

EPIC

ARMAGEDDON

CODEX

DEMONS DU CHAOS

EA-FR

DÉMONS DU CHAOS



" Les intentions de leur sombre maître se reflètent sur le visage et l'apparence de ses émissaires."

Extrait du Liber Maleficarum

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de Démons du Chaos telles celles qui apparaissent lors des grandes incursions démoniaques. Les armées de Démons du Chaos sont organisées en formations appelées **détachements**.

Chaque *détachement* peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque *détachement* quelle *amélioration* est autorisée. Chaque *amélioration* autorisée ne peut être prise qu'une fois par *détachement* pour un maximum de quatre par *détachement*. Les améliorations font partie intégrante des détachements et doivent respecter les règles de cohésion. Notez que certaines *améliorations* remplacent des unités d'un *détachement* tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Règle spéciale : **Exalté**

Un seul **Démon Majeur** de l'armée peut devenir gratuitement un **Démon Majeur Exalté**. Il gagne la règle *Commandant Suprême*.

Si vous jouez la **Cour du Premier Prince**, alors le Prince Démon de la **Cour du Premier Prince** devient *Commandant Suprême* à la place.

Règle spéciale : **Cacophonie Psychique**

Lors des invasions démoniaques, le ciel se couvre de nuages chargés d'énergie psychique. Lors de leur entrée en jeu, les aéronefs ennemis subissent 1 tir AA6+ par formation.

Règle spéciale : **Sacrifiables**

Les unités *Sacrifiables* ne génèrent pas de pion impact lorsqu'elles sont détruites. Cependant, les unités *Sacrifiables* comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut.

Règle spéciale : **Instables**

Les démons sont instables. Une fois démoralisés, chaque pion d'impact leur fera perdre 2 socles au lieu de 1. Les Démons majeurs ne perdent que 1 CD.

Règle spéciale : **Portail Démoniaque**

Lors des grandes invasions démoniaques, les Démons s'infiltrèrent dans le monde réel par de gigantesques failles Warp. Ces failles servent de portails qui permettent aux démons de se matérialiser pour quelques heures, jours ou semaines.

Chaque portail démoniaque permet de mettre jusqu'à 3 formations de démons en réserve. Dans le scénario du Grand Tournoi, les formations avec plusieurs options de déploiement doivent désigner leur méthode de déploiement durant le déploiement (Portail, aéronef, Faille Démoniaque...).

Le joueur Démons du Chaos **peut remplacer gratuitement son objectif Blitz par un Portail**. Il compte à la fois comme un objectif et un Portail. Le joueur Démons du Chaos peut remplacer un seul marqueur d'objectif supplémentaire dans sa moitié de table par un Portail s'il en a payé l'option. Un portail ne peut être ni attaqué, ni détruit.

Un **Portail Démoniaque** permet, lors de la *phase de Téléportation*, d'invoquer une et une seule **formation de démons** préalablement sélectionnée lors de la composition de l'armée.

La formation invoquée apparaît à moins de 15cm du portail démoniaque, et hors des zones de contrôles ennemies. Si cela n'est pas possible, alors la formation ne peut pas être déployée.

On ne peut invoquer qu'une seule formation de démons par Portail Démoniaque et par tour.

La formation invoquée ne subit pas de PI suite à sa « téléportation ». Elle devient immédiatement une formation à part entière et en suit les règles habituelles d'activation, de cohésion, etc.

Règle spéciale : Faille démoniaque

Les Démons du Chaos peuvent apparaître via des Failles démoniaques. Une **Faille démoniaque** permet de déployer jusqu'à 2 détachements de Démons du Chaos en suivant les règles d'*Assaut planétaire indépendant*. Ne prenez qu'une seule coordonnée par Faille Démoniaque qui sera utilisée pour déployer les 2 détachements liés à la Faille. (Les 2 détachements seront donc déployés dans les 15cm de la Faille démoniaque).





La Faille démoniaque compte comme une activation. Les formations déployées ainsi deviennent immédiatement des formations à part entière et en suivent les règles habituelles d'activation, de cohésion, etc.

Règle spéciale : Factions

Chaque formation dans une armée de Démons du Chaos appartient à une faction qui prête allégeance à l'un des **Dieux du Chaos** (Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch) ou au **Chaos Universel**.

A l'exception de celles vénérant le *Chaos Universel*, les différentes factions ne s'entendent pas toutes bien, et certaines entretiennent entre elles des haines millénaires.

Les unités et les améliorations sélectionnées pour une formation **doivent** appartenir à la même faction (Pas de héraut de Khorne dans une formation de Nurgle). Certaines améliorations sont spécifiques à une faction, qui est alors indiquée entre parenthèses. Un *Commandant* d'une faction ne peut pas utiliser sa règle *commandant* avec un détachement d'une autre faction.

FACTIONS	 KHORNE	 TZEENTCH	 NURGLE	 SLAANESH
DÉMONS MAJEURS	Buveur de Sang	Duc du Changement	Grand Immonde	Gardien des Secrets
DÉMONS MINEURS	Sanguinaires	Incendiaires	Portepestes Nurgling	Démonettes
ATTAQUE RAPIDE	Équarrisseurs	Hurlleurs de Tzeentch	Mouche de Nurgle	Veneuses de Slaanesh
BÊTE DÉMONIAQUE	Chiens de Khorne	X	Bête de Nurgle	Bête de Slaanesh
SUPPORT DÉMONIAQUE	Canon de Khorne	Chariots de feu de Tzeentch	Crapauds de la peste	Chariots de Slaanesh
CHAMPION DÉMONIAQUE				
HÉRAUT	Héraut de Khorne	Héraut de Tzeentch	Héraut de Nurgle	Héraut de Slaanesh
SOUTIEN	Preneur de Crâne	X	Jardinier de Nurgle	Ravisser infernal

LISTE D'ARMÉE DES DÉMONS DU CHAOS

Les armées des Démons du Chaos ont une **valeur stratégique de 1**. Toutes les formations de démons comprenant un démon majeur et les failles Démoniaques ont une **initiative de 1+**. Les autres formations ont une **valeur d'initiative de 2+**.

DÉTACHEMENTS DÉMONS DU CHAOS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
1+ Légion Démoniaque	8 unités de Démons Mineurs et 1 Démon Majeur	Bête démoniaque, Démon mineur, Nurgling, Le Masque, Support Démoniaque, Attaque rapide	300 pts
Démon Majeur <i>0-1 Démon Majeur par Dieu</i>	1 Démon Majeur		200 pts
Horde de Démons Mineurs	12 unités de Démons Mineurs	Champion Démoniaque, Bête démoniaque, Nurgling, Prince Démon, Le Masque, Support Démoniaque, Attaque rapide	275 pts

FORMATION DE SOUTIEN

(Maximum 2 formations de soutien par détachement de Démons du Chaos)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Démons Mineurs	8 unités de Démons Mineurs	Champion Démoniaque, Bête démoniaque, Nurgling, Le Masque, Support Démoniaque, Attaque rapide	175 pts
Attaque Rapide	8 unités d'Attaque Rapide	Champion Démoniaque	250 pts
Bêtes Démoniaques	6 unités de Bêtes démoniaques	Champion Démoniaque, Bête démoniaque, Karanak	200 pts
Support Démoniaque	4 ou 6 unités de Support Démoniaque	Champion Démoniaque, Support Démoniaque	250 pts / 375 pts

FORMATION RARE

(Maximum 1/3 des points)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Portail Démoniaque	1 Portail Démoniaque		50 pts
Faille Démoniaque	1 Faille Démoniaque		50 pts

AMÉLIORATIONS DÉMONS DU CHAOS

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement)

Améliorations	Unités	Coût
Champion Démoniaque	Ajoutez 1 héraut Démoniaque ou 1 Soutien Démoniaque à l'une des unités de la formation	50 pts
Bête Démoniaque	Ajoutez jusqu'à 3 Bête Démoniaque	25 pts chacun
Démon Mineur	Ajoutez jusqu'à 6 unité de Démons mineurs	25 pts chacun
Support Démoniaque	Ajoutez 1 unité de Support Démoniaque	75 pts
Attaque rapide	Ajoutez jusqu'à 2 unité d'Attaque rapide	25 pts chacun
Karak (Khorne) 0-1 par armée	Ajoutez 1 unité de Karanak	50 pts
Incendiaire Exalté (Tzeentch)	Remplacez 2 Incendiaires par 2 Incendiaires exaltés	25pts
0-2 Nurgling (Nurgle)	Ajoutez 2 unités de Nurgling	25 pts
Le Masque (Slaanesh) 0-1 par armée	Remplacez un Héraut Démoniaque de Slaanesh par Le Masque.	25 pts

FEUILLE DE RÉFÉRENCES KHORNE

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Buveur de Sang	EG	30cm	4+	3+	-	Hache de Khorne Fouet de Khorne	(contact) (contact)	Armes d'assaut, +2A, TT(1) Armes d'assaut, +1A, TT(1)	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable</i> <i>CD3 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6</i>
Sanguinaires	Inf	15cm	4+	4+	-	Lame d'Enfer	(contact)	Armes d'assaut, +1A	<i>Sauvegarde Invulnérable, Instables</i>
Canon de Khorne	VB	20cm	4+	6+	4+	Canon Feu d'Enfer	60cm	MA4+	<i>Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Équarisseurs de Khorne	Inf	30cm	4+	4+	-	Lame d'Enfer	(contact)	Armes d'assaut, +1A	<i>Sauvegarde Invulnérable, Montés</i>
Chien de Khorne	Inf	30cm	4+	4+	-	Crocs Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut, +1A	<i>Sauvegarde Invulnérable</i>
Karanak	Inf	30cm	4+	3+	5+	Crocs Démoniaques Rugissement infernal	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, +1A Arme Légère	<i>Sauvegarde Invulnérable, Charismatique, Meneur</i>
Héraut de Khorne	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Preneur de Crâne	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Charismatique, Sauvegarde Invulnérable</i>
Faille Démoniaque	-	-	-	-	-				<i>Assaut planétaire indépendant, Transport (2 formations de démons du chaos)</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES TZEENTCH

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Duc du Changement	EG	30cm	4+	5+	4+	Regard Cinglant Bâton de Chari Vari	30 cm (15cm) (contact)	2x MA3+ Armes légères, +1A, MA Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Marcheur, Meneur, Réacteurs Dorsaux, Sauvegarde Invulnérable</i> <i>CD3 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6</i>
Incendiaires	Inf	15cm	5+	5+	4+	Flammes de Tzeentch	(15cm)	Armes légères, IC	<i>Sauvegarde Invulnérable,, Instables</i>
Incendiaire Exalté	Inf	15cm	4+	5+	4+	Flammes de Tzeentch Feu de Tzeentch	(15cm) 15cm	Armes légères, IC AP4+/AC6+, IC	<i>Sauvegarde Invulnérable, Instables</i>
Hurleurs de tzeentch	Inf	30cm	5+	5+	5+	Crocs Attaque de nuée Hurlement de Tzeentch	(contact) 15cm 30cm	Armes d'assaut AA6+ AP5+	<i>Sauvegarde Invulnérable, Antigrav</i>
Chariot de Feu	VL	25cm	4+	5+	4+	Crocs Flammes de Tzeentch 2x Feu de Tzeentch	(contact) (15cm) 15cm	Armes d'assaut Armes légères, IC AP4+/AC6+, IC	<i>Antigrav, Sauvegarde Invulnérable</i>
Héraut de Tzeentch	Perso	-	-	-	-	Explosion Warp	(15cm)	Armes légères, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Faille Démoniaque	-	-	-	-	-				<i>Assaut planétaire indépendant, Transport (2 formations de démons du chaos)</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES NURGLE

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Grand Immonde	EG	15cm	4+	4+	5+	Nuée de Nurglings	(contact) (souffle) (15cm)	Armes d'assaut, +1A, MA AP4+/AC5+, IC, Rpt Armes légères, +1A, IC	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable</i> CD4 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6
Portepestes	Inf	15cm	3+	3+	6+	Epée de la Peste Nuée de Mouches	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	<i>Sauvegarde Invulnérable, Instables</i>
Mouches de Nurgle	Inf	25cm	4+	3+	6+	Epée de la Peste Attaque de nuée Nuée de Mouches	(contact) 15cm (15cm)	Armes d'assaut AA6+ Armes légères	<i>Montés, Sauvegarde Invulnérable, Antigrav</i>
Bêtes de Nurgle	VL	15cm	3+	3+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	<i>Infiltrateurs, Sauvegarde Invulnérable</i>
Crapaud de la Peste	VB	20cm	4+	3+	4+	Langue préhensile Epée de la Peste	(Contact) (15cm) (contact)	Armes d'assaut, +1A, FeP Armes légères Armes d'assaut	<i>Marcheur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Nurgling	Inf	15cm	4+	5+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	<i>Sauvegarde Invulnérable, Sacrifiables, Infiltrateur, Ne comptent pas pour déterminer le vainqueur d'un assaut, Instables</i>
Jardinier de Nurgle	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Charismatique, Sauvegarde Invulnérable</i>
Héraut de Nurgle	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Faille Démoniaque	-	-	-	-	-				<i>Assaut planétaire indépendant, Transport (2 formations de démons du chaos)</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES SLAANESH

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Gardien des Secrets	EG	20cm	4+	3+	4+	Regard de Slaanesh Fouet du Tourment	45cm (15cm) (contact)	2xMA4+ Armes légères, +1A, MA, FeP Armes d'assaut, +1A, MA, FeP	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Meneur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable</i> CD3 - Critique : Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm est entraînée dans le Warp et détruite sur un résultat de 6
Démonettes	Inf	20cm	4+	3+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	<i>Frappe en Premier, Sauvegarde Invulnérable, Instables</i>
Veneuses de Slaanesh	Inf	35cm	5+	3+	-	Lances énergétiques	(contact)	Arme d'assaut, FeP	<i>Sauvegarde Invulnérable, Montés</i>
Bêtes de Slaanesh	VL	20cm	4+	3+	-	Griffes Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut	<i>Infiltrateurs, Sauvegarde Invulnérable, Frappe en Premier</i>
Héraut de Slaanesh	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Le Masque	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Charismatique, Sauvegarde Invulnérable</i>
Ravisser infernal	Perso	-	-	-	-	Arme Démon	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Charismatique, Sauvegarde Invulnérable</i>
Chariot de Slaanesh	VL	30cm	4+	3+	-	Lames Démoniaques	(contact)	Armes d'assaut, +(D3)A	<i>Sauvegarde Invulnérable, Montés, Frappe en Premier</i>
Faille Démoniaque	-	-	-	-	-				<i>Assaut planétaire indépendant, Transport (2 formations de démons du chaos)</i>

Notes et commentaires :

Ce codex a pour but de représenter une invasion démoniaque à grande échelle.

La stratégie de 1 est compensée par les Failles Démoniaques qui permettent aux Démons de prendre l'initiative sur certains Assauts.

Certains Dieux (Tzeentch) ont volontairement moins d'options pour compenser leur force relative (Meilleure valeur de fusillade)