

DEATH GUARD

RÈGLE D'ARMÉE

Les membres de la Death Guard sont porteurs d'innombrables pathogènes comme autant de dons conférés par Nurgle. Quand ils vont en guerre, ils contaminent tout ce qui les entoure et saturent le système immunitaire de leurs victimes, et par leur seule présence, ils font s'oxyder les métaux et se dissoudre les psychomatériaux xénos, rendant vulnérables même les machines.

BIENFAIT DE NURGLE (AURA)

Si votre Faction d'Armée est **DEATH GUARD**, tant qu'une unité ennemie est à Portée de Contagion de cette unité, soustrayez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines de cette unité ennemie. La Portée de Contagion change au fil de la bataille, comme indiqué ci-dessous.

PORTÉE DE CONTAGION

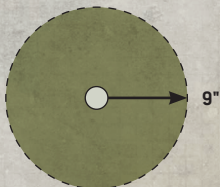
1^{er} Round de Bataille : Portée de Contagion = 3"



2^e Round de Bataille : Portée de Contagion = 6"



À partir du 3^e Round : Portée de Contagion = 9"



RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **DEATH GUARD**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Compagnie de la Peste.

RÉPANDRE LES MALADIES

Pour les membres de la Death Guard, répandre les bienfaits de Nurgle va bien au-delà des seuls êtres qu'ils affrontent : ils cherchent même à corrompre le paysage qu'ils foulent et à cultiver le jardin de Nurgle à une échelle galactique.

Si vous contrôlez un pion d'objectif à la fin de votre phase de Commandement et si une unité **DEATH GUARD** de votre armée est à portée de ce pion d'objectif, ce dernier est dit Infecté et reste sous votre contrôle même si vous n'avez pas de figurines à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour. De plus, tant qu'un pion d'objectif est Infecté et sous votre contrôle, il a l'aptitude Bienfait de Nurgle comme s'il s'agissait d'une unité de votre armée (la caractéristique d'Endurance des unités ennemies à Portée de Contagion de lui sera donc modifiée).



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Compagnie de la Peste, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Compagnie de la Peste.



PESTE FERREUSE

C^É DE LA PESTE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

La rouille propagée par la Peste Ferreuse réduit toutes sortes de matériaux en poussière.

QUAND : À votre phase de Tir ou à la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **DEATH GUARD** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque. Si la cible de cette attaque est à Portée de Contagion d'un pion d'objectif Infecté que vous contrôlez et si cette attaque cause une Blessure Critique, améliorez de 2 la caractéristique de Pénétration d'Armure à la place.



1PC



FLUX SANGUINOLENT

C^É DE LA PESTE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Des chancres apparaissent sur les victimes du Flux Sanguinolent, et ces blessures ne se referment jamais.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **DEATH GUARD** de votre armée qui n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]**. Tant que votre unité est à portée d'un pion d'objectif Infecté que vous contrôlez, ces armes ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 2]** à la place.

1PC



AFFREUSEMENT RÉSISTANT

C^É DE LA PESTE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les favoris de Nurgle sont insensibles à la douleur, leurs corps pourrissants ignorant les blessures, hormis les plus graves.

QUAND : À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **DEATH GUARD** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de cette unité ennemie.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque allouée à une figurine de votre unité, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de cette attaque.

2PC



DONS DE DÉCRÉPITUDE

C^É DE LA PESTE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Nurgle est un dieu généreux, et ceux qui prouvent leur dévotion et répandent la maladie en son nom sont récompensés.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 figurine **DEATH GUARD** de votre armée.

EFFET : Votre figurine récupère jusqu'à D3 PV perdus. Si l'unité de votre figurine est à Portée de Contagion d'un pion d'objectif Infecté que vous contrôlez, votre figurine récupère jusqu'à 3 PV perdus à la place.

1PC



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Compagnie de la Peste, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Compagnie de la Peste.



BILEPUS

C^É DE LA PESTE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les tumeurs étranges qui se forment sur les victimes du Bilepus, qu'on appelle aussi Fruit de Nurgle, Poches d'Immondices ou Pustulence Rampante, sont faciles à repérer pour les guerriers de la Death Guard.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **DEATH GUARD** de votre armée, et 1 unité ennemie à Portée de Contagion de cette unité.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une arme dont est équipée une figurine **DEATH GUARD** de votre armée cible cette unité ennemie, cette arme a les aptitudes **[LOURD]** et **[IGNORE LE COUVERT]**.

1PC



NUAGE DE MOUCHES

C^É DE LA PESTE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Dans un bourdonnement rugissant, une nuée de mouches démoniaques entoure la Death Guard et la cache aux yeux de l'ennemi.

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **DEATH GUARD** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de cette unité ennemie.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, votre unité a l'aptitude **Discrétion**.

1PC



DEATH GUARD – COMPAGNIE DE LA PESTE

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Compagnie de la Peste, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Compagnie de la Peste.

FLÉAU VIVANT

Ce personnage est saturé des bienfaits de Nurgle et il en émane une aura oppressive insoutenable.

Figurine **DEATH GUARD** seulement. Ajoutez 3" à la portée des aptitudes d'Aura du porteur (dont Bienfait de Nurgle).

LE BOURDONNEMENT (AURA)

Ce guerrier est entouré d'un nuage d'effroyables mouches à peste qui harcèlent ses ennemis et se nourrissent de leur santé mentale.

Figurine **DEATH GUARD** seulement. Tant qu'une unité ennemie est à Portée de Contagion du porteur, chaque fois qu'elle rate un test d'Ébranlement, jetez 1 D6 : sur 2-5, cette unité subit 1 blessure mortelle ; sur 6, elle subit D3 blessures mortelles.

PATHOGÈNE MORTEL

Quand ce pathogène trouve une victime, qu'elle soit organique ou mécanique, il prolifère rapidement pour infliger des dégâts effroyables avant de se consumer.

Figurine **DEATH GUARD** seulement. Ajoutez 1 aux caractéristiques de Force et d'Attaques des armes de mêlée du porteur. Tant que le porteur est à portée d'un pion d'objectif Infecté que vous contrôlez, ajoutez 2 aux caractéristiques de Force et d'Attaques de ses armes de mêlée à la place.

POURRITURE TITUBANTE

Le virus du zombie propagé par la Death Guard tue les mortels lentement mais sûrement. Il sape leur force et leur adresse, les rendant impuissants tandis que le pathogène les envahit.

Figurine **DEATH GUARD** seulement. Chaque fois que l'unité du porteur est choisie comme cible de la charge d'une unité ennemie, jusqu'à la fin de la phase, soustrayez 2 aux jets de Charge pour cette unité ennemie.





PRINCE DÉMON DE LA DEATH GUARD

M

7"

E

11

SV

2+

PV

10

CD

6+



CO


3

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gerbe-peste [ANTI-INFANTRIE 2+, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
 Armes infernales – frappe	Mêlée	6	2+	8	-2	3
 Armes infernales – balayage	Mêlée	14	2+	6	0	1

 Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, PSYKER, DÉMON, PRINCE DÉMON

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Bénédictio du Grand-Père (Aura, Psychique) :
Tant qu'une unité **INFANTRIE DEATH GUARD** amie est à Portée de Contagion de cette figurine, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

PRINCE DÉMON DE LA DEATH GUARD

L'ascension au rang de démon est le but ultime de nombreux guerriers de l'Hereticus Astartes. Les adorateurs de Nurgle qui y parviennent sont des monstruosités pesantes à la résistance incroyable, à la chair bouffie et à l'armure corrodée à l'extrême. Ils dirigent les cohortes sceptiques et les vectoriums, car ils conservent leur acuité tactique ainsi que leurs talents martiaux.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prince Démon de la Death Guard

Cette figurine est équipée de : gerbe-peste ; armes infernales.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, PSYKER, DÉMON,
PRINCE DÉMON



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD



PRINCE DÉMON DE LA DEATH GUARD AILÉ


M	E	SV	PV	CD	CO
11"	10	2+	10	6+	3

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gerbe-peste <small>[ANTI-INFANTRIE 2+, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]</small>	12"	D6	N/A	5	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
 Armes infernales – frappe	Mêlée	6	2+	8	-2	3
 Armes infernales – balayage	Mêlée	14	2+	6	0	1

 Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, CHAOS, NURGLE, PSYKER, DÉMON, PRINCE DÉMON AILÉ

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Horreur du Warp (Psychique) : Chaque fois que cette figurine termine un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

Assaut Dévastateur : Chaque fois que cette figurine termine un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, ses armes infernales ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : DEATH GUARD

PRINCE DÉMON DE LA DEATH GUARD AILÉ

Les ailes qui jaillissent du dos des élus de la Death Guard ressemblent parfois aux appendices bourdonnant des mouches à peste, ou prennent l'aspect d'ailes de chiroptère nécrosées. Quelle que soit leur forme, elles portent le Prince Démon, lui permettant de fondre sur ses infortunés ennemis depuis les hauteurs et répandre sans peine d'effroyables maladies sur le champ de bataille.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prince Démon de la Death Guard Ailé

Cette figurine est équipée de : gerbe-peste ; armes infernales.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, CHAOS, NURGLE, PSYKER, DÉMON,
PRINCE DÉMON AILÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD



TYPHUS

M

5"

E

6

SV

2+

PV

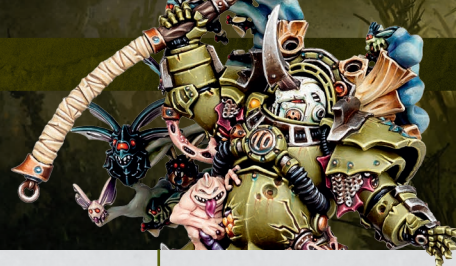
6

CD

6+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Faucheuse d'hommes de maître – frappe

[TOUCHES FATALES]

Mêlée

5

2+

9

-2

3

Faucheuse d'hommes de maître – balayage

[TOUCHES FATALES]

Mêlée

10

2+

6

-1

1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Bienfait de Nurgle (Aura)**

Ruche du Destructeur : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée ciblant cette unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

Peste du Dévoreur (Psychique) : A votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER** et jetez 1 D6 : sur 1, l'unité de ce **PSYKER** subit D3 blessures mortelles ; sur 2-5, l'unité ennemie choisie subit D6 blessures mortelles ; sur 6, l'unité ennemie choisie subit D3+3 blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : **INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, NURGLE, PSYKER, TERMINATOR, TYPHUS**



MOTS-CLÉS DE FACTION : **DEATH GUARD**

TYPHUS

Hôte de la Ruche du Destructeur, Typhus voyage dans la galaxie depuis des millénaires, répandant la pourriture de Nurgle et faisant des milliards de victimes. Lorsqu'il foule le champ de bataille, il tranche ses ennemis grâce à sa faux énergétique crasseuse et libère l'horreur de la Ruche du Destructeur pour les noyer dans un nuage de mouches à peste tueuses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Typhus – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : faucheuse d'hommes de maître.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TERMINATORS ROUILLARQUES
- TERMINATORS DU LINCEUL
- VÉROLEUX

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, NURGLE, PSYKER, TERMINATOR, TYPHUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

SEIGNEUR DU CHAOS DE LA DEATH GUARD

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	3+	5	6+	1

🔫 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme Combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	2+	4	0	1
Pistolet bolter de la peste [TOUCHES FATALES]	12"	1	2+	4	0	1
Combi-bolter de la peste [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	7	2+	4	-1	1
Gantelet de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	5	3+	8	-2	2
Arme exaltée de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	6	2+	5	-2	1
Griffes Lightning jumelées [JUMELÉ]	Mêlée	7	2+	5	-2	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, GRENADES, SEIGNEUR DU CHAOS

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Bienfait de Nurgle (Aura)**

Seigneur du Chaos : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.

Vaisseau de Dessiccation (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à Portée de Contagion de cette figurine, à la fin du tour, jetez 1 D6 : sur 4+, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : DEATH GUARD

SEIGNEUR DU CHAOS DE LA DEATH GUARD

Les Seigneurs de la Death occupent des postes de commandement à divers échelons de la Légion. Tous sont de redoutables guerriers ayant gagné leur droit à diriger par la destruction, la corruption et l'endurance. Ils combinent l'acuité tactique d'un champion space marine au désir insatiable de répandre les bienfaits de Grand-Père Nurgle.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter de la peste de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée
 - 1 combi-bolter de la peste
 - 1 gantelet de la peste
 - 1 arme exaltée de la peste
 - 1 pistolet à plasma
- L'Épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 gantelet de la peste
 - 1 arme exaltée de la peste
- Le pistolet bolter de la peste et l'épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peuvent être remplacés par 1 griffes Lightning jumelées.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur du Chaos de la Death Guard

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter de la peste ; épée tronçonneuse Astartes.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MARINES DE LA PESTE

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, GRENADES, SEIGNEUR DU CHAOS



MOTS-CLÉS DE FACTION : DEATH GUARD

SEIGNEUR DU CHAOS DE LA DEATH GUARD EN ARMURE TERMINATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
4"	6	2+	6	6+	1

🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Arme Combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
	Combi-bolter de la peste [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	5	3+	8	-2	2
	Gantelet de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	5	2+	8	-2	2
	Arme exaltée de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	6	2+	5	-2	1
	Griffes Lightning jumelées [JUMELÉ]	Mêlée	7	2+	5	-2	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Bienfait de Nurgle (Aura)**

Seigneur du Chaos : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.

Vaisseau de Dessiccation (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à Portée de Contagion de cette figurine, à la fin du tour, jetez 1 D6 : sur 4+, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, SEIGNEUR DU CHAOS



MOTS-CLÉS DE FACTION : DEATH GUARD

SEIGNEUR DU CHAOS DE LA DEATH GUARD EN ARMURE TERMINATOR

Chaque seigneur de la Death Guard est un adversaire redoutable, suintant d'infections et bardé d'armes enduites de toxines. Ceux qui sont engoncés dans une Armure Terminator contaminée sont encore plus mortels. Leur protection quasi impénétrable a fusionné avec leur chair, bouffie et durcie par les bienfaits de Nurgle, ce qui les rend encore plus coriaces.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le combi-bolter de la peste de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée
 - 1 arme exaltée de la peste
- L'arme exaltée de la peste de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 poing tronçonneur
 - 1 gantelet de la peste
- Le combi-bolter de la peste et l'arme exaltée de la peste de cette figurine peuvent être remplacés par 1 griffes Lightning jumelées.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur du Chaos de la Death Guard en Armure Terminator

Cette figurine est équipée de : combi-bolter de la peste ; arme exaltée de la peste.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TERMINATORS ROUILLARQUES
- TERMINATORS DU LINCEUL

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, SEIGNEUR DU CHAOS



MOTS-CLÉS DE FACTION : DEATH GUARD

SEIGNEUR DE LA VIRULENCE

M

E

SV

PV

CD

CO

4"

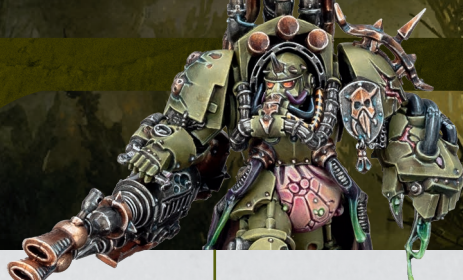
6

2+

6

6+

1



☒ ARMES DE TIR

Gerbe-peste jumelé

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

[ANTI-INFANTERIE 2+, IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]

12"

D6

N/A

5

-1

1

⚔ ARMES DE MÊLÉE

Gantelet de la peste lourd [TOUCHES FATALES]

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Mêlée

5

3+

8

-2

2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Bienfait de Nurgle (Aura)**

Maître de la Destruction : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

Bombardement Bactériologique : À chaque attaque d'une figurine **DEATH GUARD** amie avec une arme à Déflagration ciblant une unité visible de la figurine ayant cette aptitude, ajoutez 1 au jet de Touche et cette attaque a l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

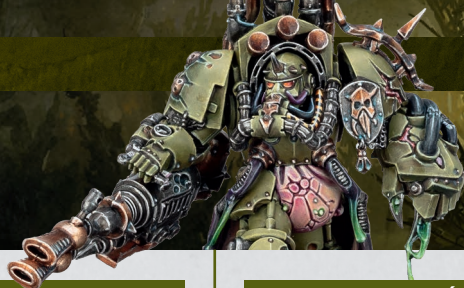
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, SEIGNEUR DE LA VIRULENCE



MOTS-CLÉS DE FACTION : **DEATH GUARD**

SEIGNEUR DE LA VIRULENCE

Une profusion de tuyaux émergeant de l'armure d'un Seigneur de la Virulence. Il s'en échappe des fumées nocives, des éruptions putrides dont la couleur et la puanteur guident les tirs des machines d'artillerie derrière les lignes. De sa cape coule une traînée de mucus que les Machines-démons affamée n'ont qu'à suivre.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur de la Virulence

Cette figurine est équipée de : gerbe-peste jumelé ; gantelet de la peste lourd.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TERMINATORS ROUILLARQUES
- TERMINATORS DU LINCEUL

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, SEIGNEUR DE LA VIRULENCE



MOTS-CLÉS DE FACTION : DEATH GUARD

SEIGNEUR DE LA CONTAGION

M

4"

E

6

SV

2+

PV

6

CD

6+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

➤	Lame de la peste – frappe [TOUCHES FATALES]	Mêlée	5	2+	8	-2	3
➤	Lame de la peste – balayage [TOUCHES FATALES]	Mêlée	10	2+	5	0	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Bienfait de Nurgle (Aura)**

Vecteur de Maladies : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche.

Virulence Abondante : À la phase de Combat, chaque fois que cette figurine perd un PV, jetez 1 D6 : sur 4+, l'unité ennemie la plus proche à Portée d'Engagement de cette figurine subit 1 blessure mortelle.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, GRENADES, SEIGNEUR DE LA CONTAGION



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

SEIGNEUR DE LA CONTAGION

Les Seigneurs de la Contagion sont les plus agressifs des officiers de la Death Guard. Leurs tactiques sont aussi brutales et directes qu'efficaces. Engoncés dans une armure Terminator Cataphractii quasi impénétrable, dépourvus d'arme de tir, ils bravent les torrents de projectiles ennemis, et balayent l'ennemi avec leur hache aux dents acérées ou leur faux corrodée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur de la Contagion

Cette figurine est équipée de : lame de la peste.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TERMINATORS ROUILLARQUES
- TERMINATORS DU LINCEUL

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, GRENADES, SEIGNEUR DE LA CONTAGION



MOTS-CLÉS DE FACTION : DEATH GUARD

SORCIER DE LA DEATH GUARD EN ARMURE TERMINATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
4"	6	2+	5	6+	1

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme Combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Malédiction du Lépreux – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-1	1
Malédiction du Lépreux – feu sorcier focalisé [À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	2D6	3+	6	-2	1
Combi-bolter de la peste [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3
Gantelet de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Arme exaltée de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Griffes Lightning jumelées [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	5	-2	1
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	3	4+	8	-2	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, SORCIER

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Bienfait de Nurgle (Aura)**

Vitalité Putrescente (Psychique) : Au début de la phase de Combat, choisissez 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER** et jetez 1 D6 : sur 1, l'unité de ce **PSYKER** subit D3 blessures mortelles ; sur 2+, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque allouée à une figurine de l'unité de ce **PSYKER**, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de cette attaque.

Familier Pestilent (Psychique) : Une fois par bataille, après avoir choisi les cibles pour une arme Psychique dont cette figurine est équipée, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 2 les caractéristiques de Force et de Dégâts de cette arme.

Note des Concepteurs : Placez un pion de Familier Pestilent à côté de cette figurine, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

SORCIER DE LA DEATH GUARD EN ARMURE TERMINATOR

Les sorciers influents peuvent s'équiper d'une armure Terminator à la résistance prodigieuse. Capables de Frapper par Téléportation aux côtés de Terminators Rouillarques ou du Linceul, ces Sorciers maudissent leurs ennemis dès leur arrivée sur le champ de bataille, les vidant de leur force vitale en quelques instants.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le combi-bolter de la peste de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée
 - 1 arme exaltée de la peste
- L'arme de force de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 poing tronçonneur
 - 1 gantelet de la peste
 - 1 arme exaltée de la peste
- Le combi-bolter de la peste et l'arme de force de cette figurine peuvent être remplacés par 1 griffes Lightning jumelées.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sorcier de la Death Guard en Armure Terminator

Cette figurine est équipée de : Malédiction du Lépreux ; combi-bolter de la peste ; arme de force.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TERMINATORS ROUILLARQUES
- TERMINATORS DU LINCEUL

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, SORCIER



MOTS-CLÉS DE FACTION : DEATH GUARD

ESSAIMEUR RÉPUGNANT

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	3+	4	6+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter de la peste [TOUCHES FATALES]	12"	1	3+	4	0	1
▶ Vent de Peste – feu sorcier [PSYCHIQUE, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	-1	D3
▶ Vent de Peste – feu sorcier focalisé [À RISQUE, PSYCHIQUE, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-2	D3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Bâton corrompu [TOUCHES FATALES, PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, PSYKER, ESSAIMEUR RÉPUGNANT

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Bienfait de Nurgle (Aura)**

Don de Contagion (Psychique) : À votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER** et jetez 1 D6 : sur 1, l'unité de ce **PSYKER** subit D3 blessures mortelles ; sur 2+, jusqu'au début de votre prochaine phase de Tir, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité ennemie choisie, soustrayez 1 au jet de Blessure.

Retombées Pestilentielle (Psychique) : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, si une ou plusieurs de ces attaques faites avec son Vent de Peste ont causé une blessure à une unité **INFANTRIE** ennemie, jusqu'au début de votre prochain tour, soustrayez 2 à la caractéristique de Mouvement de cette unité ennemie et soustrayez 2 aux jets d'Avance et de Charge pour cette unité ennemie.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

ESSAIMEUR RÉPUGNANT

Chaque fibre du corps d'un Essaimeur Répugnant est pourrie. Ce sont les vaisseaux vivants des miasmes et maladies du Jardin de Nurgle. Leur carcasse bouffie abrite des immondices, qui lorsqu'ils sont libérés dans une éruption de vomi et de gaz, liquéfient le métal, la pierre et la chair.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Essaimeur Répugnant

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter de la peste ; Vent de Peste ; bâton corrompu.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MARINES DE LA PESTE

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, PSYKER,
ESSAIMEUR RÉPUGNANT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

MARINES DE LA PESTE

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	3+	2	6+	2



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-peste [TOUCHES FATALES]	24"	2	3+	6	-1	2
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Rote-peste [ANTI-INFANTERIE 4+, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Pistolet bolter de la peste [TOUCHES FATALES]	12"	1	2+	4	0	1
Bolter de la peste [TOUCHES FATALES]	24"	2	3+	4	0	1
Gerbe-peste [ANTI-INFANTERIE 2+, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
➤ fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
➤ fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
➤ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➤ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes buboniques [TOUCHES FATALES]	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Arme lourde de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
Couteaux de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	3	3+	4	0	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, NURGLE, GRENADES, LIGNE, MARINES DE LA PESTE

APTITUDES

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Implacables : Tant que cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, chaque fois que vous faites un test d'Ébranlement pour cette unité, ajoutez 1 à ce test.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

MARINES DE LA PESTE

Épine dorsale des vectoriums de la Death Guard, les Marines de la Peste excellent dans les fusillades à courte portée et les assauts d'attrition. Rusés, ils déploient des gerbe-peste pour noyer les hordes adverses dans un mucus toxique, et des lance-peste pour affliger les véhicules d'un mal qui ronge le métal.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter de la peste du Champion de la Peste peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet bolter de la peste
 - 1 fusil à plasma
 - 1 pistolet à plasma
- Les couteaux de la peste du Champion de la Peste peuvent être remplacés par 1 des choix suivants :
 - 1 armes buboniques
 - 1 arme lourde de la peste
- Par tranche de 5 figurines dans l'unité, le bolter de la peste de 1 Marine de la Peste peut être remplacé par 1 lance-peste.
- Par tranche de 5 figurines dans l'unité, le bolter de la peste de 1 Marine de la Peste peut être remplacé par 1 gerbe-peste.
- Par tranche de 5 figurines dans l'unité, le bolter de la peste de 1 Marine de la Peste peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 fuseur
 - 1 rote-peste
 - 1 fusil à plasma
- Par tranche de 5 figurines dans l'unité, jusqu'à 2 Marines de la Peste peuvent avoir chacun leur bolter de la peste remplacé par 1 armes buboniques.
- Par tranche de 5 figurines dans l'unité, jusqu'à 2 Marines de la Peste peuvent avoir chacun leur bolter de la peste remplacé par 1 arme lourde de la peste.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion de la Peste
- 4-9 Marines de la Peste

Chaque figurine est équipée de : bolter de la peste ; couteaux de la peste.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, NURGLE, GRENADES, LIGNE, MARINES DE LA PESTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

CULTISTES DE LA DEATH GUARD

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	6+	1	7+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme à feu de cultiste	24"	1	4+	3	0	1
Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	4	0	1
Lance-grenades – Krak	24"	1	4+	9	-2	D3
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme d'assaut brutale	Mêlée	2	4+	3	0	1

► Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, NURGLE, CULTISTES

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

CULTISTES DE LA DEATH GUARD

Sur chaque monde humain existe la maladie. Ainsi, le potentiel pour les cultes de Nurgle est omniprésent, leurs adorateurs faisant montre d'une fierté perverse à être infectés et défigurés. Quand ces cultistes attaquent leurs ennemis, ils le font en masse, insensibilisés à la douleur et sous l'emprise de la fièvre qui les afflige.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 10 figurines dans l'unité, 1 arme à feu de cultiste de Cultiste de la Death Guard peut être remplacée par 1 lance-flammes.
- Par tranche de 10 figurines dans l'unité, 1 arme à feu de cultiste de Cultiste de la Death Guard peut être remplacée par 1 mitrailleuse.
- Par tranche de 10 figurines dans l'unité, 1 arme à feu de cultiste de Cultiste de la Death Guard peut être remplacée par 1 lance-grenades.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Cultiste de la Death Guard
- 9-19 Cultistes de la Death Guard

Chaque figurine est équipée de : Arme à feu de cultiste ;
arme d'assaut brutale.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, NURGLE, CULTISTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

VÉROLEUX

M

4"

E

4

SV

7+

PV

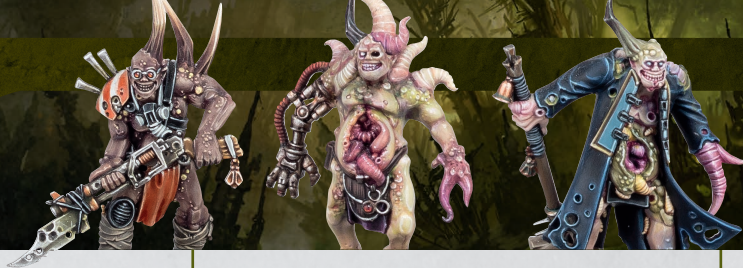
1

CD

8+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Arme improvisée [TOUCHES FATALES]

PORTÉE

Mêlée

A

2

CC

5+

F

3

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Malédiction de la Vérole Ambulante : À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui détruit une figurine ennemie (hormis les figurines **MONSTRE** et **VÉHICULE**), vous pouvez ramener 1 figurine de Véroleux détruite dans cette unité.

Tant que **TYPHUS** mène cette unité, les figurines ennemies détruites à cause de l'aptitude Peste du Dévoreur de **TYPHUS** comptent comme des figurines détruites par une attaque d'une figurine de cette unité pour les besoins de l'aptitude Malédiction de la Vérole Ambulante.

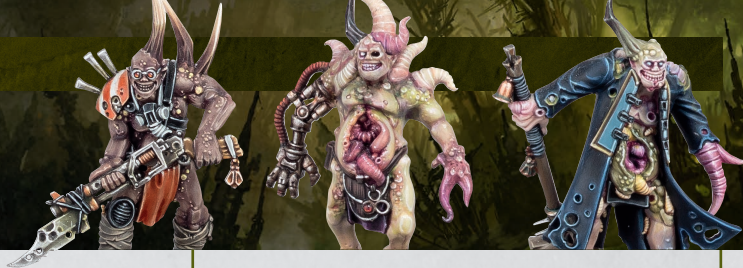
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, NURGLE, VÉROLEUX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

VÉROLEUX

Les Véroleux sont les victimes de la Vérole Ambulante, une infection cruelle qui ronge ses proies jusqu'à la mort tout en les gardant conscientes. Ce sont des troupes de terreur, dont la plainte contamine les vivants. Au combat, ils noient l'ennemi dans une mer de chair pourrissante, de mains griffues et de dents grinçantes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 10-20 Véroleux

Chaque figurine est équipée de : arme improvisée.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, NURGLE, VÉROLEUX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

DÉLABREUR DÉLÉTÈRE

M

5"

E

5

SV

3+

PV

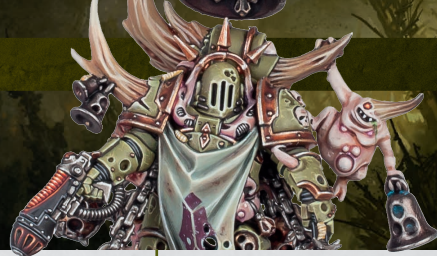
4

CD

6+

CO

1



☒ ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➤ Pistolet à plasma – surcharge [PISTOLET, À RISQUE]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Cloche de malepeste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	5	3+	4	0	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, DÉLABREUR DÉLÉTÈRE

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Vitalité Écœurante : Tant que cette figurine mène une unité, vous pouvez relancer jets d'Avance et de Charge pour cette unité.

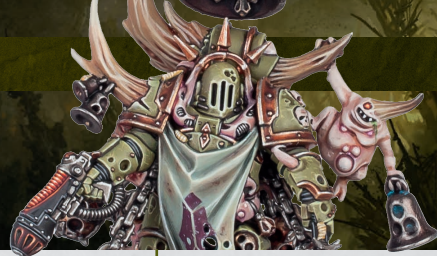
La Cloche Sonne (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à Portée de Contagion de cette figurine, chaque fois qu'un test d'Ébranlement ou de Commandement est fait pour cette unité ennemie, soustrayez 2 à ce test.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

DÉLABREUR DÉLÉTÈRE

Faisant sonner les cloches de la peste, les Délabreurs Délétères sèment la faiblesse chez l'ennemi. Chaque glas érode la volonté combative de l'adversaire et fait naître des asticots dans l'esprit des psykers. Les guerriers de la Death Guard trouvent ce son magnifique, et celui-ci les pousse à se précipiter sur l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Délabreur Délétère

Cette figurine est équipée de : pistolet à plasma ; cloche de malepeste.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- **MARINES DE LA PESTE**

*Vous pouvez attacher cette figurine à une unité **MARINES DE LA PESTE**, même si 1 autre unité de Meneur y a déjà été attachée (vous ne pouvez pas attacher plus de 1 exemplaire du même Meneur à la même unité). Si c'est le cas, et que l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, DÉLABREUR DÉLÉTÈRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

CORRUPTEUR NIDOREUX

M

5"

E

5

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

Lance à peste

[ANTI-INFANTERIE 2+, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]

PORTÉE A CT F PA D

12" D6 N/A 7 -2 2

ARMES DE MÊLÉE

Arme de corps à corps

PORTÉE A CC F PA D

Mêlée 4 3+ 4 0 1

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Puanteur Putréfiante : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Combat en Premier.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, GRENADES, CORRUPTEUR NIDOREUX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

CORRUPTEUR NIDOREUX

Chaque Corrupteur Nidoreux porte sur son dos un incubateur maléfique. En actionnant sa poignée rouillée, il mélange une abjecte concoction de maladies effervescentes et de polluants. Une fois satisfait de son cocktail, il pointe sa lance à peste vers l'ennemi. Il projette alors sa mixture vomitive, qui dissout tout ce qu'elle touche.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Corrupteur Nidoreux

Cette figurine est équipée de : lance à peste ; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- **MARINES DE LA PESTE**

*Vous pouvez attacher cette figurine à une unité **MARINES DE LA PESTE**, même si 1 autre unité de Meneur y a déjà été attachée (vous ne pouvez pas attacher plus de 1 exemplaire du même Meneur à la même unité). Si c'est le cas, et que l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, GRENADES, CORRUPTEUR NIDOREUX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

BIOLOGUS PUTRÉFACTEUR

M

E

SV

PV

CD

CO

5"

5

3+

4

6+

1



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Hyper grenades buboniques [ASSAUT, DÉFLAGRATION, TOUCHES FATALES]	12"	D6	3+	5	-1	2
Pistolet Injector [PISTOLET]	3"	1	3+	4	-1	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Couteaux de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	4	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1, Meneur

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Infusion Infecte : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont les figurines de cette unité sont équipées ont l'aptitude [TOUCHES FATALES]. En outre, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, une Touche Critique est causée sur un jet de Touche non modifié de 5+, au lieu de 6 seulement.

Explosion de Maladies : Une fois par bataille, à votre phase de Tir, vous pouvez cibler cette figurine avec le Stratagème Grenade pour OPC, et vous pouvez le faire même si vous avez déjà ciblé une unité différente avec ce Stratagème à cette phase.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, GRENADES, BIOLOGUS PUTRÉFACTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION : DEATH GUARD

BIOLOGUS PUTRÉFACTEUR

Les *Biologus Putréfacteurs* prennent un plaisir malsain à développer des maladies qu'ils répandent au combat. Ils portent toute sorte de grenades buboniques, remplies de leurs dernières contagions. Avec leurs pistolets *Injector*, les *Putréfacteurs* inoculent des germes mortels dans leurs victimes avant d'extraire des échantillons de chair ravagée pour les étudier.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 **Biologus Putréfacteur**

Cette figurine est équipée de : hyper grenades buboniques ; pistolet *Injector* ; couteaux de la peste.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- **MARINES DE LA PESTE**

*Vous pouvez attacher cette figurine à une unité **MARINES DE LA PESTE**, même si 1 autre unité de Meneur y a déjà été attachée (vous ne pouvez pas attacher plus de 1 exemplaire du même Meneur à la même unité). Si c'est le cas, et que l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, GRENADES, BIOLOGUS PUTRÉFACTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

INTENDANT

M

5"

E

5

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤	Pistolet à plasma infecté – standard [PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES D3]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Pistolet à plasma infecté – surcharge [À RISQUE, PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES D3]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, INTENDANT

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Bienfait de Nurgle (Aura)**

Calculs Malicieux : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Le Septuple Chant : À votre phase de Commandement, si cette figurine est sur le champ de bataille, jetez 2D6 : sur 7+, vous gagnez 1PC.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

INTENDANT

Les Intendants sont les prêtres de la septuple doctrine de Nurgle. Ils sont parés de parchemins pourris couverts d'écrits et de comptes déments. Les Nurglings grouillent autour d'eux, en apportant toujours plus de livres et de parchemins. Par leurs énormes haut-parleurs vox, les Intendants beuglent des incantations, qui stimulent les guerriers de la Death Guard.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Intendant

Cette figurine est équipée de : pistolet à plasma infecté ; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- **MARINES DE LA PESTE**

*Vous pouvez attacher cette figurine à une unité **MARINES DE LA PESTE**, même si 1 autre unité de Meneur y a déjà été attachée (vous ne pouvez pas attacher plus de 1 exemplaire du même Meneur à la même unité). Si c'est le cas, et que l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, INTENDANT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

CHIRURGIEN DE LA PESTE

M

E

SV

PV

CD

CO

5"

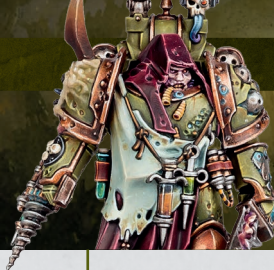
5

3+

4

6+

1



ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Pistolet bolter de la peste [TOUCHES FATALES] 12" 1 3+ 4 0 1

ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Pestelame [TOUCHES FATALES] Mêlée 4 3+ 5 -2 2

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Nartheccium Corrompu : Tant que cette figurine mène une unité, à votre phase de Commandement, vous pouvez restituer 1 figurine de Garde du Corps détruite à cette unité.

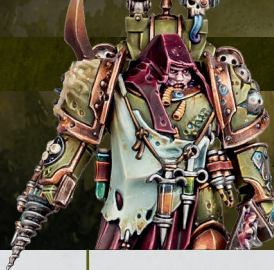
Soins Putrides : À la fin de votre phase de Mouvement, vous pouvez choisir 1 figurine **PERSONNAGE INFANTRIE DEATH GUARD** amie à 3" de cette figurine. La figurine choisie récupère jusqu'à 3 PV perdus. Chaque figurine ne peut être choisie pour cette aptitude qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, CHIRURGIEN DE LA PESTE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

CHIRURGIEN DE LA PESTE

Équipés d'instruments similaires au narthecium autour desquels pullulent les miasmes crasseux, les Chirurgiens de la Peste portent des fioles et des alambics remplis de macro-stimulants pour d'innombrables maladies. Ils peuvent ainsi restaurer la force et la résistance des guerriers de la Death Guard tout en envenimant les infections de l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chirurgien de la Peste

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter de la peste ; pestelame.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- **MARINES DE LA PESTE**

*Vous pouvez attacher cette figurine à une unité **MARINES DE LA PESTE**, même si 1 autre unité de Meneur y a déjà été attachée. Si c'est le cas, et que l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, CHIRURGIEN DE LA PESTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

TERMINATORS ROUILLARQUES

M	E	SV	PV	CD	CO
4"	6	2+	3	6+	1



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-peste [TOUCHES FATALES]	24"	2	3+	6	-1	2
Arme Combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Combi-bolter de la peste [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Gerbe-peste [ANTI-INFANTRIE 2+, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Autocanon Reaper [BLESSURES DÉVASTATRICES, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	4	3+	7	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame bubonique [TOUCHES FATALES]	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Fléau de corruption [TOUCHES FATALES]	Mêlée	6	3+	5	-1	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Fusillade Cinglante : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, si elle cible l'unité ennemie éligible la plus proche, relancez tout jet de Blessure de 1.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, TERMINATORS ROUILLARQUES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

TERMINATORS ROUILLARQUES

Les Terminators Rouillarques jouissent d'une résistance colossale grâce à leurs armures Cataphractii et aux bienfaits de Nurgle. Ce sont des experts en attaques de brèche, abordages et frappes par téléportation. En raison d'une longue période passée à bord de vaisseaux perclus de maladies, ils sont saturés d'immondes qui suintent d'eux pour faire pourrir la chair et corroder le métal.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans l'unité :
 - Jusqu'à 3 figurines peuvent chacune remplacer leur combi-bolter de la peste par 1 arme combinée.
 - Le combi-bolter de la peste de 1 Terminator Rouillarque peut être remplacé par 1 des choix suivants : 1 lance-peste ; 1 autocanon Reaper.
 - Le combi-bolter de la peste de 1 Terminator Rouillarque peut être remplacé par 1 gerbe-peste.
 - Le combi-bolter de la peste et la lame bubonique de 1 Terminator Rouillarque peuvent être remplacés par 1 fléau de corruption.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Rouillarque
- 4-9 Terminators Rouillarques

Chaque figurine est équipée de : combi-bolter de la peste ; lame bubonique.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, TERMINATORS ROUILLARQUES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

TERMINATORS DU LINCEUL



M

4"

E

6

SV

2+

PV

3

CD

6+

CO

1

🎯 ARMES DE TIR

Gantelet gicle-pestes
 [ANTI-INFANTRIE 4+, IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT] PORTÉE 12" A D6 CT N/A F 3 PA 0 D 1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

➤ Faucheuse d'hommes – frappe [TOUCHES FATALES] Mêlée 4 2+ 8 -2 2

➤ Faucheuse d'hommes – balayage [TOUCHES FATALES] Mêlée 6 2+ 5 0 1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, TERMINATORS DU LINCEUL

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Garde Silencieuse : Tant qu'une figurine **PERSONNAGE** mène cette unité, à chaque attaque ciblant cette unité, si la caractéristique de Force de l'attaque est supérieure à la caractéristique d'Endurance de cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
 DEATH GUARD

TERMINATORS DU LINCEUL

Les Terminators du Linceul sont enflés des pouvoirs de leur divinité tutélaire malade. À chaque coup de leurs énormes faux, ils décapitent et éventrent leurs ennemis, et leur vitesse contredit leur masse bouffie. Ils luttent dans un silence lugubre, incarnant l'inéluctable mort de leurs adversaires.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Champion du Linceul peut être équipé de 1 gantelet gicle-pestes additionnel.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion du Linceul
- 2-5 Terminators du Linceul

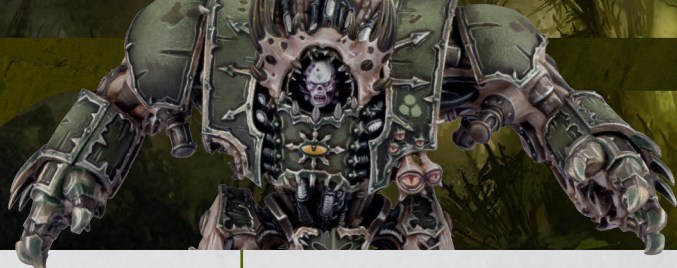
Chaque figurine est équipée de : gantelet gicle-pestes ;
faucheuse d'hommes.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, NURGLE, TERMINATOR, TERMINATORS DU LINCEUL



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

MÉTABRUTUS DE LA DEATH GUARD



M

6"

E

9

SV

2+

PV

8

CD

6+

CO

3



ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Canon à plasma de Métabrutus [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	3+	8	-3	3
Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	1
Lance-missiles – Krak	48"	1	3+	9	-2	D6
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Combi-bolter de la peste [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Autocanon jumelé [JUMELÉ]	48"	2	3+	9	-1	3
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Bolter lourd de la peste jumelé [TOUCHES FATALES, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	6	0	1
Poing de Métabrutus	Mêlée	5	3+	12	-2	3
Marteau de Métabrutus	Mêlée	5	4+	14	-3	D6+1
Fléau énergétique	Mêlée	8	3+	7	-1	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, NURGLE, MÉTABRUTUS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Imprégné des Bienfaits de Nurgle : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer ou combattre, après qu'elle a fini de faire ses attaques, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'au début de votre prochain tour, cette unité ennemie est toujours considérée comme étant à Portée de Contagion d'une unité de votre armée.

Impact Enragé : Chaque fois que cette figurine termine un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez 1 D6 : sur 2+, cette unité ennemie choisie subit D3 blessures mortelles.

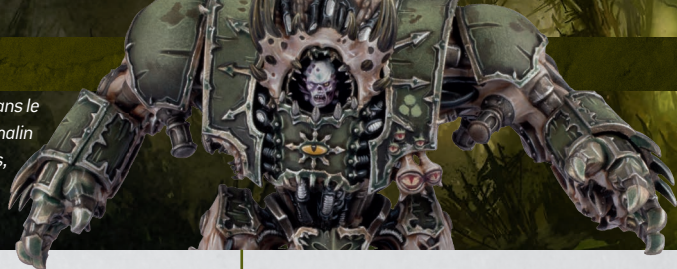
Poing de Métabrutus : Si cette figurine est équipée de 2 poings de Métabrutus, ces armes ont l'aptitude [JUMELÉ].



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

MÉTABRUTUS DE LA DEATH GUARD

Les plus terriblement blessés des guerriers de la Death Guard sont inhumés dans le sarcophage blindé d'un Métabrutus. Les Chirurugiens de la Peste prennent un malin plaisir à incarcérer leurs rivaux et supérieurs dans la coque de ces machines, où les sujets seront rendus fou par une souffrance atroce. Les Métabrutus sont de véritables béliers de siège imprégnés des bienfaits de Nurgle.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le multi-fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon à plasma de Métabrutus
 - 1 autocanon jumelé
 - 1 canon laser jumelé
 - 1 bolter lourd de la peste jumelé
 - 1 poing de Métabrutus
- Le lance-missiles de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 poing de Métabrutus
 - 1 marteau de Métabrutus
 - 1 fléau énergétique
- Pour chaque poing de Métabrutus dont cette figurine est équipée, il peut être équipé de 1 des choix suivants :
 - 1 combi-bolter de la peste
 - 1 lance-flammes lourd

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Métabrutus de la Death Guard

Cette figurine est équipée de : multi-fuseur ; lance-missiles ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, NURGLE, MÉTABRUTUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

REJETONS DU CHAOS DE LA DEATH GUARD



M

8"

E

5

SV

4+

PV

4

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Hideuses mutations

PORTÉE

Mêlée

A

D6+2

CC

4+

F

5

PA

-1

D

2

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Monstruosité Régénératrice : Au début de la phase de Commandement de chaque joueur, 1 figurine de cette unité récupère jusqu'à 3 PV perdus.

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, NURGLE, REJETONS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

REJETONS DU CHAOS DE LA DEATH GUARD

Les dons de Nurgle prennent souvent la forme de maladies métaphysique, d'infestations de parasites ou de mutations physiques. Certains en sont tellement affligés qu'ils changent subitement dans une brutale rupture d'armure et de chair. Il ne reste alors d'eux qu'un Rejeton du Chaos, une monstruosité ne vivant que pour tuer et se nourrir.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 2 Rejetons du Chaos

Chaque figurine est équipée de : hideuses mutations.

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, NURGLE, REJETONS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

SEMI-CHENILLÉS MÉPHITIQUES

M

E

SV

PV

CD

CO

10"

9

3+

10

6+

3



☒ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Giclée de bile [TOUCHES FATALES]	12"	3	3+	5	0	1
▶ Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	1
▶ Lance-missiles – Krak	48"	1	3+	9	-2	D6
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gueule grinçante [TOUCHES FATALES]	Mêlée	4	3+	6	-1	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, DÉMON, FUMÉE, SEMI-CHENILLÉS MÉPHITIQUES



APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Chasseurs de Chars : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité ciblant une unité VÉHICULE, ajoutez 1 au jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

SEMI-CHENILLÉS MÉPHITIQUES

Des gaz nauséabonds s'échappent en épaisses volutes tandis que les Semi-chenillés Méphitiques dissimulent l'avance de la Death Guard. Tout-terrain et lourdement armées, ces Machines-démons peuvent traquer les blindés et fournir un tir de soutien même dans les environnements les plus accidentés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Semi-chenillés Méphitiques

Chaque figurine est équipée de : giclée de bile ; lance-missiles ; multi-fuseur ; gueule grinçante.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, DÉMON, FUMÉE, SEMI-CHENILLÉS MÉPHITIQUES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

DRONE FÉTIDE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	9	3+	10	6+	3



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-pestes lourd [TOUCHES FATALES]	36"	6	3+	8	-2	2
Souffle-pestes [ANTI-INFANTERIE 2+, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Moissonneuse-hacheuse [TOUCHES FATALES]	Mêlée	10	3+	7	-1	2
Sonde de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	3	3+	6	-1	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Mort Stationnaire : Cette figurine est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour lors duquel elle a Battu en Retraite.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, CHAOS, NURGLE, DÉMON, DRONE FÉTIDE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

DRONE FÉTIDE

Par leurs tubules, les Drones Fétides aspirent les immondices du sol qu'ils survolent. Ils font macérer cette substance avant de vaporiser la décoction sur l'ennemi à l'aide de leur souffle-peste en transmettant de terribles maladies. Les modèles dotés de lance-peste lourds bombardent l'adversaire d'obus contaminés capables de faire pourrir les blindés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La moissonneuse-hacheuse de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-peste lourd
 - 2 souffle-peste

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Drone Fétide

Cette figurine est équipée de : moissonneuse-hacheuse ; sonde de la peste.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, CHAOS, NURGLE, DÉMON, DRONE FÉTIDE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

CHENILLÉ CRACHEPESTE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	2+	12	6+	4



☒ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Entropie [TOUCHES FATALES]	24"	1	3+	10	-3	D6+1
Sulfateuse	36"	4	3+	5	-1	1
Mortier Crachepeste [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT, TOUCHES FATALES]	48"	D6+3	3+	8	-1	2
Souffle-pestes [ANTI-INFANTRIE 2+, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Fusil Rothaïl à salve [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 3]	24"	3	3+	5	0	1

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Bienfait de Nurgle (Aura)**

Ondes de Choc Mêlées de Spores : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, si une ou plusieurs de ces attaques faites avec son mortier Crachepeste ont causé une touche contre une unité **INFANTRIE** ennemie, cette unité **INFANTRIE** doit faire un test d'Ébranlement.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, DÉMON, CHENILLÉ CRACHEPESTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

CHENILLÉ CRACHEPESTE

Conçu par Mortarion en personne, le Chenillé Crachepeste est une imposante Machine-démon dotée d'une large lame de bulldozer et d'un épais blindage qui le rendent incroyablement résistant. Équipés de mortier Crachepeste, ces véhicules tirent des obus dont l'explosion libère des nuages de spores corrosives.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 canons Entropie de cette figurine peuvent être remplacés par 2 souffle-pestes.
- La sulfatuse de cette figurine peut être remplacée par 1 fusil Rothail à salve.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chenillé Crachepeste

Cette figurine est équipée de : 2 canons Entropie ; sulfatuse ; mortier Crachepeste ; chenilles blindées.


MOTS-CLÉS : VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, DÉMON, CHENILLÉ CRACHEPESTE




MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

LAND RAIDER DE LA DEATH GUARD

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	2+	16	6+	5

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme Combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Combi-bolter de la peste [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Canon laser Soulshatter	48"	2	3+	12	-3	D6+1
Bolter lourd de la peste jumelés [TOUCHES FATALES, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Rampe d'Assaut : Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, ladite unité reste éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, TRANSPORT, FUMÉE, LAND RAIDER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

LAND RAIDER DE LA DEATH GUARD

Équipés d'un arsenal effrayant et dotés d'une vaste capacité de transport, les chars Land Raider sont des véhicules destructeurs et polyvalents. Ceux de la Death Guard abritent quantité de parasites, sont couverts d'un mucus épais et nauséabond, ainsi que d'excroissances qui émettent un gaz fétide.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée
 - 1 combi-bolter de la peste
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Land Raider de la Death Guard

Cette figurine est équipée de : 2 canons laser Soulshatter ; bolter lourd de la peste jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE DEATH GUARD** (hormis les figurines **CULTISTE** et **VÉROLEUX**). Chaque figurine **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, TRANSPORT, FUMÉE, LAND RAIDER




MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

PREDATOR ANNIHILATOR DE LA DEATH GUARD

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	6+	4

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme Combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Combi-bolter de la peste [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Bolter lourd de la peste [TOUCHES FATALES, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser jumelé Predator [JUMELÉ]	48"	1	3+	14	-3	D6+1

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, FUMÉE, PREDATOR ANNIHILATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DEATH GUARD

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Bienfait de Nurgle (Aura)

Annihilator: À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, relancez tout jet de Dégâts de 1.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

PREDATOR ANNIHILATOR DE LA DEATH GUARD

Les Predator Annihilator de la Death Guard éliminent les blindés lourds ou les bêtes gigantesques à longue portée avec leurs puissants canons laser. D'une grande précision, ils s'occupent de cibles clés, afin de permettre à l'infanterie de la Légion d'arriver au contact et de répandre les dons de Nurgle.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 canons laser
 - 2 bolters lourds de la peste
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée
 - 1 combi-bolter de la peste
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Predator Annihilator de la Death Guard

Cette figurine est équipée de : canon laser jumelé Predator ; chenilles blindées.


MOTS-CLÉS : VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, FUMÉE, PREDATOR ANNIHILATOR




MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

PREDATOR DESTRUCTOR DE LA DEATH GUARD

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	6+	4

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme Combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Combi-bolter de la peste [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Bolter lourd de la peste [TOUCHES FATALES, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Autocanon Predator [TIR RAPIDE 2]	48"	4	3+	9	-1	3

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, FUMÉE, PREDATOR DESTRUCTOR

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Destructor : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité **INFANTERIE**, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

PREDATOR DESTRUCTOR DE LA DEATH GUARD

Ces chars de combat couverts de pustules fournissent un tir de soutien mobile à l'infanterie. Selon leur armement, ils peuvent briser les formations de fantassins, paralyser les blindés ennemis ou faire des trous dans les lignes de défense, tout en résistant aux ripostes grâce à leur coque mutée.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 canons laser
 - 2 bolters lourds de la peste
 - Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée
 - 1 combi-bolter de la peste
 - Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.
-

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Predator Destructor de la Death Guard

Cette figurine est équipée de : autocanon Predator; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, FUMÉE, PREDATOR DESTRUCTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

PROFANATEUR DE LA DEATH GUARD

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	3+	14	6+	5

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme Combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Canon de Profanateur [DÉFLAGRATION]	48"	D6+3	3+	10	-1	3
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Combi-bolter de la peste [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Autocanon Reaper [BLESSURES DÉVASTATRICES, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	4	3+	7	-1	1
Lance-flammes lourd jumelé [TORRENT, IGNORE LE COUVERT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Bolter lourd de la peste jumelés [TOUCHES FATALES, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de Profanateur	Mêlée	5	3+	16	-3	D6+1
Fléau de Profanateur [ATAQUES BONUS]	Mêlée	3	3+	12	-1	2

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, NURGLE, DÉMON, FUMÉE, PROFANATEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Marcheur Crapahuteur : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, elle peut se déplacer par-dessus les figurines **MONSTRE** et **VÉHICULE** amies et les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

PROFANATEUR DE LA DEATH GUARD

Les Démons de Nurgle piégés dans les Profanateurs s'adaptent étrangement bien à leurs prisons de métal. Beaucoup jubilent en constatant les ravages qu'ils infligent en piétinant sur leurs pattes à pistons, éventrant les blindés avec leurs énormes griffes ou dévastant les formations ennemies sous les salves de leurs obusiers.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le lance-flammes lourd jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 fléau de Profanateur
 - 1 lanceur Havoc
- L'autocanon Reaper de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon laser jumelé
 - 1 bolter lourd de la peste jumelés
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée
 - 1 combi-bolter de la peste

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Profanateur de la Death Guard

Cette figurine est équipée de : canon de Profanateur; autocanon Reaper; lance-flammes lourd jumelé; griffes de Profanateur.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, NURGLE, DÉMON, FUMÉE, PROFANATEUR




MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

RHINO DE LA DEATH GUARD

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	10	6+	2

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme Combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lanceur Havoc [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	5	0	1
Combi-bolter de la peste [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 2

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Autoréparation : Au début de votre phase de Commandement, cette figurine récupère 1 PV perdu.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, RHINO



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

RHINO DE LA DEATH GUARD

Véritables cacons de plaques de blindage couvertes de mucus, les Rhino de la Death Guard sont des transports de troupes polyvalents et largement employés. Ils accueillent les escouades de la Death Guard dans leurs compartiments fétides, afin de les convoyer rapidement sur de nouveaux fronts, à travers les terrains accidentés, ou en soutien d'offensives blindées.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée
 - 1 combi-bolter de la peste additionnel
- Cette figurine peut être équipée de 1 lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Rhino de la Death Guard

Cette figurine est équipée de : combi-bolter de la peste ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE DEATH GUARD**. Elle ne peut pas transporter de figurines **TERMINATOR**, **CULTISTE** ni **VÉROLEUX**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, CHAOS, NURGLE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, RHINO



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

MORTARION

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	2+	16	5+	6



☉ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Vent de Pourrissement [DÉFLAGRATION, BLESSURES DÉVASTATRICES, TOUCHES FATALES, PSYCHIQUE]	18"	D6+3	2+	7	-2	1
La Lanterne [PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES D3]	18"	1	2+	9	-3	3

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Silence – frappe [TOUCHES FATALES]	Mêlée	5	2+	14	-3	4
➤ Silence – balayage [TOUCHES FATALES]	Mêlée	15	2+	7	-1	1

HÔTE DES PESTES

Miasmes de Pestilence [Aura] : Tant qu'une unité **DEATH GUARD** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque de tir ciblant l'unité, les figurines de l'unité ont le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

Influence Contagieuse [Aura] : Tant qu'une unité **DEATH GUARD** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de Blessure de 1.

Présence Toxique [Aura] : Tant qu'une unité **DEATH GUARD** amie est à 12" de cette figurine, ajoutez 3" à la Portée de Contagion de l'unité.

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PSYKER, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, DÉMON, GRENADES, CHAOS, NURGLE, PRIMARQUE, MORTARION

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Insensible à la Douleur 5+

FACTION : Bienfait de Nurgle [Aura]

Hôte des Pestes : Au début du round de bataille, choisissez 1 des aptitudes de la section Hôte des Pestes (ci-contre). Jusqu'au début du prochain round de bataille, cette figurine a l'aptitude choisie.

Seigneur de la Death Guard [Aura] : Tant qu'une unité **DEATH GUARD** amie est à 6" de cette figurine, ladite unité peut ignorer certains ou tous les modificateurs à ses caractéristiques et à ses jets ou tests (hormis les modificateurs aux jets de sauvegarde).

ENDOMMAGÉ : 1-6 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-6 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

MORTARION

Être en présence de Mortarion est un danger, compte tenu de son aura pestilentielle. Il manie une gigantesque faux appelée Silence, avec laquelle il peut éliminer des escouades entières en quelques secondes, tandis que par de furieuses décharges de Lanterne, son arme de poing de facture inconnue, il désintègre les blindés et l'infanterie lourde.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Mortarion – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Vent de Pourrissement ; la Lanterne ; Silence.

COMMANDANT SUPRÊME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PSYKER, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, DÉMON, GRENADES, CHAOS, NURGLE, PRIMARQUE, MORTARION



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

PORTE-ICÔNE DE LA DEATH GUARD

M

5"

E

5

SV

3+

PV

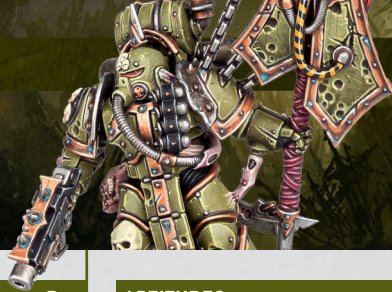
4

CD

5+

CO

1



ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Bolter de la peste [TOUCHES FATALES] 24" 2 3+ 4 0 1

ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Couteau de la peste [TOUCHES FATALES] Mêlée 4 3+ 4 0 1

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

Icône Immonde : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité.

Semer la Maladie : Une fois par bataille, à la fin de votre phase de Mouvement, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, l'unité de cette figurine est traitée comme ayant une Portée de Contagion de 12".

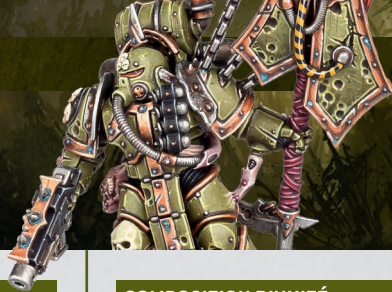
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, GRENADES,
PORTE-ICÔNE DE LA DEATH GUARD



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

PORTE-ICÔNE DE LA DEATH GUARD

Les icônes portées par certains guerriers de la Death Guard sont des marques de dévotions rouillées et corrompues envers Nurgle, façonnées sous forme de symbole du Grand-père. Ces bannières sont à tel point imprégnées de maladies que les ennemis proches sont vite contaminés, et agonisent tandis que leurs corps pris de spasmes se réduisent en gruaa.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Porte-icône de la Death Guard

Cette figurine est équipée de : bolter de la peste ; couteau de la peste.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- **MARINES DE LA PESTE**

*Vous pouvez attacher cette figurine à une unité **MARINES DE LA PESTE**, même si 1 autre unité de Meneur y a déjà été attachée. Si c'est le cas, et que l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, GRENADES, PORTE-ICÔNE DE LA DEATH GUARD



MOTS-CLÉS DE FACTION : DEATH GUARD

EXHAUSTEUR PANDÉMIQUE

M

-

E

10

SV

3+

PV

12

CD

6+

CO

0



ARMES DE TIR

Puanteur toxique [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]

PORTÉE

6"

A

2D6

CT

N/A

F

3

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Infiltrateurs**

FACTION : **Bienfait de Nurgle (Aura)**

Brouillard Putrescent (Aura) : Tant qu'une unité **DEATH GUARD** amie est entièrement à 6" de cette **FORTIFICATION**, à chaque attaque ciblant ladite unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

Couvert Infect : Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine, si cette figurine n'est pas entièrement visible de toute figurine de l'unité attaquante à cause de cette **FORTIFICATION**, ladite figurine a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

Fortification : Tant qu'une unité ennemie est seulement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs **FORTIFICATIONS** de votre armée :

- L'unité peut être choisie comme cible d'attaques de tir, mais à chacune de ces attaques, à moins qu'elle soit faite avec un Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas à faire de test de Fuite Désespérée pour Battre en Retraite en étant Ébranlées, sauf pour celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemies ce faisant.

MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, CHAOS, NURGLE, EXHAUSTEUR PANDÉMIQUE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD

EXHAUSTEUR PANDÉMIQUE

Ornés d'encensoirs à peste et de cloches souillées, les Exhausteurs Pandémiques crachent d'épais nuages de miasmes par leurs cheminées rouillées. Semés telles des spores sur les mondes cibles, ce sont des parasites qui extraient les immondices du sol et se greffent aux infrastructures locales, polluant ainsi leur proie à tous les niveaux.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exhausteur Pandémique

Cette figurine est équipée de : puanteur toxique.

MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, CHAOS, NURGLE, EXHAUSTEUR PANDÉMIQUE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
DEATH GUARD