

POUVOIRS PSY

DARK HERETICUS

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 (FAQ) la placer à 6" et à plus de 1" de toute fig ennemie.
4. *Prescience (7+)*: choisissez une unité <Heretic Astartes> à 18" qui, jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy, ajoute +1 à ses jets pour toucher.
5. *Diabolic Strength (6+)*: choisissez une figurine <Heretic Astartes> à 12" qui a +2 en Force et +1 Attaque jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy.
6. *Warptime (6+)*: choisissez une unité <Heretic Astartes> à 3" qui peut immédiatement se déplacer comme en phase de Mvt. Une seule utilisation de ce pouvoir par unité et par tour.

CHANGE

1. *Tzeentch's Firestorm (7+)*: choisissez une unité ennemie à 18" en LdV et jetez 9D6, chaque 6+ inflige 1 BM.
2. *Boon of Mutation (7+)*: choisissez un <Personnage TS> non <Daemon> à 3" et jetez 2D6, il reçoit le Don de Tzeentch correspondant (voir stratagème *Boon of Change*).
3. *Glamour of Tzeentch (7+)*: choisissez une unité amie <TS> à 12". Jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy, votre adversaire soustrait -1 à ses jets pour toucher contre cette unité.
4. *Boombolt (8+ FAQ)*: choisissez une unité ennemie à 18" en LdV qui subit D3 blessures mortelles et qui, à sa prochaine phase de Mouvement, verra son Mvt divisé par 2 et ne pourra pas *Sprinter*.
5. *Temporal Manipulation (6+)*: choisissez une fig amie <TS> à 12" qui regagne immédiatement D3 PV.
6. *Weaver of Fates (6+)*: une unité amie <TS> à 18" voit sa sauvegarde invulnérable améliorée de 1 (3++ max.) jusqu'au début de votre prochaine Phase Psy. Les figs n'ayant pas de svg invuln. en gagnent une de 5++.

TZEENTCH

1. *Boon of Change (7+)*: choisissez une unité amie <Tzeentch Daemon> à 18" et jetez 1D3 :
1 : +1 Attaque
2 : +1 en Force
3 : +1 en Endurance
} jusqu'au début de votre prochaine phase Psy
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, (FAQ) placez-la à 6" du Perso 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. Elle redevient une fig ennemie à la fin de votre 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 ennemies à 3" subissent D3 BM ; ou D6 BM si ce pouvoir a été manifesté avec un 12+.

WARLORD

NAMED CHARACTER	WARLORD TRAIT
Ahriman	Otherworldly Prescience
Magnus the Red	Lord of Forbidden Lore

CODEX

1. *Arrogance of Aeons* : peut relancer ses jets de *Deny the Witch*.
2. *Undying Form* : réduisez de -1 (jusqu'à un minimum de 1) tous les dégâts qu'il subit.
3. *Aetherstride* : peut *Sprinter* et *Charge* dans le même tour, et peut relancer sa distance de *Charge*.
4. *Lord of Forbidden Lore* : connaît un pouvoir Psy supp.
5. *Otherworldly Prescience* : +1 à la sauvegarde invulnérable (max 3++).
6. *High Magister* : +1 à ses Tests Psychiques.

RELIQUES

SEER'S BANE

Model with force sword or power sword only. Seer's Bane replaces the bearer's force sword or power sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Seer's Bane	Melee	Melee	User	-3	D3

Abilities: The Strength of the bearer is doubled when targeting enemy **PSYKER** units or enemy units that include any models with a Leadership characteristic of 9 or higher with this weapon.

HELM OF THE THIRD EYE

If your army is Battle-forged and the wearer is on the battlefield, roll a D6 each time your opponent uses a Stratagem. On a 5+ you gain 1 Command Point.

DARK MATTER CRYSTAL

Once per battle, at the end of your Movement phase, you can select the bearer or a friendly **THOUSAND SONS INFANTRY** unit within 12" of him. Remove that unit from the battlefield and immediately set it up anywhere on the battlefield that is more than 9" from any enemy models. This does not count as **Falling Back** if the unit was within 1" of any enemy models.

CORUSCATOR

Model with inferno bolt pistol only. Coruscator replaces the bearer's inferno bolt pistol and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Coruscator	12"	Pistol 3	4	-2	D3

ATHENAEAN SCROLLS

If you roll a double when making a successful Psychic test for the bearer, your opponent cannot attempt to resist that psychic power with a *Deny the Witch* test or negate it by any means. Note that the psyker will still suffer *Perils of the Warp* on a roll of double 1 or double 6, and if slain by *Perils of the Warp*, the power they were trying to manifest will still automatically fail.

THE PRISMATIC STAFF

Model with force stave only. The Prismatic Staff replaces the bearer's force stave and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
The Prismatic Staff	Melee	Melee	+2	-1	D3

Abilities: The bearer can shoot and charge during a turn in which it **Fell Back**.

CULTES

CULT OF MAGIC

- *Devastating Sorcery (SdG)* : Quand il manifeste un pouvoir psy qui inflige 1+ BM = 1 BM supp.
- *Astral Blast (6+)*: L'unité ennemie la + proche à 9" et en LdV subit D3 BM et toutes les unités (amies et ennemies) à 3" subissent 1 BM. Seule la 1^{ère} portée est améliorée par *Brotherhood of Sorcerers* (à 15").
- *Arcane Focus (Relic)* : +1 à ses tests Psy.

CULT OF DUPLICITY

- *Duplicitous Tactician (SdG)* : Au début du 1^{er} Round, avant le T1. Redéployez ce SdG et D3 unités de ce Culte.
- *Sorcerous Facade (7+)*: choisir une unité <Cult of Duplicity> à 6". Retirez-la de la table et remplacez-la n'importe où sur la table à plus de 9" de toute fig ennemie. Elle compte comme s'étant déplacée ce tour.
- *Perfidious Tome (Relic)* : Au début de chaque Round, jetez 1D6. Sur 1, votre adversaire gagne 1 CP. Sur 4+, vous gagnez 1 CP.

CULT OF TIME

- *Immaterial Echo (SdG)* : 1 seule fois à chacune de vos phases psy, si ce Warlord manifeste avec succès un pouvoir Psy ur jet de 9+, il peut tenter de manifester un pouvoir Psy supplémentaire à cette phase.
- *Time Flux (5+)*: choisir une unité amie à 6", remettez en jeu une fig <CoT Infantry> précédemment détruite, avec l'ensemble de ses PV et en cohérence avec son unité. Sur un jet non modifié de 9+, le pouvoir ressuscite D3 figs.
- *Hourglass of Manat (Relic)* : la première fois que le porteur est tué, à la fin de la phase, remettez en jeu sa fig avec D3 PV, aussi près que possible de sa localisation précédente et à 1" d'un ennemi.

CULT OF KNOWLEDGE

- *Ardent Scholar (SdG)* : peut relancer les 1 de ses tests Psy.
- *Psychic Delve (6+)*: choisir une unité ennemie à 18". Jusqu'au début de votre prochaine phase psy, les unités <Cult of Knowledge> peuvent relancer les 1 pour blesser contre cette unité.
- *Incaladion's Cry (Relic)* : fig avec warp pistol only

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Incaladion's Cry	12"	Pistol D6	6	-2	1
Abilities: When resolving an attack made with this weapon, do not make a hit roll: it automatically scores a hit.					

CULT OF CHANGE

- *Fickle Nature (SdG)* : ce Warlord peut relancer ses jets de Charge ; il peut charger et tirer même s'il a battu en retraite à ce tour.
- *Disturb Reality (6+)*: une unité ennemie à 12" a -1 Cd et -1 Attaque jusqu'à votre prochaine phase psychique.
- *Capricious Crest (Relic)* : 1x/tour, quand un test Psy est effectué par une figurine à 18" du porteur, vous pouvez changer le résultat comme suit :
 - si c'est une figurine amie, vous pouvez changer les "1" en "6".
 - si c'est une figurine ennemie, vous pouvez changer les "6" en "1".

CULT OF PROPHECY

- *Guided by The Whispers (SdG)* : 1x/tour. Après son tir d'*Overwatch*, il peut se déplacer de 6".
- *Divine the Future (6+)*: Jetez 1D6, et conservez le dé. D'ici au début de votre prochaine phase psy, vous pouvez utiliser ce dé pour remplacer le résultat d'un jet pour toucher, blesser, Advance, Charge, test Psy, Deny the Witch ou de Moral d'une unité <Cult of Prophecy>.
- *Pythic Brazier (Relic)* : les unités amies à 6" peuvent relancer 1 dé pour toucher, pour blesser et de dégât.

CULT OF MANIPULATION

- *Beguiling Influence (SdG)* : les figs ennemies à 1" de ce Warlord ont -1 Attaque (jusqu'à un minimum de 1 Att.).
- *Attempted Possession (6+)*: un <Personnage> ennemi à 18" subit 1 BM. Il a aussi -2 à ses tests Psy jusqu'au début de votre prochaine phase psy.
- *Sorthis' Reflector (Relic)* : à la phase de Combat, choisir 1 fig d'<Infantry> ennemie à 1" avec un Cd de 9 ou moins. Choisir une arme de mêlée portée par cette fig. Jusqu'à la fin de cette phase, le porteur est traité comme utilisant l'arme de la fig ennemie et ne peut attaquer que la fig ennemie en question. Vous ne pouvez pas relancer les jets pour toucher ni pour blesser pour ces Attaques.

CULT OF MUTATION

- *Touch of Vicissitude (SdG)* : Quand vous résolvez 1 Attaque de mêlée faites de ce Warlord, chaque 6 (non modifié) pour toucher inflige 1 BM en plus des autres Dégâts.
- *Warp Reality (6+)*: Choisir un élément de décor à 18" et une unité ennemie à 3" de ce décor. Jusqu'au début de votre prochaine phase Psy, cette unité divise par 2 son Mvt et a -1" à son Advance et sa Charge.
- *Exalted Mutation (Relic)* : fig de <Sorcerer> uniquement. +1 Force, +1 Endu. et +1 Att. au profil du porteur.

CULT OF SCHEMING

- *Grand Schemer (SdG)* : les unités <CoS> à 3" de ce Warlord gagnent la règle ~~Disciples of Tzeentch~~ *Objectif sécurisé*. Si l'unité a déjà cette capacité, chacune de figs compte pour 2 pour déterminer qui contrôle 1 objectif.
- *Seeded Strategy (6+)*: une unité amie <CoS> à 24" peut tirer et charger après avoir battu en retraite.
- *Cha'Qi'Thl's Theorem (Relic)* : peut être activé 1x/bataille à n'importe quelle phase si le porteur est sur la table. Jusqu'à la fin de cette phase (ou jusqu'à la fin des effets d'un stratagème qui ciblerait directement le porteur, selon la condition qui survient en premier) choisissez un stratagème et réduisez son coût à 0 CP.

STRATAGEMES

Avant la Bataille

Relics of the Thousand Sons	① or ③ CP	1 relique supp. pour 1 CP ou 2 reliques supp. pour 3 CP. Doivent être données à des <Personnages> différents. Limité à 1x par bataille.	☆
Webway Infiltration	① or ③ CP	Vous pouvez garder en Réserves une unité <TS Infantry> pour 1 CP (ou 2 unités pour 3 CP). Ces unités peuvent ensuite émerger de la Toile à la fin de n'importe quel phase de Mouvement. Placez-les alors n'importe où sur la table à plus de 9" de toute fig ennemie. Limité à 1x par bataille.	☆
Inferno Bolts	① CP	Choisissez un combi-bolter, combi-fuseur, combi-flamer, bolter lourd ou bolter lourd jumelé d'un de vos <Véhicules TS> qui voit (la partie bolter de) son profil passé(e) à PA -2.	☆
Magister	① CP	Choisir 1 de vos <Personnage TS> qui n'est pas déjà le Warlord. Il reçoit un trait de SdG (sans être considéré comme tel sauf pour ce trait)	☆☆
Risen Rubricae	① CP	1x/bataille. Quand une unité <Rubric Marine> est déployée sur la table. Peut être placée n'importe où à plus de 9" de toute fig ennemie.	

En Réaction

Soul Flare	① CP	Si un de vos <Aspirants Sorciers TS> ou <Sorciers Scarab Occult> est éliminé. Jetez 1D6 pour chaque unité ennemie à 6" et soustrayez -2 si c'est un <Personnage> ou un <Véhicule> . Sur 4+, cette unité subit 1 BM.	☆☆
The Flesh-Change	① CP	Au début de n'importe quelle phase, choisissez un <Personnage TS> , il est tué, mais vous pouvez placer à 6" (FAQ et à plus de 1" de toute fig ennemie) un <Tzeentch Chaos Spawn> (gratuit en pts de renforts).	☆
Baleful Vortex	① CP	Après qu'un de vos <Mutalith Vortex Beasts> ait résolu un de ses pouvoirs, jetez 1D6 pour déterminez aléatoirement un de ses pouvoirs qui est immédiatement manifesté (même s'il l'a déjà été cette phase) et qui réussit auto. sans jet de dé.	☆☆
Indomitable Foes	① CP	Quand 1 de vos unités <Rubric Marine> ou <Scarab Occult Terminator> est attaquée. Elle a +1 à sa svg invuln. (max. 3++) pour cette phase.	
Yoked Automata	② CP	A la fin de la phase de Charge ennemie. Choisir une unité ennemie qui a fini sa charge à 1" d'un <Perso TS> (non <Tzaangor>). Une de vos unités <Rubric Marine> ou <Scarab Occult Terminator> à 12" de cette unité (et non engagée à une autre unité ennemie) peut faire une <i>Intervention Héroïque</i> de 2D6" (au lieu de 3"). Doit finir engagée à 1" de cette unité en restant à plus de 1" de toute autre unité ennemie sinon ne bouge pas.	

Phase PSY

Cabalistic Focus	① CP	Avant (< FAQ) de lancer un pouvoir Psy avec un <TS Psyker> > à 6" de 2 autres <TS Psykers> . Ajoutez +2 à son test psy.	☆☆
Chaos Familiar	① CP	Choisissez un <Psyker TS> ami qui peut remplacer un de ses pouvoirs psy par un autre pouvoir des disciplines Dark Hereticus, Change ou Tzeentch.	☆☆
The Great Sorcerer	① CP	A la fin de la phase Psy. Un <Psyker TS> peut lancer un pouvoir psy supp.	☆
Sorcerous Infusion	① CP	Après avoir manifesté un pouvoir. Sur un 9+, si une fig de l'unité avait perdu des PV, elle regagne D3 PV perdus, sinon 1 fig tuée revient en jeu.	
Adepts of the Immaterium	① CP	Quand un <Psyker TS> subit un péril du Warp. Il l'ignore à la place.	☆

OBJECTIFS

New Orders	② CP	Au début du tour, après avoir généré vos objectifs Maelstrom, défaussez un objo pour en piocher un autre.	
-------------------	------	---	--

Phase de MOUVEMENT

Sorcerous Pact	① CP	Si un <Personnage TS> invoque des <Tzeentch Daemons> sur la table avec un <i>Rituel Démoniaque</i> , il peut jeter 4D6 au lieu de 3D6 pour le test d'invocation et ne subira aucune BM en cas de double ou de triple.	☆
-----------------------	---------	---	---

Phase de TIR

Blasphemous Machines	① CP	Choisissez un <Véhicule TS> 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.	☆☆
Daemonforge	① CP	Choisissez un <Véhicule Daemon TS> qui peut, pour cette phase, relancer tous ses jets pour toucher et pour blesser.	☆☆☆
Fire Frenzy	① CP	Si un <Hellbrute TS> 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.	☆☆
Veterans of the long War	① CP	Quand une <TS Infantry ou Biker> attaque, ajoutez +1 à ses jets pour blesser à cette phase.	
Linebreaker Bombardment	① CP	Si un <Vindicator TS> est à 6" de 2 autres <Vindicators TS> , les 3 chars tirent ensemble. Sélectionnez un point visible à 24 » et en LdV des 3 chars. Jetez 1D6 pour chaque unité amie ou ennemie à 3" de ce point. Ajouter +1 pour les unités de 10+ figs. Soustraire -1 pour les unités <Personnages> . Sur 4+, l'unité subit 3D3 BM.	
Killshot	① CP	Si un <TS Predator> est à 6" de 2 autres <TS Predators> , ajoutez +1 à leurs jets pour blesser et jets de dommages contre les <Véhicules> et les <Monstres> pour cette phase de tir.	
Coruscating Beam	③ CP	1x par bataille, si votre <TS> Warlord ne s'est pas déplacé en phase de Mvt, à la place de ses tirs, désignez 2 points en LdV et distants de plus de 9". Jetez 1D6 pour toute unité sur le passage de cette ligne. Sur 4+, elle subit D3 BM.	☆
Infernal Fusillade	① CP	Quand 1 de vos unités <Rubric Marine> ou <Scarab Occult Terminator> va tirer. Si immobile ce tour, peut tirer 2x avec ses armes à Tir Rapide.	

Phase de COMBAT

Boon of Tzeentch	① CP	Lorsqu'un de vos <Personnages TS> (non <Daemon>) élimine un <Personnage>, un <Véhicule> ou un <Monstre>, jetez 2D6 : Spawndom: votre personnage est détruit [et remplacé par] un Chaos Spawn (gratuit en pts de renforts) qui rejoint votre armée et doit être placé dans les 6" (FAQ) et à plus de 1" d'une fig ennemie. Arcane Occulum: +6" à la portée de ses armes de Tir. Temporal Distortion: +3" de Mouvement. Prescience Foresight: ignore les blessures sur 6+. S'il a déjà une capacité similaire, +1 aux jets pour annuler les blessures. Esoteric Insight: +1 à ses tests psychiques. The Eye Opens: choisissez le don de votre choix (sauf les n°2 et 12). Aura of Illusion: -1 pour le toucher en phase de Combat. Aetherflame: ses armes de Mêlée font +1 dégât. Crystalline Body: +1 en Endurance. Fragment of Immortality: +1 PV. Daemonhood: votre personnage est détruit [et remplacé par] un Prince Démon qui rejoint votre armée et doit être placé dans les 6".	☆☆
Daemonforge	① CP	Choisissez un <Véhicule Daemon TS> qui peut, pour cette phase, relancer tous ses jets pour toucher et pour blesser.	☆☆☆
Veterans of the long War	① CP	Quand une <TS Infantry ou Biker> attaque, ajoutez +1 à ses jets pour blesser à cette phase.	☆

Warpflame Gargoyles	① CP	Au début de votre phase de Combat, choisissez un de vos <Véhicules TS> (sauf Helbrute ou Heldrake) et jetez 1D6 pour chaque unité amie ou ennemie à 3", soustrayez -2 si l'unité est <Personnage> ou <Véhicule>. Sur 4+, l'unité subit D3 blessures mortelles.	☆
Vengeance for Prospero	① CP	A déclarer avant qu'une de vos unités <TS> n'attaque. Jusqu'à la fin de la phase, sa capacité <i>Death to the False Emperor</i> se déclenche sur 4+ au lieu de 6+ pour ses Attaques qui ciblent des unités <Space Wolves>.	
Cycle of Slaughter	② CP	A la fin de votre phase de Combat, une de vos unités <Tzaangor> peut immédiatement attaquer une nouvelle fois.	
Fated Mutation	① CP	Quand une unité de <Tzeentch Chaos Spawn> attaque, vous pouvez choisir leur Mutation pour ce tour au lieu de jetez 1D3. De plus, vous pouvez relancer le D6 pour déterminer leur nombre d'Attaques ce tour.	☆

ARMY RULES

Brotherhood of Sorcerers : ces unités ajoutent +6" à la portée de tous leurs pouvoirs psy.

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 <Personnage TS> (qui n'est pas arrivé des Renforts ce tour) peut, à fin de sa phase de Mvt, tenter d'invoquer un <Tzeentch Daemon>. Faites un test d'invocation en jetant 3D6. Vous pouvez invoquer sur la table une unité <Tzeentch 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 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 !

Disciples of Tzeentch : les choix de Troupes dans un détachement <TS> ont la règle *Objectif sécurisé*.

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>.

Cults of the Legion : si votre armée est réglementaire, chacun de vos détachements <TS> peut choisir un Culte. Toutes les figs qui le composent (hors Tzaangor, Cultistes et Perso nommés) gagnent alors son mot clé. Toutes les figs <Psykers> d'un Culte, connaissent tjs le pouvoir psy de leur culte en plus de leurs autres pouvoirs.

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	-
Baleflamer	18"	Assault D6	6	-2	2	This weapon automatically hits its target.
Battle cannon	72"	Heavy D6	8	-2	D3	-
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.
Coruscating flames	18"	Assault 2	User	0	1	-
Demolisher cannon	24"	Heavy D3	10	-3	D6	When attacking units with 5 or more models, change this weapon's Type to Heavy D6.
Ectoplasma cannon	24"	Heavy D3	7	-3	D3	-
Fatecaster greatbow	24"	Assault 2	5	-1	1	-
Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
Flickering flames	12"	Pistol D6	User	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Frag grenade	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Hades autocannon	36"	Heavy 4	8	-1	2	-
Havoc launcher	48"	Heavy D6	5	0	1	-
Heavy bolter	36"	Heavy 3	5	-1	1	-
Heavy flamer	8"	Heavy D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
Heavy stubber	36"	Heavy 3	4	0	1	-
Heavy warpflamer	8"	Heavy D6	5	-2	1	This weapon automatically hits its target.
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.
Hellfyre missile rack	24"	Heavy 2	8	-2	D3	-
Inferno bolt pistol	12"	Pistol 1	4	-2	1	-
Inferno boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	-2	1	-
Inferno combi-bolter	24"	Rapid Fire 2	4	-2	1	-
Krak grenade	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-
Lascannon	48"	Heavy 1	9	-3	D6	-
Magma cutter	6"	Pistol 1	8	-4	3	-
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	-
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.
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	-
Shotgun	12"	Assault 2	3	0	1	If the target is within half range, add 1 to this weapon's Strength.
Soulreaper cannon	24"	Heavy 4	5	-3	1	-
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	-
Warpflame pistol	6"	Pistol D6	3	-2	1	This weapon automatically hits its target.
Warpflamer	8"	Assault D6	4	-2	1	This weapon automatically hits its target.

WARGEAR

MELEE WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Betentacled maw	Melee	Melee	User	-1	1	Make 3 hit rolls for each attack made with this weapon, instead of 1.
Black Staff of Ahriman	Melee	Melee	+2	-1	3	-
The Blade of Magnus	Melee	Melee	x2	-4	3	If a CHARACTER is destroyed by this weapon, you can add a Chaos Spawn to your army. Set up the Chaos Spawn within 6" of Magnus and more than 1" from any enemy models.
Brutal assault weapon	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Daemon jaws	Melee	Melee	User	-1	2	-
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.
Disc of Tzeentch's blades	Melee	Melee	4	0	1	After a model on this mount makes its close combat attacks, you can attack with its mount. Make 1 additional attack, using this weapon profile.
Divining spear	Melee	Melee	+1	-1	1	The Damage of this weapon is increased to 2 on a turn in which the bearer charged.
Enormous claws	Melee	Melee	User	-2	2	-
Force stave	Melee	Melee	+2	-1	D3	-
Force sword	Melee	Melee	User	-3	D3	-
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.
Heldrake claws	Melee	Melee	User	-1	D3	When attacking models that can FLY , you may add 1 to this weapon's hit roll.
Hellforged sword	Melee	Melee	User	-2	3	-
Hideous mutations	Melee	Melee	User	-2	2	-
Lamprey bite	Melee	Melee	+2	-3	2	-
Lasher tendrils	Melee	Melee	User	-2	2	Each time the bearer fights, it can make 6 additional attacks with this weapon.
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.
Maulerfiend fists	Melee	Melee	x2	-3	3	-
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	-
Tzaangor blades	Melee	Melee	User	-1	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.

OTHER WARGEAR	
WARGEAR	ABILITIES
Brayhorn	Add 1 to Advance and charge rolls for a unit that includes a brayhorn.
Daemonic Icon	If you roll a 1 when taking a Morale test for a unit with any Daemonic Icons, reality blinks and the daemonic horde is bolstered. No models flee and D6 slain Pink Horrors are instead added to the unit.
Familiar	If a model is accompanied by a Familiar, add 1 to the first Psychic test you make for it in each of your Psychic phases.
Icon of Flame	At the start of your Psychic phase, roll a D6 for each unit with an Icon of Flame. On a roll of 6 inflict 1 mortal wound on the closest enemy unit within 12" of the model carrying the Icon of Flame.
Instrument of Chaos	A unit that includes any Instruments of Chaos adds 1 to their Advance and charge rolls.