

LES LÉGIONS DÉMONIAQUES

Cette liste permet aux joueurs d'aligner des armées exclusivement composées de démons, à l'aide des figurines existantes et de combinaisons de conversions et de figurines de la gamme Citadel classique. Pour compenser le manque de flexibilité et de choix par rapport aux listes d'armées des livres Hordes du Chaos et Bêtes du Chaos, quelques règles concernant les démons ont été changées. Ils ont moins à redouter de l'Instabilité, et leur *Aura Démoniaque* ainsi que leurs récompenses ont été améliorées.

Cette liste est conçue pour être utilisée avec le livre Hordes du Chaos, les règles concernant le choix de personnages et de troupes en page 54-55 du livre Hordes du Chaos s'appliquent aux Légions Démoniaques.

Les profils donnés ici décrivent de nouveaux types de troupes et de personnages, mais lorsque la liste n'indique que le nom d'un type d'unité, et pas son profil, les joueurs doivent se référer à la section correspondante de Hordes du Chaos.

Toutes les règles spéciales citées dans cette liste fonctionnent de la même façon que dans Hordes du Chaos.

RÈGLES SPÉCIALES DES DÉMONS

Les règles suivantes sur les créatures démoniaques diffèrent légèrement de celles d'une armée mortelle incluant des unités démoniaques. Ces règles améliorées représentent le fait que l'expansion des royaumes du Chaos vers le sud augmente la force des démons.

Instabilité et Tests de Moral : Les règles restent les mêmes, mais tous les démons gagnent +1 à leur Commandement. Cela signifie que les démons majeurs et les Princes Démons ont un Cd de 10, les Gargouilles un Cd de 7, et tous les autres démons ont un Cd de 9 (pour les nouvelles unités, tout ceci est déjà pris en compte dans les profils donnés dans la liste suivante).

Aura Démoniaque : La sauvegarde de l'Aura Démoniaque devient une sauvegarde invulnérable normale de 5+.

RÉCOMPENSES DÉMONIAQUES

Certains personnages démons peuvent recevoir des récompenses démoniaques, comme précisé dans la section correspondante de leur liste d'armée.

Chaque récompense ne peut être choisie qu'une seule fois par démon, mais dans une armée des Légions Démoniaques, plusieurs démons différents peuvent avoir la même récompense dont les effets ne sont pas cumulables (par exemple, les unités dans un rayon de 6 ps autour de deux démons dotés de *Matérialisation Stable* ne déduiront qu'un seul Point de Vie de leur total s'ils ratent un test d'Instabilité).

Un démon ne peut recevoir de récompense associée à un dieu (comme celles réservées aux démons de Khorne) que s'il porte sa marque. Les récompenses ne sont pas des objets magiques et ne sont pas affectées par les sorts, attaques ou effets les endommageant ou les neutralisant (comme *Loi de l'Or*, par exemple).

Notez qu'en raison des changements des règles d'*Aura Démoniaque*, l'effet de la récompense *Splendeur Diabolique* est modifié: elle confère désormais une sauvegarde invulnérable de 4+, s'appliquant uniquement au personnage qui en est doté et pas à l'unité qu'il rejoint. Le coût de cette récompense ne change pas.

ICÔNES IMPIES

Le porte-étendard d'une des unités de l'armée peut recevoir une *Icône Impie* pour +50 points. Il s'agit d'une récompense démoniaque qui fait bénéficier l'unité des avantages de *Splendeur Diabolique*, faisant ainsi passer la sauvegarde invulnérable de tous les membres de l'unité à 4+ (ceci ne s'applique pas aux personnages rejoignant l'unité).

ICÔNE MAJEURE DU CHAOS

Cette icône est l'équivalent démoniaque d'une Grande Bannière. Elle compte comme une bannière et autorise les démons situés dans un rayon de 12 ps à relancer les tests d'Instabilité ratés si le joueur le souhaite. Si le joueur décide de relancer ses tests d'Instabilité, il **doit** accepter le second résultat, même s'il est moins avantageux que le premier.

La figurine portant l'Icône Majeure du Chaos peut aussi porter une bannière magique choisie dans la liste du livre Hordes du Chaos, la *Bannière de Guerre* issue de la liste des objets magiques communs du livre de règles de Warhammer, ou la *Bannière Charnelle* du livre Bêtes du Chaos. Notez que les limitations de chaque bannière s'appliquent (par exemple, le porteur doit porter la marque de Khorne pour utiliser la *Bannière de Rage*).

La *Bannière des Dieux* (Hordes du Chaos, page 53) a un effet différent lorsqu'elle est portée par un Héraut Démoniaque: le porteur et toutes les unités amies situées dans un rayon de 6 ps sont sujets à la *baine* de l'ennemi (quel qu'il soit), et ce même s'ils sont *immunisés à la psychologie*.

Les unités suivantes comptent comme des choix de personnages, d'unités de base, spéciales et rares dans les Légions Démoniaques :

SEIGNEURS

Princes Démons
(1 choix de Seigneur + 1 Héros)
Démons Majeurs
(1 choix de Seigneur + 1 Héros)

HÉROS

Démons Exaltés
(2 choix de Héros)
Hérauts Démoniaques
(1 choix de Héros – nouvelle unité)

UNITÉS DE BASE

Sanguinaires (Noyau de l'Armée)
Démonettes (Noyau de l'Armée)
Portepestes (Noyau de l'Armée)
Horreurs (Noyau de l'Armée, ne peuvent avoir d'Incendiaires)
Chiens de Khorne
Nurglings
Hurleurs
Incendiaires (nouvelle unité)
Démonettes Montées (nouvelle unité)
0-1+ Gargouilles*

UNITÉS SPÉCIALES

Voleuses d'Extase (nouvelle unité)
Pyrophores (n^{elle} unité)
Maîtres des Fièvres (n^{elle} unité)
Équarisseurs (n^{elle} unité)

UNITÉS RARES

Char de Khorne (n^{elle} unité)
Char de Nurgle (n^{elle} unité)
Char de Slaanesh (n^{elle} unité)
Char de Tzeentch (n^{elle} unité)

Noyau de l'Armée

Les Sanguinaires, les Démonettes, les Horreurs et les Portepestes forment le Noyau d'une Armée.

Chaque unité de ce type que vous intégrez à votre armée permet d'aligner une autre unité de base, une spéciale et une rare de même allégeance.

Une unité de Portepestes permet ainsi d'avoir une unité de Nurglings, une de Maîtres des Fièvres et un Char de Nurgle.

Deux régiments de Portepestes permettent d'aligner deux unités de Nurglings, deux de Maîtres des Fièvres et deux Chars de Nurgle.

Gargouilles*

La limitation des Gargouilles est de 0-1 unité par personnage portant la marque du Chaos Universel que compte votre armée. Si vous avez deux personnages portant cette marque, les Gargouilles deviennent 0-2, et ainsi de suite.

HÉROS

HÉRAUT DÉMONIAQUE Pts/figurine : 120

Un Héraut Démoniaque ne peut pas être le Général de votre armée. S'il est à pied il doit être monté sur un socle de 25 mm de côté.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héraut Démoniaque	6	6	0	5	4	2	6	3	9

Marque du Chaos: Chaos Universel.

Sauvegarde d'Armure: 6+ s'il reçoit la marque de Khorne.

Options :

- Peut échanger la marque du Chaos Universel contre la marque de Tzeentch, de Slaanesh, de Khorne ou de Nurgle pour le même prix et avec les mêmes effets que pour les Démons Exaltés (voir page 47 du livre d'armée Hordes du Chaos).
- Peut choisir jusqu'à 25 points de récompenses démoniaques.
- Un Héraut de l'armée peut recevoir l'icône Majeure du Chaos pour +25 points. Il peut s'agir d'une bannière magique suivant les règles présentées en page 27 de ce livre.
- Peut chevaucher une Monture Démoniaque (+50 points). Un

personnage avec une marque du Chaos peut chevaucher une monture dédiée à son dieu : Juggernaut de Khorne (+55 points), Monture de Slaanesh (+40 points), Monture de Nurgle (+50 points) ou Disque de Tzeentch (+55 points).

- Peut être monté sur un char sélectionné normalement dans la section unités rares de la liste d'armée, en remplacement d'un des membres d'équipage.

RÈGLE SPÉCIALE

Démon : Voir page 27 de ce livre.

UNITÉS DE BASE

Les Sanguinaires, les Démonettes, les Portepestes et les Horreurs sont le Noyau des Légions Démoniaques. Ils ont accès aux options suivantes :

Options :

- Un démon peut devenir Musicien pour +7 pts.
- Un démon peut devenir Porte-étendard pour +14 pts.
- Les unités de Sanguinaires, de Démonettes et de Portepestes peuvent élever un des leurs au rang de Champion (+1 Attaque) pour +14 pts.
- Le Champion d'une unité d'Horreurs coûte +49 points au lieu de +14 pts. Ce Champion a le même profil qu'une Horreur normale, mais est en plus un Sorcier de Niveau 1, utilisant le domaine de Tzeentch. S'il obtient un Fiasco, traitez un résultat de 3 sur le tableau de Fiasco comme un 2.

DÉMONETTES MONTÉES. . . . Pts/figurine : 30

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Démonette	5	4	0	4	3	1	5	2	9
Coursier de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	9

Taille d'Unité: 5+.

RÈGLES SPÉCIALES

Démon : Voir p 27.

Aura de Slaanesh : Voir page 35 du livre Hordes du Chaos.

Langue Venimeuse : Les Attaques du Coursier de Slaanesh sont empoisonnées. De plus, les Coursiers de Slaanesh frappent toujours en premier au corps à corps, même contre une unité ayant chargé.

Si une unité ennemie possède la même capacité, les touches sont résolues par ordre d'Initiative, et si les protagonistes ont la même Initiative, lancez 1D6 pour déterminer qui frappe en premier. Cette capacité ne s'applique qu'à la monture, pas à sa cavalière.

Rapides : Les Démonettes Montées sont de la cavalerie légère.

INCENDIAIRES Pts/figurine : 25

Dans une Légion Démoniaque, les Incendiaires sont déployés en unités de tirailleurs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Incendiaire	6	2	4	4	4	1	4	2	9

Taille d'Unité: 5-20.

RÈGLES SPÉCIALES

Démons : Voir page 27 de ce livre.

Tirailleurs : Voir page 115 du livre de règles de Warhammer.

Flammes de Tzeentch : Voir page 40 du livre Hordes du Chaos.

MONTURES DÉMONIAQUES

Toutes les montures démoniaques (y compris les Juggernauts de Kborne, les Disques de Tzeentch, les Montures de Slaanesh et les Montures de Nurgle) suivent toujours les règles des démons.

Si une monture démoniaque et son cavalier doivent perdre des Points de Vie à cause d'un test d'Instabilité raté, les Points de Vie perdus peuvent être répartis entre la monture et son cavalier. Si le résultat du test d'Instabilité est supérieur à la valeur de Cd du cavalier, sa monture et lui sont immédiatement détruits.

Les Montures de Nurgle sont un nouveau type de monture dont les caractéristiques sont détaillées ci-dessous.

Monture de Nurgle

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Monture de Nurgle	6	3	0	4	5	3	2	D6+1	9

RÈGLES SPÉCIALES

Démons : Voir page 27 de ce livre.

Attaques Spéciales : Les Montures de Nurgle ont un nombre d'Attaques aléatoire, déterminé au début de chaque phase de corps à corps. Effectuez normalement les jets pour toucher et pour blesser.

Attaques Empoisonnées : Voir page 114 du livre de règles.

UNITÉS SPÉCIALES

PYROPHORES Points/figurine : 70

Il s'agit d'Incendiaires chevauchant des Disques de Tzeentch. Chaque figurine doit être montée sur un socle de 50 mm.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pyrophore	1	3	4	4	5	3	4	3	9

Taille d'Unité : 3-9.

RÈGLES SPÉCIALES

Démons : Voir page 27 de ce livre.

Flammes de Tzeentch : Voir page 40 du livre Hordes du Chaos.

Flottants : Voir page 38 du livre Hordes du Chaos.

Cavalerie Volante : Les Pyrophores sont de la Cavalerie Volante et suivent les règles des unités volantes page 106 du livre de règles de Warhammer avec les exceptions suivantes: la Cavalerie Volante a une PU de 2, +1 en sauvegarde d'armure pour être montée, est affectée par les sorts, etc, qui affectent la cavalerie.

MAÎTRES DES FIÈVRES Points/figurine : 80

Ce sont des Portepestes chevauchant des Montures de Nurgle. Chaque figurine doit être montée sur un socle de 50 mm.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître des Fièvres	6	4	0	4	5	3	3	D6+2	9

Taille d'Unité : 3-7.

RÈGLES SPÉCIALES

Démons : Voir page 27 de ce livre.

Puissance d'Unité : 3.

Nuage de Mouches : Voir page 37 du livre Hordes du Chaos.

Attaques Spéciales : Les Montures de Nurgle ont un nombre d'Attaques aléatoire, déterminé au début de chaque phase de corps à corps. Faites normalement les jets pour toucher et pour blesser.

Attaques Empoisonnées : Voir page 114 du livre de règles.

VOLEUSES D'EXTASE Points/figurine : 55

Il s'agit de Démonettes chevauchant des Montures de Slaanesh. Chaque figurine doit être montée sur un socle de 50 mm.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Voleuse d'Extase	10	4	0	4	4	3	5	4	9

Taille d'Unité : 3-6.

RÈGLES SPÉCIALES

Démons : Voir page 27 de ce livre.

Puissance d'Unité : 3.

Aura de Slaanesh : Voir page 35 du livre Hordes du Chaos.

ÉQUARISSEURS Points/figurine : 80

Ce sont des Sanguinaires chevauchant des Juggernauts de Kborne. Chaque figurine doit être montée sur un socle de 50 mm.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Équarisseur	7	5	0	5	5	3	3	3	9

Sauvegarde d'armure : 5+.

Taille d'Unité : 3-8.

RÈGLES SPÉCIALES

Démons : Voir page 27 de ce livre.

Puissance d'Unité : 3.

Frénésie : Voir page 84 du livre de règles de Warhammer.

Résistance à la Magie (1) : Voir page 114 du livre de règles.

UNITÉS RARES

N'importe quel Char Démoniaque peut transporter un Héraut Démoniaque, qui remplace alors automatiquement un membre d'équipage. Celui-ci est perdu, ainsi que sa valeur en points.

CHAR DE SLAANESH Points/figurine : 130

Chaque Char est monté sur un socle de 50x100 mm.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Démonette	-	4	-	4	-	-	5	2	9
Coursier	10	3	-	3	-	-	5	1	-

Taille d'Unité : 1.

Équipage : Deux Démonettes. Le char est doté de faux.

Attelage : Deux Coursiers de Slaanesh.

Sauvegarde d'Armure : 5+.

RÈGLES SPÉCIALES

Démon, Char, Puissance d'Unité : 4.

Aura de Slaanesh : Voir page 35 du livre Hordes du Chaos.

Coursiers de Slaanesh : Les Coursiers de Slaanesh ont une Langue Venimeuse (Voir les règles des Démonettes Montées page 25).

CHAR DE TZEENTCH Points/figurine : 140

Chaque Char est monté sur un socle de 50x100 mm.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	4	4	4	-	-	-
Incendiaire	-	2	4	4	-	-	4	2	9
Hurleur	1	3	-	4	-	-	4	2	-

Taille d'Unité : 1.

Équipage : Deux Incendiaires.

Attelage : Deux Hurleurs.

Sauvegarde d'Armure : 5+.

RÈGLES SPÉCIALES

Démon, Char, Puissance d'Unité 3.

Flammes de Tzeentch : Voir page 40 du livre Hordes du Chaos.

Char Volant : Le Char suit les règles des *unités volantes*, voir page 106 du livre de règles de Warhammer.

CHAR DE NURGLE Pts/figurine : 150

Chaque Char est monté sur un socle de 50x100mm (ou 100x100mm s'il est tiré par deux Montures de Nurgle).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Portepeste	-	4	-	4	-	-	4	1	9
Monture	6	3	-	4	-	-	2	D6+1	-

Taille d'Unité : 1.

Équipage : Deux Portepestes.

Attelage : Une Monture de Nurgle. Une Monture supplémentaire peut être ajoutée pour +30 pts.

Sauvegarde d'Armure : 5+.

RÈGLES SPÉCIALES

Démon, Char, Puissance d'Unité 5.

Nuage de Mouches : Voir page 37 du livre Hordes du Chaos.

Montures de Nurgle : Ces créatures ont un nombre aléatoire d'*attaques empoisonnées*, déterminé au début de chaque phase de corps à corps. Effectuez normalement les jets pour toucher et pour blesser.

CHAR DE KHORNE Pts/figurine : 170

Chaque Char est monté sur un socle de 50x100mm (ou 100x100mm s'il est tiré par deux Juggernauts).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Sanguinaire	-	5	-	5	-	-	4	1	9
Juggernaut	7	5	-	5	-	-	2	2	-

Taille d'Unité : 1.

Équipage : Deux Sanguinaires. Le char est doté de faux.

Attelage : Un Juggernaut. Un second Juggernaut peut être ajouté pour +20 pts.

Sauvegarde d'Armure : 3+.

RÈGLES SPÉCIALES

Démon, Char, Grande Cible, Puissance d'Unité 5, Résistance à la Magie (1).

Les Sanguinaires sont sujets à la *frénésie*.

BE'LAKOR, LE MAÎTRE DES TÉNÈBRES

Be'lakor occupe un choix de Seigneur et un choix de Héros, et ne peut être utilisé que dans une armée démoniaque. Il sera toujours le Général de l'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Be'lakor	6	9	0	5	5	5	9	5	10

Coût: 650.

RÈGLES SPÉCIALES

Marque du Chaos Universel: Be'lakor compte comme ayant la marque du Chaos Universel.

Des Chuchotements dans le Noir: L'armée ennemie subit un malus de -1 à toutes ses tentatives de ralliement. Les unités ennemies situées dans un rayon de 6 ps autour de Be'lakor subissent un malus de -1 sur tous leurs tests de Commandement (ce qui signifie que les unités ennemies dans ce rayon de 6 ps autour de Be'lakor feront leurs tests de ralliement avec un malus total de -2!)

Runes de Nuit: Tout sort lancé contre Be'lakor sera un *fiasco* si un double est obtenu (si un sort est lancé sur Be'lakor avec un *pouvoir irrésistible*, le lanceur du sort subira les effets d'un *fiasco* une fois que les effets du sort auront été résolus).

Aura de Terreur: Be'lakor cause la *terreur* telle qu'elle est décrite page 81 du livre de règles. Toutefois, la présence de Be'lakor est si effroyable qu'une unité doit effectuer un test de *terreur* chaque fois qu'elle tente de le charger, qu'elle est chargée par ce dernier ou qu'elle se trouve au début de son tour dans un rayon de 6 ps autour du Prince Démon, et ce même si elle avait réussi déjà un test de *terreur* au cours de la partie.

Halo d'Ombre: Tous les tirs ennemis dirigés contre Be'lakor ou une unité de son armée subissent un malus de -1 pour toucher.

Rage Indicible: Be'lakor peut relancer tous ses jets pour toucher ratés, mais doit toujours poursuivre un ennemi qu'il démoralise. Au début de son tour, il doit effectuer un test de Commandement. S'il le rate, il doit alors charger un ennemi en vue et à portée. S'il n'y a pas d'ennemi pouvant être chargé, Be'lakor doit se diriger vers la figurine ennemie la plus proche, en s'arrêtant à 1 ps de celle-ci si son Mouvement devait normalement l'amener au-delà.

Démon: Be'lakor suit les règles des démons données page suivante.

Grande Cible: Be'lakor est une créature énorme et compte comme une *grande cible*.

Vol: Be'lakor est doté d'une paire d'immenses ailes lui permettant de *voler*.

MAÎTRE DES TÉNÈBRES

Be'lakor est un sorcier de niveau 4 très puissant. Il connaît les cinq sorts suivants:

Éclair de Lumière Noire 7+ pour lancer
Projectile magique d'une portée de 18 ps. Si le sort est lancé avec succès, il inflige à sa cible 1D6 touches de Force 5.

Cauchemar 7+ pour lancer
 Peut être lancé sur une unité ennemie dans un rayon de 24 ps autour de Be'lakor et dans sa ligne de vue, non engagée au corps à corps. En cas de succès, elle doit immédiatement effectuer un test de *panique*. Les unités *immunisées à la panique* ne sont pas affectées.

Malédiction du Maître 8+ pour lancer
Reste en Jeu
 Peut être lancé sur une unité ennemie située n'importe où sur le champ de bataille, même engagée au corps à corps. En cas de succès, toutes les figurines de l'unité subissent une pénalité de -1 pour toucher (aussi bien au tir qu'au corps à corps).

Une fois lancé, ce sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

Brouillard Mortel 10+ pour lancer
 Chaque unité ennemie présente sur la table subit 1D6 touches de Force 3, réparties comme des tirs. Be'lakor n'a qu'un contrôle limité sur les entités qu'il vient d'invoquer, le joueur qui a lancé le sort doit donc jeter un dé pour chacune de ses propres unités (à l'exception de Be'lakor lui-même et de l'unité qu'il accompagne éventuellement). Sur 4 à 6 rien ne se passe. Sur 1 à 3, l'unité est affectée par le sort comme une unité ennemie.

Anneaux du Serpent 12+ pour lancer
 Ce sort affecte une seule figurine ennemie non engagée au corps à corps et située dans un rayon de 12 ps autour du lanceur (il est possible de désigner un personnage dans une unité, le servant d'une machine de guerre, de choisir un personnage ou le monstre/char qu'il monte, etc.) La victime doit immédiatement réussir un test d'Endurance ou mourir étouffée (un 6 est toujours un échec, les figurines sans valeur d'Endurance ne ratent ce test que sur 6). Aucune sauvegarde d'armure ou invulnérable n'est autorisée.