

# ARMY RULES

**Death to the False Emperor** : Pour chaque jet pour toucher de 6+ contre une unité <Imperium>, cette figurine peut immédiatement effectuer une Attaque supp. avec la même arme et contre la même cible. Ces attaques bonus ne génèrent pas de nouvelles Attaques supplémentaires.

**Demonic Ritual** : à la place de se déplacer en phase de Mvt, n'importe quel <Perso DG> (qui n'est pas arrivé des Renforts ce tour) peut, à fin de sa phase de Mvt, tenter d'invoquer un <Nurgle Daemon>. Faites un test d'invocation en jetant 3D6. Vous pouvez invoquer sur la table une unité <Nurgle Daemon> 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 Perso et à plus de 9" de toute fig ennemie. Si vous faites un double sur votre jet d'invocation, votre Perso subit 1 BM (ou D3 BM en cas de triple).

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

**Hateful Assault** : si cette unité charge, est chargée ou fait une Intervention héroïque, ses figs ont +1 Attaque.

**Malicious Volleys** : au lieu de suivre les règles normales des armes à Tir Rapide, ces unités peuvent effectuer le double de tirs si une de ces conditions est remplie :

- la cible est à mi-portée ;
- la fig qui tire est <Infantry>, et aucune fig de son unité ne s'est déplacé à la phase de Mvt précédente ;
- la fig qui tire est <Terminator>, <Moto>, <Helbrute>.

**Inexorable Advance** : si votre armée est Battle-forged, vos unités DG <Infantry> et <Hellbrute> ignorent les pénalités lorsqu'elles tirent avec des armes Lourdes après s'être déplacé ou tirent avec des armes d'Assaut après avoir *Sprinté*. De plus, ces unités peuvent tirer 2 fois avec leurs armes à Tir Rapide à partir de 18" de portée (au lieu de la moitié de leur portée).

**Plague Weapon** : vous pouvez relancer les jets pour blesser de 1 avec ces armes.

**Plague Host** : les choix de Troupes dans un détachement <Death Guard> ont la règle *Objectif sécurisé*.

**Plague Companies** : Pour chacun de vos détachements <DG>, vous pouvez choisir qu'il soit d'une des 7 C<sup>ie</sup>. Chaque unité qui le compose (hors <Cultistes>, <Poxwalkers> et Perso nommés) gagne le mot clé associé.

## POUVOIRS PSY

### CONTAGION

1. **Miasma of Pestilence (6+)**: choisissez une unité <DG> à 18" en LdV. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psy, votre adversaire soustrait -1 à ses jets pour toucher cette unité.
2. **Gift of Contagion (7+)**: choisissez une unité ennemie à 18" en LdV et jetez 1D3. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psy, toutes les figs de cette unité subissent une pénalité de caractéristique :

1 : -1 Attaque	} jusqu'à un minimum de 1
2 : -1 en Force	
3 : -1 en Endurance	
3. **Plague Wind (5+)**: choisissez une unité ennemie à 18" et jetez 1D6 pour chaque fig dans cette unité. L'unité subit une blessure mortelle pour chaque 6+.
4. **Blades of Putrefaction (5+)**: choisissez une unité amie <DG> à 18" qui, jusqu'au début de votre prochaine phase Psy, ajoute +1 à ses jets pour blesser en phase de Combat. De plus, tout jet pour blesser de 7+ effectué avec une Arme de la Peste inflige une blessure mortelle supp.
5. **Putrescent Vitality (6+)**: choisissez une figurine <DG Infantry> à 18" qui gagne +1 en Force +1 en Endurance jusqu'au début de votre prochaine phase Psy.
6. **Curse of the Leper (7+)**: Jetez 7D6. L'unité ennemie la plus proche (dans les 14" du Psyker) subit une blessure mortelle pour chaque D6 qui excède l'Endurance de la cible.

# CODEX RELICS

## PLAGUEBRINGER

Model with plague knife, balesword or power sword only. Plaguebringer replaces the bearer's plague knife, balesword or power sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Plaguebringer	Melee	Melee	User	-2	D3

**Abilities:** Plague Weapon (pg 68). Each time you make a wound roll of 6+ with this weapon, the target suffers a mortal wound in addition to any other damage.

## FUGARIS' HELM

The wearer of Fugaris' Helm increases the range of any aura abilities on its datasheet (such as Nurgle's Gift, Tocsin of Misery etc.) by 3".

## THE SUPPURATING PLATE

The bearer has a Save characteristic of 2+. In addition, roll a dice each time this model passes a saving throw in the Fight phase. On a 4+, the unit that inflicted that wound suffers a mortal wound after all of its own attacks have been resolved.

\*FAQ : le **Fugaris Helm** augmente de 3" la portée de TOUTES les capacités d'aura de son porteur (et plus seulement celles de sa datasheet), par exemple *Arch-contaminateur* ou *Nurgle's Gift* ou *Tocsin of Misery*. ☺

## THE PLAGUE SKULL OF GLOTHILA

The Plague Skull of Glothila has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Plague Skull of Glothila	7"	Grenade 1	-	-	-

**Abilities:** You can only use this weapon once per battle. If it hits, roll one dice for each model in the enemy unit, re-rolling any results of 1 – that unit suffers a mortal wound for each roll of a 6.

## THE PANDEMIC STAFF

PSYKER only. The bearer of the Pandemic Staff adds 1 to their Psychic test when attempting to manifest the *Smite* power.

## DOLOROUS KNELL

Noxious Blightbringer only. Roll a D6 for each enemy unit within 7" of the bearer of the Dolorous Knell at the start of each Morale phase. On a 6, that unit suffers a mortal wound. In addition, if an enemy unit takes a Morale test whilst they are within 7" of the bearer, your opponent must roll two dice and discard the lowest result.

# RELICS OF DECAY

Si votre Warlord est un perso <DG>, vos Perso <DG> non nommés ont accès aux reliques suivantes :

## THE AGUE STONE

LORD OF CONTAGION model only. Subtract 1 from the Strength characteristic of enemy models whilst their unit is within 3" of a model from your army with this Relic.

## WORMSPITTER

Model equipped with a bolt pistol only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Wormspitter	15"	Pistol 1	5	-2	1

**Abilities:** Plague Weapon (see *Codex: Death Guard*). When resolving an attack made with this weapon, if a hit is scored, the target is corroded until the end of the turn. When resolving an attack made with a weapon by a friendly **DEATH GUARD** model against a corroded unit, that weapon gains the Plague Weapon ability for that attack.

## THE DAEMON'S TOLL

NOXIOUS BLIGHTBRINGER model only. Models in friendly **DEATH GUARD** units (excluding **CHAOS CULTISTS** and **POXWALKERS** units) have a 5+ invulnerable save whilst their unit is within 7" of a model from your army with this Relic.

## THE EPIDEMICYST BLADE

Model equipped with a hellforged sword only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
The Epidemicyst Blade	Melee	Melee	+1	-2	3

**Abilities:** Plague Weapon (see *Codex: Death Guard*). When resolving an attack made with this weapon, an unmodified hit roll of 6 scores 1 additional hit.

## THE PUTRID PERIAPT

PSYKER model only. A model with this Relic knows one additional psychic power. Once in each of your Psychic phases, after a psychic power is resolved that was manifested by a model with this Relic, that model can regain up to D3 lost wounds.

## ALLWYTHER

Model equipped with a balesword only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Allwyther	Melee	Melee	+1	-3	2

**Abilities:** Plague Weapon (see *Codex: Death Guard*). When resolving an attack made with this weapon, an invulnerable saving throw cannot be made.

# PLAGUE C<sup>IE</sup> RELICS

Si votre Warlord est 1 perso <Plague Company>, vos Perso <DG> (non nommés) ont accès à la relique de leur Compagnie :

## ROTSKULL BOMBIC

Model equipped with a blight grenade only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Rotskull Bomb	6"	Grenade 2D3	5	-2	2

**Abilities:** Plague Weapon (see *Codex: Death Guard*). When resolving an attack made with this weapon, do not make a hit roll: it automatically scores a hit.

## TOLLKEEPER RELIC:

TALLYMAN model only. When resolving an attack made with a melee weapon by a model in a MORTARION'S ANVIL unit from your army within 7" of a friendly model with this Relic, an unmodified hit roll of 6 scores one additional hit.

## IRONCLOT FURNACE

Models in POXMONGERS DAEMON ENGINE units from your army have a 4+ invulnerable save whilst their unit is within 7" of a friendly model with this Relic.

## VOMITRYX

Model equipped with a plague sprayer only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Vomitryx	9"	Assault 7	7	-3	2

**Abilities:** Plague Weapon (see *Codex: Death Guard*). When resolving an attack made with this weapon, do not make a hit roll: it automatically scores a hit.

## THE LEECHSPORE CASKET

When a model is destroyed as a result of an attack made with a melee weapon by a model from your army with this Relic, one friendly INEXORABLE VEHICLE model within 18" regains up to one lost wound. Each model from your army can regain up to three lost wounds per turn as a result of this ability.

## THE DAEMON'S FAVOUR

MALIGNANT PLAGUECASTER model only. A model replaces its Pestilential Fallout ability with the following:

**'Torrent of Putrefaction:** After resolving a psychic power manifested by this model, if the result of the Psychic test for that power was less than 7, the nearest enemy unit within 7" of this model suffers 1 mortal wound. In addition, if the result of the Psychic test for that power was 7 or more, select one enemy unit within 7" of this model. That unit suffers D3 mortal wounds.'

## THE FERRYMAN'S SCYTHER

Model equipped with a plaguereaper only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
The Ferryman's Scythe	Melee	Melee	+4	-3	3

**Abilities:** Plague Weapon (see *Codex: Death Guard*). When resolving an attack made with this weapon, an unmodified wound roll of 6 inflicts 1 mortal wound on the target in addition to any other damage.

# WARLORD

NAMED CHARACTER	WARLORD TRAIT
Mortarion	Arch-contaminator
Typhus	Living Plague

## CODEX

1. *Revoltingly Resilient* : ajoute +1 à ses jets de *Disgusting Resilient* (sauf pour annuler une BM).
2. *Living Plague* : au début de chaque phase de Combat, les unités ennemies à 3" subissent 1 BM sur 4+.
3. *Tainted Regeneration* : regagne 1PV au début de chaque Tour de Joueur.
4. *Hulking Physique* : +1 en Endurance.
5. *Rotten Constitution* : réduit tous les Dégâts subis de -1 (jusqu'à un minimum de 1).
6. *Arch-Contaminator* : toutes les unités <DG> à 7" relancent les jets pour blesser de leurs Attaques effectuées avec une Arme de la Peste (Plague weapons).

## PLAGUE COMPANIES

- I. *Zombie Plague* : quand 1 fig ennemie d'<Infantry> est détruite par une Attaque de mêlée de ce Warlord, ajouter 1 fig à une unité de <Poxwalkers HARBINGERS> à 7". Vous devez payer les points de renforts pour cette fig si elle dépasse les effectifs de départ de l'unité.
- II. *Ferric Blight* : si 1 Attaque d'une de vos unités <INEXORABLE> cible un <Véhicule> à 7" de ce Warlord, sa PA est améliorée de 1 (PA 0 devient PA -1).
- III. *Gloaming Bloat* : les jets non modifiés de 1, 2 et 3 échouent tjs à blesser ce Warlord.
- IV. *Eater Plague* : quand 1 fig ennemie est détruite par 1 Att. de ce Warlord, il regagne 1 PV (3 PV max./phase).
- V. *Sanguous Flux* : les Attaques de mêlée de vos figs <POXMONGERS> à 7" de ce Warlord qui ciblent des unités <Infantry> voient leur PA améliorée de 1 (PA 0 devient PA -1).
- VI. *The Drowning* : les unités ennemies à 12" de ce Warlord ajoutent +2 à leur test de moral.
- VII. *Crawling Pustulance* : -1 pour toucher de Warlord au CàC. De plus, jetez 1D6 quand une unité ennemie sans le <Vol> bat en retraite alors qu'elle est à 1" de ce Warlord. Sur 2+, elle subit D3 BM.

## RULEBOOK

1. *Legendary Fighter* : s'il charge en phase de charge, il gagne +1 Attaque à cette phase de combat.
2. *Inspiring Leader* : les unités amies à 6" ajoute +1 à leur Cd.
3. *Tenacious Survivor* : ignore chaque blessure sur 6+.

# STRATAGEMES

## Avant la Bataille

<b>Gift of Decay</b>	① or ③ CP	1 relique supp. pour 1 CP ou 2 reliques supp. pour 3 CP. Doivent être données à des <b>&lt;Personnages DG&gt;</b> différents. Limité à 1x par bataille.	☆
<b>Plaguechosen</b>	① CP	Après avoir désigné votre SdG. Choisir 1 de vos <b>&lt;Perso DG&gt;</b> qui n'est pas déjà le SdG. Il gagne un trait.	
<b>Harringer of Nurgle</b>	① CP	Choisir 1 de vos <b>&lt;Lord of Contagion&gt;</b> . Il gagne l'aptitude suivante pour toute la bataille. <i>Harbinger of Nurgle</i> : relancez les 1 pour toucher des unités <b>&lt;DG&gt;</b> amies à 6" de cette fig.	
<b>Hypertoxic Tinctures</b>	① CP	Choisir 1 de vos <b>&lt;Plague Surgeon&gt;</b> . Il gagne l'aptitude suivante pour toute la bataille. <i>Hypertoxic Tincture</i> : relancez les 1 et 2 pour blesser des Attaques de Plague wepons des figs <b>&lt;DG&gt;</b> amies à 6" de cette fig.	
<b>Accelerated Entropy</b>	① CP	Choisir 1 de vos <b>&lt;Plague Burst Crawlers&gt;</b> . Jusqu'à la fin de la bataille, ses canon à entropie et ceux des <b>&lt;PBC&gt;</b> à 7" deviennent des Plague weapons et leurs jets de dégâts de 1 ou 2 comptent pour 3 dégâts minimum.	
<b>Contaminated Monstrosity</b>	① CP	Choisir 1 de vos unité <b>&lt;DG&gt;</b> (hors <b>&lt;Cultistes&gt;</b> et <b>&lt;Titanic&gt;</b> ) avec une caractéristique de 12 PV ou moins pour 1 CP, ou de 3+ PV pour 2 CP. Cette unité gagne l'aptitude <i>Disgustingly Resilient</i> pour cette bataille.	
<b>From the Carrion Heaps</b>	① or ③ CP	HARBINGERS (1 <sup>st</sup> C <sup>ie</sup> ) only. Choisir 1 unité <b>&lt;Poxwalkers&gt;</b> (ou 2 unités pour 3 CP) des <b>&lt;HARBINGERS&gt;</b> qui sera déployée sous terre et pourra arriver sur table à plus de 9" de toute fig ennemie à la fin d'une de vos phases de Mvt. Limité à 1x par bataille.	
<b>Sevenfold Blessings</b>	① CP	WRETCHED (4 <sup>th</sup> ) only. Choisir 1 de vos <b>&lt;Psyker WRETCHED&gt;</b> . Pour cette bataille, il peut relancer 1 des 2 dés à chacun de ses tests psy. 1x/bataille.	
<b>Alembichal Narthecium</b>	① CP	MORTARION'S CHOSEN SONS (7 <sup>th</sup> ) only. Choisir 1 de vos <b>&lt;Plague Surgeon MCS&gt;</b> qui, pour cette bataille, remplace sa capacité <i>Corrupted Narthecium</i> par la suivante : les figs d' <b>&lt;Infantry MCS&gt;</b> à 3" de lui peuvent relancer les 1 et les 2 sur leurs jets de <i>Disgustingly Resilient</i> .	

## En REACTION

<b>Putrid Detonation</b>	① CP	Si un de vos <b>&lt;Véhicules DG&gt;</b> est détruit, il explose auto. (au lieu de 6+).	☆☆
<b>Blight Bombardment</b>	② CP	Quand une de vos unités <b>&lt;DG&gt;</b> effectue des tirs d' <i>Overwatch</i> , chaque fig équipée de grenade bubonique peut en lancer une (au lieu d'1 seule fig).	☆
<b>Eruption of Filth</b>	① CP	Quand 1 de vos figs de <b>&lt;DG Terminator&gt;</b> est détruite. Avant de la retirer, jetez 1D6 pour chaque unité non <b>&lt;Nurgle&gt;</b> à 7" qui, sur 4+, subit 1 BM.	
<b>Noxious Rupture</b>	① CP	A n'importe quelle phase (sauf de Moral), quand la dernière fig d'1 de vos unités <b>&lt;DG&gt;</b> est détruite. Choisir une unité ennemie à 3" qui a -1 pour Toucher jusqu'à la fin du prochain tour de votre Adversaire.	
<b>Life Beyond Death</b>	① CP	HARBINGERS (1st) only. Quand la dernière fig d'1 de vos unités <b>&lt;HARBINGERS&gt;</b> est éliminée. L'unité ennemie qui a tué la fig subit D3 BM.	
<b>Ferric Miasma</b>	① CP	INEXORABLE (2 <sup>nd</sup> ) only. Quand 1 de vos unités <b>&lt;INEXORABLE&gt;</b> est prise pour cible par des Attaques de figs d' <b>&lt;Infantry&gt;</b> . Elle a -2 pour être touchée à cette phase.	
<b>Futility Made Flesh</b>	② ou ③ CP	MORTARION'S ANVIL (3 <sup>rd</sup> ) only. Pdt la phase de Tir ennemie, quand 1 de vos unités <b>&lt;Terminators MA&gt;</b> est prise pour cible. Réduisez de 1 (jusqu'à min. 1) les dégâts qu'elle subit à cette phase. 3 CP pour une unité de 6+ figs.	
<b>Putrid Fecundity</b>	② ou ③ CP	Quand 1 de vos unités de <b>&lt;Plague Marines&gt;</b> est prise pour cible à la phase de Tir ou de Combat adverse. 3 CP pour une unité de 11+ figs. Elle ajoute +1 à ses jets de <i>Disgustingly Resilient</i> à cette phase.	

## Phase de MOUVEMENT

<b>The Dead Walk Again</b>	① CP	Au début de votre phase de Mvt, choisir 1 de vos unités de <b>&lt;Poxwalkers&gt;</b> qui, jusqu'à la fin de votre prochaine phase de Mvt, voit sa capacité transformée ainsi : « à chaque fois qu'une fig <b>&lt;Infantry&gt;</b> (autre qu'un Poxwalker) amie ou ennemie est tué à 7" d'elle, ajoutez 1 fig à l'unité. » FAQ : chaque fig ajoutée qui excède les effectifs de départ coûte 6pts de renforts.	☆☆
<b>Cloud of Flies</b>	① CP	Pendant votre phase de Mvt, choisissez une unité <b>&lt;DG Infantry&gt;</b> , qui, jusqu'à la fin de votre prochaine phase de Mvt, ne pourra être prise pour cible à moins d'être la cible en LdV la plus proche du tireur. FAQ : même les tirs de sniper sur un Personnage sont affectés par cette restriction.	☆
<b>Grandfather's Blessings</b>	② CP	A la fin de votre phase de Mvt, choisissez une <b>&lt;DG Infantry&gt;</b> dont 1 fig blessée peut récupérer D3 PV. S'il n'y a pas de fig blessée, une fig qui avait été éliminée plus tôt revient avec 1 PV.	☆☆
<b>Plague Pact</b>	① CP	Si un <b>&lt;Personnage DG&gt;</b> invoque des <b>&lt;Nurgle Daemons&gt;</b> sur la table avec un Rituel Démoniaque, il lance 4D6 pour son test d'invocation et ne subira aucune BM en cas de double ou de triple.	☆
<b>Parasitic Fumes</b>	① CP	A la fin de votre phase de Mvt. Choisir 1 de vos unités <b>&lt;Myphitic BH&gt;</b> . A ce tour, les Attaques des figs amies à 7" voient leur PA améliorée de 1.	
<b>The Rotted Veil</b>	① CP	WRETCHED (4th) only. Choisir 1 de vos <b>&lt;Perso WRETCHED&gt;</b> qui n'a pas exécuté de <i>Daemonic ritual</i> à ce tour. Il peut faire un rituel (de D6+7 PP) même s'il est arrivé en jeu à ce tour, et comptera comme immobile.	
<b>On Humming Wings</b>	② CP	FERRYMEN (6th) only. Au début de votre phase de Mvt, choisir 1 de vos unités <b>&lt;FERRYMEN&gt;</b> . Pour ce tour, elle ajoute +7" de portée à ses aptitudes d'auras (sauf la capacité <i>Nurgle's Gift</i> qui reste à 1" de portée).	

## Phase PSY

<b>Chaos Familiar of Nurgle</b>	① CP	Au début de la phase Psy, un de vos <b>&lt;Psykers DG&gt;</b> peut remplacer un de ses pouvoirs psy par un autre pouvoir de la discipline Contagion.	☆
---------------------------------	---------	--	---

## OBJECTIFS

<b>New Orders</b>	② CP	Au début du tour, après avoir généré vos objectifs Maelstrom, défaissez un objo pour en piocher un autre.	☆
-------------------	---------	---	---

## Phase de TIR

<b>Blasphemous Machines</b>	① CP	Choisissez un <Véhicule DG> qui ignore pour cette phase les malus pour toucher en tirant avec une arme lourde après s'être déplacé ou avec une arme d'assaut après avoir sprinter.	☆☆
<b>Fire Frenzy</b>	① CP	Si votre <Hellbrute> n'a pas bougé à la phase de Mvt, il peut tirer 2 fois avec toutes ses armes mais doit cibler l'unité ennemie la plus proche.	☆☆
<b>Veterans of the long War</b>	① CP	Lorsqu'1 de vos unités <DG Infantry> va attaquer. Ajoutez +1 à ses jets pour blesser à cette phase.	
<b>Blight Bombardment</b>	① CP	Lorsqu'une de vos unités <DG> est choisie pour tirer, chaque fig équipée de grenades buboniques peut en lancer une (au lieu d'une seule fig).	☆
<b>Killshot</b>	① CP	Si un <DG Predator> est à 6" de 2 autres <DG Predators>, ajoutez +1 à leurs jets pour blesser et jets de dommages contre les <Véhicules> et les <Monstres> pour cette phase de tir.	
<b>Nurgle's Rot</b>	③ CP	Limité à 1x par bataille. Choisir 1 de vos <Personnages DG> et jetez 1D6 pour chaque unité à 7". Sur 4+, l'unité subit D3 BM. Les figs de <Nurgle> ne peuvent recevoir de blessures de ce stratagème.	☆☆
<b>Overwhelming Generosity</b>	① CP	Lorsqu'une de vos unités <DG> (hors <Cultistes> et <Powwalkers>) est choisie pour tirer. Pour cette phase, elle ajoute +6" à la portée de ses armes de tirs de type Plague weapons.	
<b>Foulgush</b>	① CP	Quand un de vos <Foul Blightspawn> va tirer. Il peut jeter 2D6 et conservez 1 dé pour déterminer le nb de tirs et la Force de son arme.	
<b>Virulent Rounds</b>	① CP	Quand 1 de vos unités de <Plague Marines> va tirer. Pour cette phase, ses Bolt weapons deviennent des Plague weapons et les 6 naturels pour blesser contre l'<Infantry> sont PA -4.	
<b>Relentless Volleys</b>	① ou ② CP	Quand 1 de vos unités de <DG Infantry> va tirer. 2 CP pour une unité de 6+ figs. Pour cette phase, ses bolters sont Tir Rapide 2 et son combi-bolter est Tir Rapide 3.	
<b>Firefever</b>	① CP	Une fois que vous avez déclaré vos cibles pour 1 de vos <Helbrute> avec 2 armes de tirs. Si tous ses tirs ciblent la même unité, il peut relancer tous ses jets pour toucher à cette phase.	
<b>Unholy Essence</b>	① CP	INEXORABLE (2 <sup>nd</sup> ) only. Au début de votre phase de Tir. Choisir jusqu'à 3 unités <Véhicule INEXORABLE>. Elles comptent comme ayant la règle <i>Inexorable Advance</i> (voir page 1) à cette phase.	
<b>Bilious Bloodrush</b>	① CP	POXMONGERS (5 <sup>th</sup> ) only. Lorsqu'1 de vos unités <Daemon Engine PXMGR> va tirer. A cette phase, elle peut tirer après avoir battu en retraite.	
<b>Vermid Whispers</b>	① CP	FERRYMEN (6 <sup>th</sup> ) only. Quand 1 de vos unités de <Blightlord terminator FERRYMEN> va tirer. Elle a +1 pour toucher à cette phase.	
<b>Plague Brewers</b>	① CP	MORTARION'S CHOSEN SONS (7 <sup>th</sup> ) only. Quand 1 de vos unités <MCS> va tirer. A cette phase, ses plague belchers, plague spewers et plaguespurt gauntlets sont Dégâts 2.	

## Phase de COMBAT

### Chaos Boon

①  
CP

Lorsqu'un de vos **<Personnages DG>** (non **<Daemon>**) élimine un **<Personnage>**, un **<Véhicule>** ou un **<Monstre>**, jetez 2D6 :

☆

2. *Spawndom*: votre personnage est détruit [et remplacé par] une fig de Chaos Spawn qui rejoint votre armée et doit être placée dans les 6" (FAQ) et à plus de 1" de toute fig ennemie.

3. *Occular Rotstalks*: +6" à la portée de ses armes de Tir.

4. *Living Swarm*: +3" de Mouvement.

5. *Bloated Might*: +1 en Force.

6. *Rancid Pseudopods*: +1 Attaque.

7. *The Eye Opens*: choisissez le don de votre choix (sauf les n°2 et 12).

8. *Overwhelming Stench*: -1 pour le toucher en phase de Combat.

9. *Pus-iron Encrustments*: ajoute +1 à ses jets de sauvegarde.

10. *Corpulent Immensity*: +1 en Endurance.

11. *Fecund Blessing*: +1 PV.

12. *Daemonhood*: votre personnage est détruit [et remplacé par] un Prince Démon qui rejoint votre armée et doit être placé dans les 6".

### Veterans of the long War

①  
CP

Lorsqu'1 de vos unités **<DG Infantry>** va attaquer. Ajoutez +1 à ses jets pour blesser à cette phase.

☆☆

### Trench-Fighters

①  
CP

Lorsqu'une de vos unités **<Plague Marine>** va attaquer. Pour cette phase, toutes les fig de cette unité qui sont équipées d'1+ plague knife peuvent faire 1 Attaque supp. avec cette arme.

### Soulharvest

①  
CP

Quand 1 de vos **<DG Daemon Prince>** va attaquer avec une Daemonic axe ou une Hellforged sword. Il a +3 Attaques à cette phase mais toutes ses Attaques ne peuvent cibler que des unités d'**<Infantry>**.

### Creeping Blight

①  
CP

Quand 1 de vos unités **<DG>** va attaquer. Pour cette phase, ses Attaques font +1 Dégât, et celles qui font des 6 naturels pour blesser sont PA -4.

### Mutated Strain

①  
CP

Quand 1 de vos unités de **<Poxwalkers>** va combattre. Pour cette phase :  
☹ ses 1 naturels pour toucher infligent auto. 1 BM à votre unité attaquante ;  
☺ ses 6 naturels pour blesser infligent 1 BM à la place de la blessure.

### Miasmal Affections

②  
CP

Au début de la phase de Combat. Choisir une unité ennemie à 1" d'une de vos unités de **<Plague Marines>**. Elle a -1 en Endurance pour cette phase. Non cumulable avec la capacité *Toxic Presence* de **<Mortarion>**.

### Life-Eater

①  
CP

Quand 1 de vos unités **<DG>** va attaquer. Pour cette phase, ses Attaques de Plague wepons qui font un 6 naturel pour toucher blessent auto.

### Relaptic Assault

①  
CP

MORTARION'S ANVIL (3<sup>rd</sup>) only. Choisir 1 de vos unités **<Infantry MA>** qui, pour cette phase, peut faire des *Intervention Héroïques* comme un **<Perso>**.

### The Flux Abated

POXMONGERS (5<sup>th</sup>) only. Quand 1 de vos unités de **<Daemon Engine POXMGR>** détruit 1 fig ennemie à cette phase de combat. 1 des figs de l'unité peut regagner D3 PV perdus.

## Phase de MORALE

### Warp Toll

①  
CP

Au début de la phase de Moral. Choisir 1 de vos **<Noxious Blightbringer>**. Les unités ennemies à 7" ajoutent +1 à leur test de Moral. Et si elles le ratent, le nombre de figs qui fuit est doublé !



# WARGEAR

RANGED WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Autogun	24"	Rapid Fire 1	3	0	1	-
Autopistol	12"	Pistol 1	3	0	1	-
Battle cannon	72"	Heavy D6	8	-2	D3	-
Bile spurt	12"	Assault D3	6	-1	1	Plague Weapon (pg 68)
Blight grenade	6"	Grenade D6	3	0	1	Plague Weapon (pg 68)
Blight launcher	24"	Assault 2	6	-2	D3	Plague Weapon (pg 68)
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
Combi-bolter	24"	Rapid Fire 2	4	0	1	-
Combi-flamer	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
Combi-melta	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Meltagun	12"	Assault 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Combi-plasma	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Plasma gun	24"	Rapid Fire 1	7	-3	1	See <i>plasma gun</i>
Death's heads	12"	Assault 2	4	0	1	Plague Weapon (pg 68)
The Destroyer Hive	6"	Pistol 2D6	4	-3	1	This weapon always hits on a 5+ (even when firing Overwatch), regardless of any modifiers.
Entropy cannon	36"	Heavy 1	8	-4	D6	-
Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
Havoc launcher	48"	Heavy D6	5	0	1	-
Heavy blight launcher	36"	Assault 6	6	-2	D3	Plague Weapon (pg 68)
Heavy bolter	36"	Heavy 3	5	-1	1	-
Heavy flamer	8"	Heavy D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Heavy slugger	36"	Heavy 4	5	-1	1	-
Heavy stubber	36"	Heavy 3	4	0	1	-
Helbrute plasma cannon	36"	Heavy D3	8	-3	2	For each hit roll of 1, the Helbrute suffers a mortal wound after all of this weapon's shots have been resolved.
Hyper blight grenade	6"	Grenade D6	4	0	2	Plague Weapon (pg 68). Each wound roll of 6+ made for this weapon inflicts a mortal wound on the target in addition to any other damage.
Injector pistol	3"	Pistol 1	4	-1	D6	Plague Weapon (pg 68). This weapon's Damage changes to 1 when attacking <b>VEHICLES</b> .
Krak grenade	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-
The Lantern	18"	Pistol 1	8	-3	3	If you hit with this weapon, draw a straight line between the closest point of Mortarion's base and that of the closest model in the target unit. Make a single wound roll against the target unit and each unit the centre of the line passes over.
Lascannon	48"	Heavy 1	9	-3	D6	-
Meltagun	12"	Assault 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Missile launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Frag missile	48"	Heavy D6	4	0	1	-
- Krak missile	48"	Heavy 1	8	-2	D6	-



# WARGEAR

RANGED WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Multi-melta	24"	Heavy 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Phosphex bombs	6"	Grenade 2D6	5	-1	1	-
Plague belcher	9"	Assault D6	4	0	1	Plague Weapon (pg 68). This weapon automatically hits its target.
Plagueburst mortar	12"-48"	Heavy D6	8	-2	D3	Plague Weapon (pg 68). This weapon can target units that are not visible to the firing model.
Plague spewer	9"	Heavy D6	5	-1	1	Plague Weapon (pg 68). This weapon automatically hits its target.
Plaguespitter	9"	Assault D6	User	-1	1	Plague Weapon (pg 68). This weapon automatically hits its target.
Plague sprayer	9"	Assault D6	2D6	-3	3	Plague Weapon (pg 68). This weapon automatically hits its target. Roll to determine the Strength of this weapon after selecting a target but before determining how many shots are fired.
Plaguespurt gauntlet	6"	Pistol D6	3	0	1	Plague Weapon (pg 68). This weapon automatically hits its target.
Plasma gun	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	24"	Rapid Fire 1	7	-3	1	-
- Supercharge	24"	Rapid Fire 1	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.
Plasma pistol	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
- Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain.
Predator autocannon	48"	Heavy 2D3	7	-1	3	-
Reaper autocannon	36"	Heavy 4	7	-1	1	-
Rothail volley gun	24"	Heavy 3	6	-2	1	-
Shotgun	12"	Assault 2	3	0	1	If the target is within half range, add 1 to this weapon's Strength.
Twin heavy bolter	36"	Heavy 6	5	-1	1	-
Twin heavy flamer	8"	Heavy 2D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Twin lascannon	48"	Heavy 2	9	-3	D6	-



# WARGEAR

MELEE WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Attendants' claws and teeth	Melee	Melee	2	0	1	Plague Weapon (pg 68). Each time Mortarion fights, he may make D6 additional attacks with this weapon.
Balesword	Melee	Melee	User	-3	1	Plague Weapon (pg 68)
Brutal assault weapon	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Bubotic axe	Melee	Melee	+1	-2	1	Plague Weapon (pg 68)
Chainaxe	Melee	Melee	+1	-1	1	-
Chainfist	Melee	Melee	x2	-4	2	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Corrupted staff	Melee	Melee	+2	-1	D3	-
Cursed plague bell	Melee	Melee	User	0	2	Plague Weapon (pg 68)
Daemonic axe	Melee	Melee	+1	-3	3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Defiler claws	Melee	Melee	x2	-3	D6	-
Defiler scourge	Melee	Melee	+4	-2	3	Each time the bearer fights, it can make 3 additional attacks with this weapon.
Diseased claws and teeth	Melee	Melee	User	0	1	Plague Weapon (pg 68)
Flail of corruption	Melee	Melee	+2	-2	2	Plague Weapon (pg 68). Make D3 hit rolls for each attack with this weapon, instead of 1. 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.
Fleshmower	Melee	Melee	+2	-2	2	Plague Weapon (pg 68). Each time a Foetid Bloat-Drone fights, it can make 6 additional attacks with this weapon.
Force axe	Melee	Melee	+1	-2	D3	-
Force stave	Melee	Melee	+2	-1	D3	-
Force sword	Melee	Melee	User	-3	D3	-
Gnashing maw	Melee	Melee	User	-2	1	Plague Weapon (pg 68)
Great plague cleaver	Melee	Melee	x2	-3	D6	Plague Weapon (pg 68). When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Helbrute fist	Melee	Melee	x2	-3	3	-
Helbrute hammer	Melee	Melee	x2	-4	D6	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Hellforged sword	Melee	Melee	User	-2	3	-
Hideous mutations	Melee	Melee	User	-2	2	-
Horrificing mutations	Melee	Melee	User	-2	1	-
Improvised weapon	Melee	Melee	User	0	1	-
Lightning claw	Melee	Melee	User	-2	1	You can re-roll failed wound rolls for this weapon. If a model is armed with two lightning claws, each time it fights it can make 1 additional attack with them.
Mace of contagion	Melee	Melee	+2	-1	3	Plague Weapon (pg 68). When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Malefic talons	Melee	Melee	User	-2	2	Each time a model with malefic talons 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.
Manreaper	Melee	Melee	+3	-3	D3	Plague Weapon (pg 68)
Master-crafted manreaper	Melee	Melee	+3	-3	3	Plague Weapon (pg 68)
Plague knife	Melee	Melee	User	0	1	Plague Weapon (pg 68)
Plague probe	Melee	Melee	User	-2	D3	Plague Weapon (pg 68)
Plaguesword	Melee	Melee	User	0	1	You can re-roll failed wound rolls for this weapon.
Plaguereaper	Melee	Melee	+2	-3	3	Plague Weapon (pg 68)
Power axe	Melee	Melee	+1	-2	1	-
Power fist	Melee	Melee	x2	-3	D3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Power maul	Melee	Melee	+2	-1	1	-
Power scourge	Melee	Melee	+2	-2	2	Each time the bearer fights, it can make 3 additional attacks with this weapon.
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-
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.
Putrid appendages	Melee	Melee	User	0	2	You can re-roll failed wound rolls for this weapon.
Silence	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Reaping scythe	Melee	Melee	User	-2	1	Plague Weapon (pg 68). Make 3 hit rolls for each attack with this weapon, instead of 1.
- Eviscerating blow	Melee	Melee	x2	-4	D6	Plague Weapon (pg 68)