

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 markersous **notre 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 ENGAGÉE > **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.**



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



By **Rascar Capac**
cheatography.com/rascar-capac/

Published 1st September, 2023.
Last updated 20th June, 2024.
Page 2 of 2.

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