Staff of Tzeentch	Melee	Melee	User	-2	3	Each time a CHARACTER is slain by this weapon, you can add a Chaos Spawn model to your army. Set up the Chaos Spawn within 1" of the character before it is removed.
Tongues of flame	Melee	Melee	User	-1	1	-
The Trickster's Staff	Melee	Melee	*	*	*	When the Changeling fights, choose a melee weapon carried by any enemy INFANTRY model within 1" of it. The Trickster's Staff uses that weapon's profile until the end of the phase.
Vicious barbed tail	Melee	Melee	User	-3	D3	A model can only make a single attack with this weapon each time it fights.
Warpclaw	Melee	Melee	User	-2	D3	Make 2 hit rolls for each attack made with this weapon, instead of 1.
Warpsword	Melee	Melee	User	-3	3	You can re-roll failed hit rolls for this weapon.
Witstealer sword	Melee	Melee	+1	-3	3	Subtract 1 from hit rolls made for a model that has suffered any wounds from this weapon.