Règles d'armée - L'OMBRE DU CHAOS	
Ombre du Chaos	Zone de déploiement toujours dans l'ombre.
	No man's land : DEBUT de n'importe quelle phase, si on **contrôle** au moins la moitié des objectifs, c'est dans l'ombre jusque FIN DE PHASE.
	Zone déploiement adverse : DEBUT de n'importe quelle phase, si on **contrôle** au moins la moitié des objectifs, c'est dans l'ombre jusque FIN DE PHASE.
NOUS dans l'ombre :	Lorsque test ébranlement : +1 au test, et si réussi, l'unité récupère D3 PV, OU D3 figs si BATTLELINE.
ENNEMI dans l'ombre ou à 6" d'1 greater daemon :	Lorsque test ébranlement : -1 au test, et D3 MW si rate test.

Règle de détachement - Failles Warp
Deepstrike à 6" au lieu de 9".
Si la zone d'atterrissage est entièrement dans l'ombre ou à 6" d'1 greater daemon du même dieu

STRATAGEMES CHAOS DAEMONS	
Tour de n'importe qui	
. Corrompre l'espace réel (1PC)	DEBUT PHASE COMMANDEMENT. 1 unité à portée d'un objective marker**sous nôtre contrôle** > **Sticky objective + Zone à 6" de l'objo considérée dans l'OMBRE.**
. Breuvage de terreur (1PC)	PHASE DE COMBAT (ou **MA** PHASE TIR). Unité n'ayant pas combattu (ou tiré, si phase tir) > **+1 à la PA des armes équipées.** DE + : Jusque fin phase : **si ennemi ébranlé > Reroll WR**.
Mon tour uniquement	
. Regain Warp (1PC)	MA PHASE DE CHARGE. Unité dans l'ombre > **Peux charger si a advance ce tour**.
. Résidents du Warp (1PC)	MA PHASE DE MOUVEMENT. Unité arrivant en deepstrike > **Peux arriver à 3" de l'ennemi. Peux pas charger ce tour.**
Tour adverse uniquement	
. Le royaume du Chaos (1PC)	FIN PHASE DE COMBAT ADVERSE. 1 unité ou 2 si dans l'ombre ET PAS ENGAGEE > **Part en réserve, et reviens à phase de renfort de ma prochaine phase de mouvement.**
. Invulnérabilité démoniaque (1PC)	PHASE TIR ADVERSE, après choix des cibles. Une unité ayant été choisie comme cible. Jusque fin phase > **Reroll des 1 aux jets de sauvegarde INVU**.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

OPTIMISATIONS	
A'rgath, le roi des lames	KHORNE uniquement. **+1 Atq et +1 Force aux armes de mêlée.** Dans l'ombre : +2 Atq et +2 Force armes de mêlée.
Le sceptre éternel	TZEENTCH uniquement. **+1 Force et +3" de portée des armes de tir.** Dans l'ombre : +2 force et +6" portée des armes de tir.
Le don sans fin	NURGLE uniquement. **FNP 5+.** Dans l'ombre : FNP 4+.
Voleuse d'âmes	SLAANESH uniquement. Quand détruit une fig ennemie avec attaque de mêlée : 1D6 (+1 si dans l'ombre) > **+1PV sur du 4+.**

NB :
Si 1 unité est à 6" d'1 greater daemon du même dieu, il est dans l'ombre du Chaos

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com