

**INDEX TRAITORIS : WORD BEARERS**

**PAR SLAANESHCHILD ET LA FRENCH ERC**



## WB : HISTORIQUE



Lorgar, primarque des Word Bearers, fut de tout temps un des adeptes les plus orthodoxes du culte impérial. Il était persuadé que son comportement irréprochable durant la Grande Croisade, au cours de laquelle il convertit des planètes entières avec un zèle fanatique, attirerait sur lui la reconnaissance éternelle de l'Empereur et le placerait dans une position prédominante vis-à-vis des autres primarques. Il tomba de haut lorsque l'Empereur lui reprocha son retard dans la poursuite des objectifs principaux de la Grande Croisade. La place des marines était au combat, ils ne devaient perdre leur temps dans des rituels pointilleux et la construction de monuments.

Lorgar dit plus tard que ceci lui ouvrit les yeux, et qu'il vit alors l'Empereur pour ce qu'il était réellement : pas un dieu, mais un homme irrévérencieux qui n'avait pas compris que l'humanité avait besoin d'un guide religieux qui donnerait un sens à une existence qui sans cela n'aurait aucune signification. L'adoration de Lorgar envers l'Empereur n'existait plus, mais il lui trouva rapidement un palliatif dans les dieux du Chaos. Eux étaient vraiment des êtres divins qui exigeaient qu'on leur rendit grâce et qui aspiraient toujours à des démonstrations de dévotion et d'adoration.

Ainsi, bien avant qu'Horus ne soit corrompu, Lorgar adorait déjà les dieux du Chaos. Il honorait les différents aspects de chacune des divinités du Chaos, sans n'en privilégier aucune. Il se tourna vers le Chaos dans son entier, un Chaos indivisible, et il entraîna rapidement les Word Bearers sur la même voie. Le zèle fanatique dont les Word Bearers avaient fait preuve dans leur adoration de l'Empereur fut rapidement et facilement remplacé par une égale dévotion envers le Chaos. Les Word Bearers furent d'abord obligés de cacher leurs activités. Des sectes secrètes furent établies sur les planètes que les Word Bearers avaient sous leur contrôle, ces sectes développèrent insidieusement des cultes dédiés au Chaos.

Lorsque débuta l'Hérésie d'Horus, la vraie nature des Word Bearers se révéla au grand jour et, sur des milliers de mondes, les sectes du Chaos qu'ils avaient fondées entrèrent en rébellion. Lorgar et les Word Bearers, libérés de l'obligation de garder le secret, se vouèrent corps et âmes aux dieux du Chaos.

Après la défaite d'Horus, les Word Bearers se replièrent dans l'oeil de la Terreur. De là, ils continuent à répandre le nom du Chaos. Sur les mondes qu'ils attaquent, ils élèvent d'immenses monuments à leurs sombres divinités, et de vastes cathédrales sont érigées là où les chants et les prières des fidèles se mélangent aux hurlements et aux plaintes des victimes sacrifiées sur les autels sanglants des puissances du Chaos.

Les Word Bearers possèdent un ordre de Chapelain, les Apôtres Noirs. Ils dirigent la Légion et s'assurent que leurs frères observent d'une manière stricte leur religion. Chaque marine doit passer une partie considérable de sa journée en sacrifices rituels, en cérémonies dépravées ou en études occultes. Au combat, les Word Bearers font preuve d'un zèle fanatique, marchant derrière d'immenses bannières dédiées au Chaos sous toutes ses formes, récitant des psaumes en plein milieu des combats, et abattant l'ennemi pour avoir refusé de suivre la seule voie véritable !



## WB: REGLES SPECIALES DES WORD BEARERS

### 1) Initiative et Valeur Stratégique

Fanatiques devant l'éternel, les Word Bearers ne fonctionnent pas comme les autres Légions de Space Marines. En effet, au lieu d'établir leurs plans sur des données stratégiques et scientifiques, les Word Bearers préfèrent consulter les oracles.

Au combat, leur stratégie peut sembler décousue ou suicidaire. Ils aiment par exemple livrer bataille avec des armées déséquilibrées, parfois complètement dénuées de transport ou de blindés, ou uniquement composées d'armes lourdes... Tout va dépendre des interprétations des oracles et des sacrifices : c'est bel est bien dans les entrailles et les supplices des sacrifiés que les Apôtres Noirs préparent leur plan d'action.

Pour représenter ceci, les Word Bearers ont une valeur stratégique de  $1d3 + 2$ . Elle peut donc varier de 3 à 5. Leur plan peut donc être brillant et clairvoyant comme complètement désuet et kamikaze.

Formations	Valeur d'initiative
Formations de Marines et titans	1+
Navy, Cultistes, Machines Démons	2+

### 2) Factions

Chaque formation dans une armée du chaos appartient à une faction qui porte allégeance à l'un des Dieux du Chaos (Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch) ou au Chaos Universel. Vous devez décider à quelle faction appartient chaque formation de votre armée au début de la bataille et le noter sur votre liste d'armée. A l'exception de celles vénérant le Chaos Universel, les différentes factions ne s'entendent pas aussi bien, et certaines factions entretiennent entre elles des haines millénaires.

Ceci est représenté par les règles suivantes : Les factions suivantes se haïssent entre elles. Khorne hait Slaanesh et vice-versa. Tzeentch hait Nurgle. Il est **impossible** d'aligner dans une même armée des formations qui se haïssent. Et donc si vous jouez par exemple une formation de Khorne vous ne pourrez pas aligner une formation de Slaanesh, etc .

### 3) Invocation

L'invocation des démons peut se faire via **deux modes**. C'est deux modes **ne sont pas cumulables** dans le même tour par une même formation :

- Invocation via **le Pacte Démoniaque** lors de la **phase de téléportation** :

Le joueur invoque alors une formation de démons ou un démon majeur. Lesdits démons apparaissent dans les 15cm d'une unité de la formation invocatrice ayant la même affiliation que le type de démons invoqués. Cette formation de démons reste ensuite en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à sa destruction.

Cette formation devient immédiatement une formation à part entière et suit les règles d'activation, de cohésion, etc.

- Soit les démons apparaissent via **un Porte Icône** (concentration démoniaque) au moment de l'activation de la formation invocatrice et **avant** que celle-ci ne fasse son jet **d'activation**.

2d3 Démons mineurs affiliés à la formation invocatrice sont alors invoqués dans la formation. Tous les démons ainsi invoqués doivent être placés à 5cm des unités de la formation invocatrice ayant la même affiliation que le type de démons invoqués. Cette invocation est unique (la formation ne pourra plus invoquer de démons de cette manière durant le reste de la partie), les démons restent attachés à la formation invocatrice jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à leur destruction. Les démons et la formation devenant ainsi une seule et même formation suivant toutes les règles de cohésion, d'activation, etc.

#### **Règles génériques des démons de tous types :**

- sacrificiables : leur destruction ne génère pas de PI
- instables : si les démons sont démoralisés ils sont détruits.
- ne peuvent que contester les objectifs mais pas les tenir
- téléportation sans échec : ils ne subissent pas de PI suite à la "téléportation".

- On ne peut invoquer qu'une seule formation de démon par formation "invocatrice". Une formation venant de se téléporter ne peut invoquer des démons via un Pacte Démoniaque (mais elle le peut via un porte Icône)

#### 4) Types de Démons

Divinité	Démons Affiliés
Khorne	Buveur de Sang (Démon Majeur), Sanguinaires, Chiens de Khorne.
Nurgle	Grand Immonde (Démon Majeur), Porte Pestes, Bêtes de Nurgle, Nurglings
Tzeentch	Duc du Changement (Démon Majeur), Incendiaires, Horreurs, Hurlleurs
Slaanesh	Gardien des Secrets (Démon Majeur), Démonettes, Démonettes montées.

#### 5) Initiative des Démons

Les Formations de Démons Mineurs ont une initiative de 2+.

Les Démons Majeurs ont 1+.

Les Formations mixant Démons Mineurs et Majeur ont 1+ d'initiative : les Démons mineurs sont galvanisés par la présence de leur maître.

## LISTE D'ARMEE DES WORD BEARERS

### 1) Utiliser la Liste d'Armée

La liste d'armée suivante vous permet de monter une armée de Word Bearers, comme celles qui écument la galaxie, semant mort, carnage et désespoir dans leur sillage.

On distingue les formations de base des améliorations. Une de ces dernières ne peut être sélectionnée que si une formation de base a été sélectionnée auparavant. **Chaque formation peut recevoir 4 améliorations, qui ne peuvent être choisie qu'une seule fois par Formation.**

**Limitations :** 1 Autel ou Démon Majeur par formation de Démon Mineurs et Suite de WB du même Dieu. Donc pour pouvoir sélectionner un démon majeur de khorne (ou un autel du chaos) vous devez au préalable sélectionner une suite de Word Bearers **et** une formation de démon mineur de Khorne.

Un tiers des points peut être dépensé en Navy et en Légions Titaniques.

Remarques de l'auteur :

Les Word Bearers sont une légion archaïque, s'appuyant essentiellement sur les Démons, les Machines Démons et les Possédés, au détriment des améliorations technologiques des autres légions.

J'ai donc volontairement tenu à ce que la liste reflète cet aspect. Aussi j'ai creusé l'écart avec les autres listes. La liste sera peut être plus faible et moins équilibrée que les autres, mais elle n'a pas vocation à l'être, elle est là pour amener les Word Bearers sur les tables 6mm du 41<sup>ème</sup> Millénaire.

Amusez vous bien !

## La liste en résumé :

### Inconvénients :

- pas de super-lourds
- pas de raptors
- pas de transport pour les cultistes, c'est du bétail pour les Word Bearers
- pas de Forlorn hope
- pas de marines du culte
- pas de defiler
- pas d'obliterators, ni de stakler

### Avantages :

- possédés
- personnage spécial, l'apôtre noir
- les Canons Apocalypse
- stratégie aléatoire qui peut être un plus
- rabais sur les démons mineurs et majeurs
- accès aux cultistes et aux autels du chaos





Type de Formation	Unités	Améliorations	Coût
1+ Suite de Word Bearers	Une amélioration de seigneur du chaos accompagnée de 8 socles de marines du chaos	Dreadnought, Land raiders du Chaos, Rhino, Dreadclaws, Pacte Démoniaque, Prince Démon, Apôtre Noir, Havocs, Autel du Chaos	275 pts la suite.
Suite de Possédés	Une amélioration de Seigneur du Chaos accompagnée de 8 socles de possédés	Rhinos, Land Raider, Dread Claws, Prince Démon, Pace Démoniaque	300 pts la suite.
0-2 Suite d'élus des Dieux Noirs	Une amélioration de seigneur du chaos accompagnée de 4 à 6 socles d'élus.	Dreadnought, Land raiders du Chaos, Pacte Démoniaque, Prince Démon, Apôtre Noir, Oblitérateurs, Autel du Chaos	65 pts chaque socle.
Suite d'attaque rapide	Une amélioration de seigneur du chaos accompagnée de 8 socles de motards marines du chaos	Pacte Démoniaque, Apôtre Noir	300 la suite.
Compagnie Blindée des Word Bearers	De 4 à 8 prédateurs du chaos et/ou land raiders du chaos.		50 pts par prédateur et 75 par Land Raider.
0-2 Compagnie d'Artillerie Démoniaque (1 seule par suite de Word Bearers)	-4 canons Apocalypse ou -6 Canons Apocalypse		200pts 300pts
Suite de Cultistes (1 seule formation par suite de Word Bearers)	Une amélioration de démagogue accompagnée de 12 socles de cultistes ou d'hommes bêtes.	Porte Icône, Autel du Chaos	200 pts la suite.
0-2 Démon Majeur	1 Démon Majeur		175 pts
Formations de Démons Mineurs	8 Démons Mineurs du même type	Démon Majeur	175 pts la formation

Améliorations	Description	Coût
Rhinos du Chaos	Si une formation choisit cette amélioration, elle doit prendre assez de rhino pour toute la formation	10 pts par rhino
Autel du Chaos	Ajoutez un Autel du Chaos à la Formation	150 pts par Autel
Pacte Démoniaque	Permet à l'unité d'invoquer des démons.	+ 25 pts.
Havocs	Ajoutez 4 unités d'havocs	+150 pts
Porte Icône	Ajoutez une porte icône à une unité de la Formation	+ 100 pts
0-1 Prince Démon	Ajoutez un Prince Démon, il <b>remplace</b> une unité de la Formation	+ 50 pts
Apôtre Noir	Ajoutez un Apôtre Noir à une unité de la Formation	+ 50 pts
Dread Claws	Prenez autant de Dreadclaws que nécessaire pour transporter les unités de la formation ne comprenant pas d'autres véhicules blindés que les Dreadnoughts. L'utilisation des Dreadclaws nécessite un vaisseau de classe Devastation ou Despoiler	5 Pts par unité en Dreadclaws
Dreadnought	Ajoutez de 1 à 3 Dreadnought	+ 50 pts par Dreadnought
Land Raider du Chaos	Si une formation choisit cette amélioration, elle doit prendre assez de land raiders pour toute la formation	+ 75 pts par Land Raider
Démon Majeur	Ajouter un Démon Majeur à la Formation de Démons Mineurs. Attention les démons majeurs sélectionnés ainsi ne peuvent pas permettre d'outrepasser la limite 0-2 pour le nombre de Démons Majeurs dans l'armée	+ 175 pts

**- Légions Titaniques et Flotte du Chaos.**

Banelord Titan	+ 850 pts
Ravager Titan	+ 650 pts
Feral Titan	+ 300 pts
Croiseur de Classe Dévastation	+ 150 pts
Cuirassé de Classe Despoiler	+ 250 pts
Swiftdeath Interceptor	+ 200 pts pour les 3
Chasseurs Bombardiers Helltalon	+ 300 pts pour les 2



## UNITES DES WORD BEARERS

### APÔTRE NOIR

*Anciens fanatiques du Culte Impérial, les Word Bearers révèrent tout particulièrement leurs Chapelains. Lors de leur ascension vers les Dieux Noirs, ceux-ci furent conservés et devinrent des Apôtres Noirs, enrageant leurs troupes en prêchant le Verbe de Lorgar.*

Type	Vitesse	Blindage	Corns à Corns	Fusillade
Personnage	15cm	-	-	-
Armes	Portée	Puissance	de Notes:	
Arme Démon	(contact)	Arme d'assaut	Macro Arme, Attaq suppl (+1)	

**Notes:** Sauvegarde Invulnérable. Pacte Démoniaque, Charismatique, Meneur, Sans Peur.

Comme dans la liste Black Legion et Egarés et Damnés, si l'armée ne comporte pas de prince démon, un des Apôtre Noir, doit être désigné comme commandant suprême.

**Une armée de Word Bearers DOIT contenir au moins un Apôtre Noir.**

### MARINES POSSEDES

*Pour les Word Bearers, la possession est l'acte de dévotion ultime. Ils sont révéés et admirés par leurs frères.*

Type	Vitesse	Blindage	Corns à Corns	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance	de Notes:	
Mutations	(contact)	Arme d'assaut	Attaq. Suppl.(+1)	

**Notes:** Sauvegarde Invulnérable. Infiltrateurs.



## CULTISTES

*Les cultistes sont ceux qui se détournés de la lumière de l'Empereur et se sont joints à la fortune des puissances des ténèbres. Esclaves, militaires déserteurs et renégat ralliés à la bannière des Word Bearers dans l'espoir d'être récompensés pour leur perfidie par la richesse, du pouvoir, et du prestige. Des mondes presque entiers se sont tournés vers le chaos pour survivre et prolonger leur misérable vie un peu plus longtemps. Les cultistes sont traditionnellement bien armés avec des armes volées ou obtenues de diverses façons.*

<b>Tvpe</b>	<b>Vitesse</b>	<b>Blindage</b>	<b>Corns à Corns</b>	<b>Fusillade</b>
Infanterie	15cm	aucune	6+	5+
<b>Arme</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de</b>	<b>Notes:</b>	
Armes à Feu	(15cm)	Armes Légères		
Armes Lourdes	30cm	AP6+		
<b>Notes:</b>				

## DEMAGOGUE

*Meneurs de Culte, Mages... ils espèrent une ascension rapide aux côtés des Word Bearers...*

<b>Tvpe</b>	<b>Vitesse</b>	<b>Blindage</b>	<b>Corns à Corns</b>	<b>Fusillade</b>
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
<b>Arme</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de</b>	<b>Notes:</b>	
Armes à Feu	(15cm)	Armes Légères		
Armes Lourdes	30cm	AP6+/AC6+		
Arme Démon	(contact)	Arme d'assaut	Macro Arme, Attaq. Suppl. (+1)	
Pouvoir des Arcanes	30cm	MA6+	Macro Arme	
<b>Notes:</b> Sauvegarde Invulnérable. Pacte Démoniaque.				

## AUTEL DU CHAOS

*Au cours de sinistres cérémonies, les Word Bearers et les cultistes travaillent à bâtir des autels mobiles aux dieux du chaos qu'ils vénèrent pour que leur divinité tutélaire leur octroient des récompenses et des pouvoirs durant le combat.. Chaque Autel du Chaos est une construction unique. Certains sont des autels flottants avec de nombreuses aiguilles comme des tours, propulsés par des magies arcaniques, d'autres sont des machines massives roulant faites de bonze et d'acier avançant par le carnage et le sang de leurs ennemis, enfin d'autres sont d'immenses autels de pierre tirés par des bêtes ou des enfants du chaos, tirant leur pouvoir de pleurs et hurlements de douleur et d'agonie. Ainsi durant la bataille, l'Autel du Chaos est une source d'inspiration, une source de pouvoirs arcaniques, et un point focal pour que les nombreux démons du chaos puissent pénétrer du warp dans le monde réel.*

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes:	
Technologie des Arcanes	45cm	D3xAP4+/AC4+/A4+		

**Notes:** Capacité de Dommages 3. Touche critique : retirez-le du jeu. Toutes les unités dans un rayon de 5 cm subissent une touche MA6+. Blindage Renforcé. Sauvegarde Invulnérable. Sans Peur. Charismatique. Pacte Démoniaque.

## HOMMES BETES

*Une grande majorité des légions du Chaos est composée de vagues d'hommes bêtes. Ils sont la lie de mondes démons.*

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Armes à Feu	(15cm)	Armes Légères		
Armes Diverses	(contact)	Armes d'assaut		
<b>Notes:</b>				

## CANON APOCALYPSE DU CHAOS UNIVERSEL

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vehicule Blindé	15cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Canon Hellfire	75cm	MA4+		
<b>Notes:</b> Sauvegarde Invulnérable. Sans Peur.				

## BUVEUR DE SANG: DEMON MAJEUR DE KHORNE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Hache de Khorne	(contact)	Arme d'assaut	Attaq. Suppl.(+2), Tueur de Titan	
Fouet de Buveur de Sang	(contact)	Arme d'assaut	Attaq. Suppl.(+1), Tueur de Titan	
<b>Notes:</b> Capacité de Dommage 3. Charismatique. Marcheur. Ailes (compte comme Réacteur Dorsal). Sauvegarde Invulnérable. Blindage Renforcé. Sans Peur.				
<b>Effet des Touches Critiques:</b> Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6				

## SANGUINAIRES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Lames d'Enfer	(contact)	Arme d'assaut	Attaq. Suppl.(+1)	
<b>Notes:</b> Sauvegarde Invulnérable.				

## CHIENS DE KHORNE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Griffes et Crocs	(Contact)	Arme d'assaut		
<b>Notes:</b> Sauvegarde Invulnérable				

## GRAND IMMONDE: DEMON MAJEUR DE NURGLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	3+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Nuée de Nurglings	(contact)	Arme d'assaut	Attaq. Suppl.(+1)	
Flot de Corruption	(15cm)	Armes Légères	Ignore les Couverts, Rupture, Attaq. Suppl. (+1)	
<i>et</i>	Gabarit de Lance Flammes	AP4+/AC5+	Rupture , Ignore les Couverts	
<b>Notes:</b> Capacité de Dommage 4. Charismatique. Marcheur. Sauvegarde Invulnérable. Blindage Renforcé. Sans Peur.				
<b>Effet des Touches Critiques:</b> Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6.				

## PORTEPESTES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	3+	aucune
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Epées de la Peste	(contact)	Arme d'assaut		
<b>Notes:</b> Sauvegarde Invulnérable.				



## NURGLINGS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	-
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Petites Dents	(contact)	Arme d'assaut	-	
<b>Notes:</b> Sauvegarde Invulnérable.				

## GARDIEN DES SECRETS: DEMON MAJEUR DE SLAANESH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Regard de Slaanesh	30cm	3 x MA4+		
<i>et</i>	(15cm)	Armes Légères	Attaq. Suppl. (+1), Macro Arme, Frappe en Premier	
Fouet de Tourment	(contact)	Arme d'assaut	Attaq. Suppl. (+1), Macro Arme, Frappe en Premier	
<b>Notes:</b> Capacité de Dommage 3. Charismatique. Marcheur. Sauvegarde Invulnérable. Blindage Renforcé. Sans Peur.				
<b>Effet des Touches Critiques:</b> Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6.				

## DEMONETTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	aucune
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Griffes Démoniaques	(contact)	Arme d'assaut		
<b>Notes:</b> Frappe en Premier. Sauvegarde Invulnérable.				

## DEMONETTES SUR MONTURES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	5+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Griffes Démoniaques	(contact)	Arme d'assaut		
<b>Notes:</b> Frappe en Premier. Sauvegarde Invulnérable.				

## DUC DU CHANGEMENT: DEMON MAJEUR DE TZEENTCH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Baton de Confusion	(contact)	Arme d'assaut	Attaq. Suppl. (+1), Macro-Arme	
Regard Hypnotique	45cm	2 x MA3+	Macro-Arme	
<i>et</i>	(15cm)	Armes Légères	Attaq. Suppl. (+1), Macro-Arme	
<b>Notes:</b> Capacité de Dommage 3. Charismatique. Marcheur. Ailes (compte comme Réacteur Dorsal). Sauvegarde Invulnérable. Blindage Renforcé. Sans Peur.				
<b>Effet des Touches Critiques:</b> Le Démon est aspiré dans le Warp. Chaque unité démoniaque à moins de 5 cm sera entraînée dans le warp et détruite sur un résultat de 6				

## INCENDIAIRES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Flammes de Tzeentch	(contact)	Arme d'assaut		
<i>et</i>	(15cm)	Armes Légères		
<b>Notes:</b> Sauvegarde Invulnérable.				

## HURLEURS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	5+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Griffes et Crocs	(contact)	Arme d'assaut	-	
<b>Notes:</b> Réacteurs Dorsaux . Sauvegarde Invulnérable.				

## HORREURS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de	Notes:	
Feu Démoniaque	(15cm)	Armes Légères		
Bolt du Changement	15cm	AP4+/AC6+	-	
<b>Notes:</b> Sauvegarde Invulnerable.				

