WARHAMMER®

GLOTTKIN

LIVRE II

GLOTTKIN

Les Règles

SOMMAIRE

INTRODUCTION 3

COMMENT UTILISER CE LIVRE. 4

BATAILLES HISTORIQUES 5

CHAPITRE 1 :
NOUVELLES RÈGLES DE WARHAMMER. 6
Rues de la Mort 8
Chaos Ascendant. 12

CHAPITRE 2 :
NOUVELLES ARMÉES ET UNITÉS 14
Légions du Chaos 16
Armées de la Fin des Temps 16
Règles d'Armée des Légions du Chaos 18
Tableau du Règne du Chaos. 20
Tableau de l'Œil des Dieux 21

NOUVELLES ARMÉES ET UNITÉS (SUITE)
Les Glottkin. 22
Orghotts Daemonspew 26
Bloab Rotspawned. 30
Morbidex Twiceborn 34
Putrid Blightkings 38
Gutrot Spume 42
Festus Fortifié 44
Karl Franz Ascendant 46

CHAPITRE 3 : SCÉNARIOS NARRATIFS 50
La Bataille de Marienburg 52
Guerre dans la Drakwald. 54
La Bataille de Talabheim 56
La Chute d'Altdorf 58
La Bataille du Temple 60
Dieux et Monstres 62

PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Limited 2014. Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer, Warhammer Armies, Citadel, le symbole Citadel, Le Jeu des Batailles Fantastiques, le symbole de la comète à deux queues, Warhammer : Glottkin et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2014, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

Images à vocation uniquement illustrative.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, Royaume-Uni
Imprimé en Chine par C&C.

www.games-workshop.com

INTRODUCTION

Archaon a chargé les Glottkin, les champions triplés de Nurgle, de répandre leurs pestes surnaturelles dans les terres des hommes. Dieux et monstres s'affrontent alors que la fin de la civilisation approche.

Ce livre détaille les trois vagues d'invasion qui précèdent la conquête finale par Archaon. Les guerriers de Nurgle descendent du nord, dans l'intention de briser les races qui veulent voir l'ordre prédominer. Pour ce faire, ils doivent non seulement conquérir les royaumes humains en arrachant leur cœur, c'est-à-dire leurs cités, mais également polluer et corrompre le cycle de la nature elle-même. Ils devront vaincre la masse des armées de l'Empereur Karl Franz et de ses alliés bretonniens, ainsi que l'immensité de la forêt de la Drakwald et ses habitants sauvages.

Les Glottkin ont leurs propres alliés, car les agents du Seigneur de la Déchéance manœuvrent aussi en interne. Alors que les apothicaires dépravés travaillent à saper la barrière entre les univers au sein même de l'Empire, l'invasion tripartite converge sur les remparts d'Altdorf. Des armées pléthoriques d'hommes, de démons et de bêtes déferlent de toutes les directions tandis que leurs sorciers ouvrent un portail sur le Royaume du Chaos et laissent déborder l'énergie rance de l'anarchie.

Ce livre contient de nouveaux scénarios et règles s'inspirant des événements décrits dans *Warhammer: Glottkin*. C'est une lecture incontournable pour quiconque souhaite puiser dans la puissance brute du Chaos et en savoir plus sur la conquête de l'Empire par Nurgle.

Ce livre se divise en trois chapitres:

Nouvelles Règles de Warhammer: De nouvelles règles utilisables dans n'importe quelle partie de Warhammer, qui vous permettent de recréer les cités ravagées par la guerre et un paysage dans lequel le Royaume du Chaos prend l'ascendant sur le monde mortel.

Nouvelles Armées et Unités: Une liste d'armée permettant d'aligner des forces combinées du Chaos, ainsi que les descriptions et les règles des nouveaux personnages et unités introduites dans ce livre.

Scénarios Narratifs: Six scénarios pour Warhammer inspirés des batailles les plus importantes qui se sont déroulées pendant la campagne des Glottkin.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Ce livre accompagne et complète *Warhammer: Glottkin*. Si vous n'avez pas encore lu ce sombre récit, nous vous conseillons de le faire sans attendre, car tout le contenu des pages suivantes s'en inspire – il serait dommage de vous gâcher ce plaisir.

Warhammer: Glottkin retrace un épisode terrifiant de l'histoire du monde de Warhammer, qui fait suite aux événements décrits dans *Warhammer: Nagash*. Dans le sillage des machinations du Seigneur de la Non-vie, les forces du Chaos se combinent pour attaquer l'Empire. Des armées composées de guerriers du Chaos, de démons et d'hommes-bêtes sillonnent le Vieux Monde, apportant mort et destruction aux plus grandes cités de l'Empire. Ce livre vous permettra de recréer toutes ces batailles lors de vos parties.

Lors de l'écriture de *Glottkin*, notre intention était de relater l'histoire du retour du Grand Nécromancien, et de fournir de nouveaux scénarios inspirés des événements de la campagne. Ce livre contient une section dédiée à ces scénarios.

Nous les avons conçus pour qu'ils soient les plus polyvalents possible, ce qui devrait vous permettre d'utiliser les figurines dont vous disposez, quelles qu'elles soient – vous n'êtes pas obligés d'employer les forces qui ont réellement participé à ces batailles, sauf si tel est votre souhait. Ceci dit, vous découvrirez qu'ils requièrent d'utiliser certaines figurines si vous les possédez, afin de représenter les personnages et unités qui jouèrent un rôle majeur dans les affrontements. Toutefois, si vous n'avez pas les figurines appropriées, vous pouvez quand même jouer les scénarios avec vos figurines.

En outre, si vous le souhaitez, vous pouvez les jouer avec d'autres armées. Bien qu'il soit fondé sur le récit de la campagne, chaque scénario propose à chaque camp un ensemble unique de défis à relever, et il est toujours intéressant et amusant de voir comment des armées différentes s'en sortiraient dans une situation similaire, en imaginant quelques modifications relatives aux forces et aux décors de votre collection.

En préparant les scénarios, il nous est rapidement apparu qu'il nous faudrait concevoir de nouvelles règles pour illustrer les circonstances uniques de la campagne de Nagash. Il y a avant tout les règles des nouvelles figurines Citadel créées par nos talentueux sculpteurs. Vous trouverez donc une sélection de nouveaux personnages et unités dans les pages suivantes, avec une description de la manière dont ils combattent et les règles dont vous aurez besoin pour refléter ces méthodes lors de vos propres parties. Vous découvrirez également des photos saisissantes de ces nouvelles figurines, bénéficiant des standards de peinture exceptionnels de l'équipe 'Eavy Metal. Vous pourrez les utiliser dans les scénarios précités, ou les ajouter à votre collection pour les sélectionner dans une armée conventionnelle.

Plusieurs scénarios se déroulent dans des environnements spécifiques – dans les rues d'une cité de l'Empire, ou sur des champs de bataille où le pouvoir corrupteur d'un des quatre Dieux du Chaos a l'ascendant. Plutôt que d'alourdir les règles spéciales des scénarios, nous avons créé une section de règles dédiée. Certains scénarios demanderont de les utiliser, mais vous pourrez les appliquer à n'importe quelle partie pour laquelle elles vous semblent adaptées (ou, mieux, parce qu'elles sont amusantes !). Par exemple, si vous voulez jouer quelques batailles dans une cité-temple entre les hommes-lézards d'un camarade et vos skavens, les règles de Rues de la Mort seront parfaitement appropriées !

Dernière chose, mais non la moindre, il y a une nouvelle liste d'armée associant les figurines chaotiques des Guerriers du Chaos, Démons du Chaos et des Hommes-bêtes. Elle vous permet de sélectionner des unités issues de n'importe lesquels de ces trois livres d'armée dans une même force. Elle représente le type d'armée du Chaos unifié que les frères Glott vinrent à commander au fil de la campagne, et vous permet également d'inclure les nouveaux personnages et unités présentés dans ce livre. Comme toutes les autres sections de cet ouvrage, elle est conçue pour être utilisée à la fois avec les scénarios ci-inclus, et dans toute autre partie de Warhammer si vous le souhaitez.

Vous conviendrez donc que ce livre est bien plus qu'un simple recueil de scénarios et de règles spéciales annexes. Considérez-le plutôt comme une boîte à outils, dans laquelle vous pouvez piocher des éléments utilisables lors n'importe quelle partie de Warhammer. Et cela illustre bien le fait que, suite au retour de Nagash, ni le monde de Warhammer, ni vos parties de Warhammer ne seront plus jamais les mêmes !

ARMÉES DE LA FIN DES TEMPS

Les règles permettant de choisir une armée figurent p. 16 de cet ouvrage. Elles modifient et remplacent les règles pour Choisir Votre Armée du livre de règles de *Warhammer*, afin de refléter l'organisation des armées de la Fin des Temps. **Les règles mises à jour pour choisir une armée valent pour toutes les armées**, pas seulement pour les Légions du Chaos présentées dans ce livre.

BATAILLES HISTORIQUES

Plus loin dans ce livre vous trouverez des scénarios qui recréent les batailles charnières décrites dans *Warhammer: Glottkin*. Ces scénarios vous proposent de nouvelles manières de jouer, et une multitude d'options tactiques à explorer et à maîtriser.

UTILISER LES SCÉNARIOS NARRATIFS

Vous pouvez utiliser ces scénarios de différentes manières. La première et la plus simple est de choisir un scénario particulier (ou plusieurs) qui vous tente et de le recréer en utilisant les forces et le contexte historiques. La section Armées de chaque scénario vous orientera vers les forces en présence afin que vous puissiez disputer la bataille avec les armées et les personnages décrits dans *Warhammer: Glottkin*. De même, chaque scénario inclut des règles spéciales inspirées de l'histoire, afin de coller au plus près du récit.

Une autre façon d'utiliser ces scénarios est de livrer une campagne en les jouant les uns à la suite des autres. Dans ce cas, un joueur commandera les forces du Chaos tout au long de la campagne, tandis que son adversaire dirigera le camp opposé. Notez le résultat de chaque bataille ; le vainqueur de la campagne sera le joueur totalisant le plus grand nombre de victoires.

JOUER LES SCÉNARIOS DE GLOTTKIN

Quelle que soit la façon dont vous employez ces scénarios, ils ne requièrent que des modifications mineures aux règles de la section Jouer une Bataille de Warhammer du livre de règles de *Warhammer*, lesquelles sont détaillées plus loin.

LES ARMÉES

Chaque scénario narratif indique quelles armées utiliser pour livrer la bataille. Si chaque joueur a des figurines des deux armées impliquées, tirez au dé pour déterminer quel joueur peut choisir l'armée qu'il va utiliser, son adversaire jouant l'autre armée. Plus généralement, chaque joueur aura une seule des armées, et ce sera celle qu'il utilisera.

En plus des listes d'armée, la plupart des scénarios indiqueront les personnages spéciaux et/ou les unités à inclure s'ils sont disponibles. Ils représentent les chefs et les régiments qui jouèrent un rôle crucial dans la bataille et qu'il importe donc d'aligner si vous le pouvez. Toutefois, si ce n'est pas possible, que cela ne vous empêche pas de jouer le scénario avec les forces dont vous disposez.

Personnages Spéciaux

Nombre des scénarios de cet ouvrage font intervenir des personnages ayant participé à l'événement recréé. Néanmoins, ils n'interdisent pas l'utilisation d'autres héros qui n'étaient pas présents (ni même en vie !) à cette occasion. Accordez-vous avec votre (vos) adversaire(s) à propos de la sélection d'autres personnages spéciaux de votre collection avant de jouer ces scénarios.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

La carte, les zones et les instructions de déploiement sont incluses dans le scénario lui-même.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

La plupart des scénarios narratifs incluent au moins une règle spéciale représentant un aspect unique de la bataille concernée.

Le plus souvent, ces règles spéciales sont détaillées dans le descriptif du scénario, mais il arrivera parfois que celui-ci se réfère à des règles spéciales décrites ailleurs dans le livre. Les règles de Rues de la Mort figurent page 8 de cet ouvrage, et celles de Chaos Ascendant page 12. Nous vous conseillons de vous familiariser avec elles avant de jouer les scénarios qui les emploient.

Certaines règles spéciales et conditions de victoire de scénario ne s'appliquent qu'à des personnages ou à des unités spécifiques. S'ils ne participent pas à votre version de la bataille, la règle spéciale ou la condition de victoire associée est ignorée : elle s'applique uniquement si la figurine appropriée a été sélectionnée dans l'une des armées utilisées pour la bataille.

CHAPITRE 1

Nouvelles Règles de Warhammer

RUES DE LA MORT

Le monde de Warhammer est jalonné de cités, bourgades et hameaux, allant des bastions aux remparts imposants comme Altdorf et Middenheim, aux taudis de bois crasseux qu'affectionnent les peaux-vertes. En temps de guerre, il arrive très souvent qu'on livre des batailles féroces dans les rues, les bâtiments et les venelles de ces villes. Les combats dans un tel environnement sont très différents des affrontements en milieu rural ou dans les étendues sauvages. Les lignes de vues se limitent à quelques mètres, et les endroits où une armée peut dresser une vraie ligne de bataille sont rares. Les soldats luttent aux corps à corps, le plus souvent à un contre un, et ne font pas de quartier, au point que les caniveaux des rues pavées ne charrient plus de la boue, mais des flots d'hémoglobine.

Mais d'autres périls attendent les troupes envoyées dans les rues maculées de sang. Chaque bâtiment est un fortin potentiel, que les habitants peuvent utiliser comme position dominante d'où ils jetteront des projectiles sur les têtes des assaillants. Les ruelles sombres sont autant d'opportunités de prendre l'ennemi par surprise, de même que les égouts qui s'étendent sous les rues des plus grandes cités du monde de Warhammer. Enfin, des attaquants désespérés tenteront de mettre le feu aux bâtiments pour les vider de leurs défenseurs, voire de raser ces édifices pour ouvrir de nouvelles voies d'assaut. Alors que les nuages de fumée enveloppent la cité, et que le fracas de l'acier contre l'acier se mêle aux cris d'agonie, on comprend que la plupart des guerriers redoutent le combat dans ces rues de la mort.

INTRODUCTION

Cette section propose plusieurs nouvelles règles qui vous aideront à livrer bataille dans les cités et villages du monde de Warhammer. Ces règles recréent les périls propres à cet environnement, où les embuscades et les corps à corps impitoyables sont des dangers omniprésents.

UTILISER LES RÈGLES DE RUES DE LA MORT

Plusieurs scénarios de *Warhammer: Glottkin* emploient une ou plusieurs des règles spéciales détaillées dans cette section, mais vous pouvez les utiliser dans n'importe quelle partie de Warhammer, si le contexte de votre bataille s'y prête.

Chacun des scénarios de ce livre inclut une liste des règles spéciales présentées ci-dessous qui s'appliqueront pendant la partie. Si les règles spéciales du scénario indiquent simplement Rues de la Mort, toutes les règles suivantes s'appliquent.

ATTAQUANT & DÉFENSEUR

La plupart des scénarios qui utilisent les règles de Rues de la Mort requièrent qu'un joueur joue le rôle de l'attaquant, et l'autre celui du défenseur. Cette distinction est importante car certaines règles de Rues de la Mort ne s'appliquent qu'à l'attaquant ou au défenseur.

RÈGLES SPÉCIALES

Barricades : Lorsque le défenseur déploie son armée, il peut placer autant de barricades qu'il le souhaite dans sa zone de déploiement.

Chaque barricade doit s'étendre entre deux bâtiments situés à 8" ou moins l'un de l'autre. Une barricade peut être représentée par un mur ou une clôture de la gamme des Décors Citadel, ou par toute autre figurine appropriée de votre collection.

Les barricades sont des obstacles qui confèrent un couvert lourd aux unités situées derrière elles, et un modificateur Pour Toucher de -1 aux figurines qui chargent en contact socle à socle avec elles. Si une unité est en contact socle à socle avec une barricade au début de son tour, et s'il n'y a aucune figurine ennemie dans un rayon de 6" de la barricade, l'unité peut renverser la barricade ; quand une barricade est renversée, retirez-la immédiatement de la table. Une barricade qui a été renversée ne peut pas être relevée.

Démolitions : Les joueurs peuvent attaquer les bâtiments comme s'il s'agissait d'unités ennemies. Tous les bâtiments ont une Endurance de 7 et 5 Points de Vie, à moins que les règles spéciales du scénario ne précisent le contraire.

Les unités doivent choisir si elles tirent sur le bâtiment ou sur l'éventuelle unité qui l'occupe. Les gabarits qui touchent un bâtiment affectent le bâtiment lui-même ainsi que toute unité qui l'occupe.

En phase de Corps à Corps, une unité se trouvant dans un rayon de 3" d'un bâtiment inoccupé, et qui n'est pas engagée en corps à corps, peut attaquer le bâtiment. Un bâtiment ne peut pas être attaqué par plus d'1 unité lors d'une phase de Corps à Corps. Le joueur qui attaque choisit 10 figurines qui attaqueront le bâtiment, exactement comme lors d'un assaut de bâtiment. Celui-ci est touché automatiquement – aucun jet Pour Toucher n'est nécessaire.

Un bâtiment qui perd son dernier PV est démoli et s'effondre ; retirez-le de la table. La zone qu'il occupait est traitée comme un Terrain Dangereux. Toute unité qui l'occupait subit 2D6 touches de Force 4, et doit être placée en formation légale dans la zone

qu'occupait le bâtiment; on considère que toute figurine en garnison qui ne tient pas dans la zone qu'occupait le bâtiment se trouvait dans les étages supérieurs, et est retirée comme perte sans sauvegarde d'aucune sorte.

Note du Concepteur: *Les bâtiments n'étant pas des êtres vivants, lors de nos parties, nous avons convenu qu'ils n'étaient pas affectés par les règles spéciales comme Attaques Empoisonnées et Coup Fatal.*

Égouts: Un scénario peut indiquer qu'un camp a le droit d'utiliser les règles d'Égouts. Après que les deux camps se sont déployés, mais avant le premier tour, le joueur utilisant les Égouts doit placer 1D6 marqueurs de Bouche d'Égout n'importe où sur la table, à plus d'1" d'un bâtiment ou d'une unité ennemie. Ses renforts peuvent se déployer de manière à ce qu'au moins 1 figurine touche un marqueur de Bouche d'Égout, au lieu d'entrer par un bord de table. L'unité en renfort doit être placée en formation légale, à plus d'1" de toute figurine ennemie ou d'un terrain infranchissable. L'unité suit les règles de Renforts à tout autre égard.

Guet-apens: Le défenseur peut placer des unités en Guet-apens au lieu de les déployer sur le champ de bataille. Au moment de déployer une unité, le défenseur doit annoncer qu'elle tend un Guet-apens. Puis il choisit secrètement un bâtiment inoccupé dans sa zone de déploiement, et note que l'unité en Guet-apens est à l'intérieur. Aucune autre unité ne peut être placée dans le même bâtiment, hormis les figurines de personnages (qui compteront alors comme ayant rejoint l'unité).

Note du Concepteur: *Les notes indiquant quelle unité est cachée dans quel bâtiment doivent être parfaitement claires. Vous pouvez désigner un bâtiment par un élément unique (ex: le bâtiment avec la porte verte), ou numéroter les bâtiments (ex: bâtiment 5).*

Vous pouvez révéler l'emplacement d'une unité en Guet-apens à n'importe quel moment de votre tour. Vous devez révéler une unité en Guet-apens si une unité ennemie tente d'entrer dans le bâtiment où elle se cache. L'unité ennemie ne peut pas y entrer, et doit assaillir le bâtiment à sa phase de Corps à Corps. Toutes les figurines de l'unité assaillante voient leur Initiative réduite à 1 pendant la phase de Corps à Corps.

La Mort Vient d'en Haut: En phase de Tir, le défenseur peut effectuer 1D6 attaques de tir avec le profil suivant, à

partir de chaque bâtiment de sa zone de déploiement qui n'a pas encore été Vidé (voir ci-dessous) par une unité attaquante. Ces attaques ont CT2. Elles n'empêchent pas les figurines occupantes d'effectuer leurs propres attaques de tir.

Portée	Force	Règles Spéciales
6"	2	Tir Lent

Pour qu'un bâtiment soit Vidé, il suffit que l'attaquant y fasse entrer une de ses figurines. Un bâtiment Vidé ne peut plus effectuer d'attaques de la Mort Vient d'en Haut, même si le défenseur l'occupe à nouveau.

Milice Urbaine: Un scénario peut conférer cette règle spéciale à certaines unités. Celles-ci ne sont pas affectées par la règle spéciale Rues Étroites, ni par la Stupidité causée par les Ruelles Sombres (voir ci-dessous).

Ruelles Sombres: Une Ruelle est un intervalle entre deux bâtiments séparés qui ne mesure pas plus de 3" de large. Si la majeure partie des figurines d'une unité sont dans une Ruelle, l'unité compte comme étant à couvert léger, mais gagne également la règle spéciale Stupidité.

Rues Étroites: Les figurines d'une unité de cavalerie, de cavalerie monstrueuse ou de chars doivent effectuer un test de Terrain Dangereux si elles font un mouvement de marche forcée, de charge, de fuite ou de poursuite à 3" ou moins d'un bâtiment.

Volées de Feu: Les unités peuvent tenter de mettre le feu à un bâtiment si elles se trouvent dans un rayon de 6" de celui-ci pendant leur phase de Tir. Les unités armées d'arcs de n'importe quel type peuvent tente de mettre le feu à un bâtiment si leur arme est à portée pendant leur phase de Tir. Il s'agit d'une attaque de tir spéciale appelée Volée de Feu. Une unité ne peut effectuer aucun autre type d'attaque pendant la phase où elle effectue une attaque de Volée de Feu.

Quand une unité effectue une attaque de Volée de Feu, jetez 3D6 et comparez le résultat au nombre de figurines de l'unité qui sont à portée. Si le résultat des dés est supérieur, l'attaque n'a aucun effet. S'il est inférieur ou égal, le bâtiment prend feu; indiquez-le avec un pion approprié.

Jetez 1D6 pour chaque bâtiment en feu au début de chaque tour de joueur. Consultez le tableau suivant pour savoir ce qui se produit dans chaque cas:

1 Le feu s'éteint – retirez le pion.

2-3 S'il y a une garnison dans le bâtiment, l'unité en garnison subit 1D6 touches de Force 3, et le bâtiment arrête de brûler – retirez le pion. S'il n'y a pas de garnison, le bâtiment perd 1 PV (voir Démolitions ci-dessus).

4-5 Le bâtiment perd 1 PV (voir Démolitions ci-dessus). Toute unité en garnison dans le bâtiment subit 1D6 touches de F3.

6 Le bâtiment perd 1D3 PV (voir Démolitions ci-dessus). Toute unité en garnison dans le bâtiment subit 3D6 touches de F3. En outre, jetez 1D6 pour chaque bâtiment à 6" ou moins du bâtiment en feu; sur 4+, le feu se propage et il prend feu lui aussi (toutefois, n'effectuez pas de jet sur ce tableau à ce tour).

Si un bâtiment en feu s'effondre (voir Démolitions ci-dessus), retirez le pion.

CHAOS ASCENDANT

En ces heures sombres, le pouvoir des Dieux du Chaos atteint de tels sommets qu'il rivalise, voire dépasse, ceux du Grand Cataclysme. Surgissant des Désolations Nordiques, les armées mortelles du Chaos sont rejointes par des légions de démons et d'hommes-bêtes mutants. Alors qu'elles marchent au sud, la nature elle-même change à leur passage.

Chaque Dieu du Chaos a ses propres adeptes, et les changements provoqués par une armée dépendent de sa divinité tutélaire. La peste et la pestilence bourgeonnent sous l'influence des disciples de Nurgle, tandis que la décadence et l'excès dominent dans les terres conquises au nom de Slaanesh. Pour ceux qui s'opposent aux envahisseurs chaotiques, il en résulte que les batailles ont lieu dans un paysage de cauchemar, où les lois de la nature peuvent changer soudainement, car ce sont désormais les maîtres du Royaume du Chaos qui ont pris l'ascendant.

INTRODUCTION

Cette section introduit plusieurs règles inédites qui transformeront votre table de jeu en champ de bataille saturé de magie du Chaos et dominé par l'un des Dieux Sombres.

Les serviteurs démoniaques du Dieu du Chaos Ascendant ne peuvent pas être bannis du champ de bataille aussi aisément que d'ordinaire, et il est fort probable que davantage seront invoqués au cours des affrontements. De même, les Guerriers du Chaos et les Hommes-bêtes qui portent la marque du Dieu Ascendant auront plus de chances de gagner la faveur de leur divinité tutélaire.

UTILISER LES RÈGLES DE CHAOS ASCENDANT

Plusieurs scénarios de Warhammer: Glottkin emploient une ou plusieurs des règles spéciales détaillées dans cette section, mais vous pouvez les utiliser dans n'importe quelle partie de Warhammer, si le contexte de votre bataille s'y prête.

Si les règles spéciales du scénario indiquent simplement Chaos Ascendant, toutes les règles suivantes s'appliquent.

Note du Concepteur: *Les règles suivantes se rapportent souvent au "joueur du Chaos". Il peut s'agir d'un joueur utilisant une armée d'Hommes-bêtes, de Démons du Chaos, de Guerriers du Chaos, ou des Légions du Chaos sélectionnée grâce à la liste d'armée page 17.*

RÈGLES SPÉCIALES

DIEU ASCENDANT

Avant le déploiement des deux camps, le joueur Légions du Chaos doit déclarer lequel des quatre Dieux du Chaos (Khorne, Tzeentch, Nurgle ou Slaanesh) est Ascendant. S'il n'y a pas de joueur Légions du Chaos, ou si les deux joueurs utilisent une armée des Légions du Chaos, tirez au dé pour déterminer qui désigne le Dieu Ascendant.

DÉMONS ASCENDANTS

La règle spéciale Instabilité Démoniaque de *Warhammer: Démons du Chaos* n'est pas utilisée. Toutes les figurines avec la règle spéciale Instabilité Démoniaque la remplacent par les règles spéciales Indémoralisable et Instable.

Toutefois, les Démons du Dieu du Chaos Ascendant **n'ont pas** la règle spéciale Instable. Si le Dieu du Chaos Ascendant change, ou si la règle spéciale Chaos Ascendant ou Démons Ascendants cesse de s'appliquer, les Démons du Dieu (précédemment) Ascendant gagnent immédiatement la règle spéciale Instable.

MORTELS ASCENDANTS

Les Champions du Chaos qui ont la Marque du Dieu du Chaos Ascendant peuvent relancer n'importe quel(s) dé(s) lorsqu'ils font un jet sur le tableau de L'Œil des Dieux.

TEMPÊTE DU CHAOS

Cette règle spéciale ne peut s'appliquer que si la règle spéciale Règne du Chaos est également en jeu (voir *Warhammer: Démons du Chaos* ou les règles des Légions du Chaos p. 18).

Si le joueur du Chaos obtient un double en déterminant les Vents de Magie lors d'une phase de Magie amie (utilisez les deux dés les plus hauts si vous jetez plus de 2D6 pour déterminer les Vents de Magie), il peut choisir d'appliquer le résultat 12 "Invocation d'Outre-monde", au lieu du résultat correspondant sur le tableau de Règne du Chaos. Dans ce cas, le type de figurines placées dépend de l'identité du Dieu du Chaos Ascendant, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Dieu du Chaos Ascendant	**Figurines Placées**
Khorne	Sanguinaires
Tzeentch	Horreurs Roses
Nurgle	Portepestes
Slaanesh	Démonettes

Notez que si le résultat "Invocation d'Outre-monde" est obtenu normalement (les deux dés les plus hauts du jet déterminant les Vents de Magie sont des 6), le joueur du Chaos choisit le type de figurines placées comme d'habitude.

INVOCATION DE LÉGION INFERNALE

Tous les lanceurs de sorts du Chaos connaissent le sort *Invocation de légion Infernale* (ci-dessous) en plus des sorts qu'ils peuvent lancer normalement. Ce sort n'a pas d'attribut de domaine.

INVOCATION DE LÉGION INFERNALE **14+ pour lancer**

Le sorcier fait appel au pouvoir impie des Dieux du Chaos pour convoquer des serviteurs démoniaques acquis à sa cause.

Sort d'**invocation** (il s'agit d'un nouveau type de sort décrit ci-contre) d'une portée de 12". Le lanceur invoque 1 unité avec la règle spéciale Démoniaque d'une valeur maximale de 100 points, sélectionnée dans la liste des Légions du Chaos page 17.

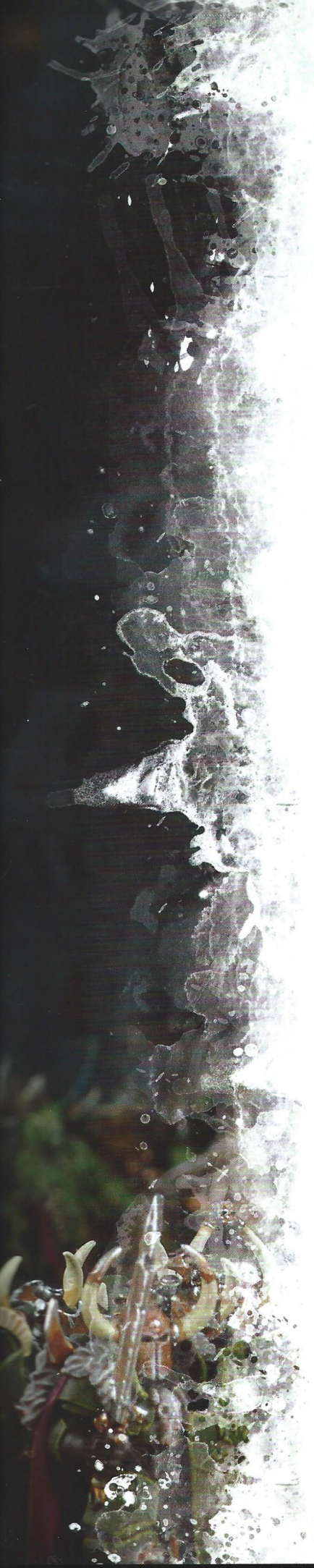
À la place, le sorcier peut invoquer 1 unité avec la règle spéciale Démoniaque d'une valeur maximale de 150 points, auquel cas la valeur de lancement passe à 17+. Alternativement, le sorcier peut invoquer 1 unité avec la règle spéciale Démoniaque d'une valeur maximale de 200 points, auquel cas la valeur de lancement passe à 20+.

Dans tous les cas, l'unité sélectionnée doit être un Démon, ou composée de Démons, du Dieu du Chaos Ascendant (voir page précédente).

SORTS D'INVOCATION

Les sorts d'**invocation** sont un type de sorts qui permettent au lanceur de placer sur le champ de bataille une nouvelle unité aux ordres du joueur qui la possède. Le sort précisera le type de l'unité invoquée, et la valeur totale en points des figurines dont elle peut être composée. Ces unités sont appelées "unités invoquées". Celles-ci peuvent être améliorées pour inclure les options notées dans leur entrée de liste d'armée, et doivent respecter la taille d'unité minimale.

L'unité invoquée doit être déployée intégralement dans le rayon de portée du sort et à au moins 1" de toute autre unité, bâtiment et terrain infranchissable. Elle peut être placée selon n'importe quelle orientation, et selon n'importe quelle formation légale. Elle ne doit pas obligatoirement être déployée dans la ligne de vue et l'arc frontal du lanceur. Si elle comprend plus de cinq figurines, son premier rang doit inclure au moins cinq figurines. Une fois invoquée, une unité ne peut pas être dissipée, et ne concède jamais de points de victoire. Enfin, si une unité invoquée ne peut pas être déployée faute de place, elle n'entre pas en jeu, bien que l'attribut de domaine du sort puisse s'appliquer.



CHAPITRE 2

Nouvelles Armées et Unités

LES LÉGIONS DU CHAOS

La volonté d'écraser définitivement toute résistance à leur emprise sur le monde mortel a réuni les Dieux du Chaos. Ils ont ordonné à leurs serviteurs – démons cauchemardesques, hommes-bêtes répugnants ou guerriers mortels du Chaos – de combiner leurs forces pour aller guerroyer épaule contre épaule. Les chevaliers du Chaos des terres gelées du nord chevauchent aux côtés des équarrisseurs de Khorne venus du Royaume du Chaos, et des minotaures sanguinaires issus des profondeurs les plus sombres des forêts de l'Empire, broyant tout ce qui se dresse devant eux. Le sort du monde de Warhammer est placé dans la balance tandis que ces immenses légions se mettent en marche pour abattre quiconque s'oppose aux desseins de leurs maîtres immortels.

INTRODUCTION

Cette section de *Glottkin* fournit les règles pour aligner une armée des Légions du Chaos lors de vos parties de Warhammer. Une telle force combine des unités de *Warhammer: Hommes-bêtes*, *Warhammer: Démons du Chaos* et *Warhammer: Guerriers du Chaos*. Elle peut aussi inclure les nouveaux personnages et unités du Chaos présentés dans cet ouvrage.

Dans cette section, le terme "Chaos" désigne les unités de *Warhammer: Hommes-bêtes*, *Warhammer: Démons du Chaos*, *Warhammer: Guerriers du Chaos*, et toutes les nouvelles unités décrites dans ce livre (à l'exception de Karl Franz Ascendant). De même, le terme "armée des Légions du Chaos" désigne une force combinée sélectionnée dans les livres d'armée précités. Une armée des Légions du Chaos appartient aux Forces de la Destruction dans le cadre des règles d'Armées Alliées du livre de règles de *Warhammer*.

LISTE D'ARMÉE DES LÉGIONS DU CHAOS

Une telle armée peut inclure n'importe lesquelles des unités listées page suivante. Hormis pour les nouvelles entrées figurant dans ce livre (dénotés par "GK"), vous devez utiliser les profils, coûts en points, équipements, options et règles spéciales de *Warhammer: Hommes-bêtes* (dénoté par "HB"), *Warhammer: Démons du Chaos* (dénoté par "DdC"), ou *Warhammer: Guerriers du Chaos* (dénoté par "GdC"). Les règles de l'Incendiaire Exalté de Tzeentch sont disponibles sur le site web des Digital Editions de Games Workshop. Pour les unités apparaissant dans plusieurs livres (ex: le Prince Démon), vous devez spécifier dans quel livre vous l'avez sélectionnée. Utilisez cette liste d'armée en conjonction avec les règles d'Armées de la Fin des Temps (ci-dessous).

ARMÉES DE LA FIN DES TEMPS

Cette section met à jour les règles de sélection d'une armée de Warhammer. **Toutes les armées suivent ces règles pour choisir une force, pas seulement les Légions du Chaos.**

LE GÉNÉRAL

Une armée doit inclure au moins un Seigneur/Héros pour être son Général.

TROIS UNITÉS MINIMUM

Une armée doit toujours inclure au moins trois unités en plus des choix de Seigneurs et de Héros.

CATÉGORIES D'UNITÉS

Chaque liste d'armée répartit les forces disponibles en plusieurs catégories. Sauf mention contraire, la quantité de points qu'un joueur peut dépenser dans chaque catégorie est limitée. Le nombre d'unités du même type pouvant être sélectionné est lui aussi limité, comme décrit page 135 du livre de règles de *Warhammer*, et résumé ci-dessous.

Seigneurs
Vous pouvez dépenser jusqu'à 50 % de vos points en Seigneurs.

Héros
Vous pouvez dépenser jusqu'à 50 % de vos points en Héros.

Unités de Base
Vous devez dépenser au moins 25 % de vos points en unités de Base.

Unités Spéciales
Vous pouvez dépenser jusqu'à 50 % de vos points en unités Spéciales.

Unités Rares
Vous pouvez dépenser jusqu'à 25 % de vos points en unités Rares.

RÉSUMÉ DE SÉLECTION DE L'ARMÉE

Une armée doit toujours inclure au moins trois unités en plus des Seigneurs et Héros.

	LIMITE EN POINTS	CHOIX IDENTIQUES
SEIGNEURS	Jusqu'à 50 %	Aucune limitation
HÉROS	Jusqu'à 50 %	Aucune limitation
UNITÉS DE BASE	Au moins 25 %	Aucune limitation
UNITÉS SPÉCIALES	Jusqu'à 50 %	Jusqu'à 3 (6 dans une Grande Armée de 3000 points ou plus)
UNITÉS RARES	Jusqu'à 25 %	Jusqu'à 2 (4 dans une Grande Armée de 3000 points ou plus)

SEIGNEURS

Khazrak le Borgne (HB)
Malagor Mauvais-présage (HB)
Taurox, le Taureau d'Airain (HB)
Seigneur des Bêtes* (HB)
Seigneur Minotaure* (HB)
Grand Chaman* (HB)
Skarbrand (DdC)
Kairos, le Tisseur de Destins (DdC)
Ku'gath, le Père des Épidémies (DdC)
Buveur de Sang (DdC)
Duc du Changement (DdC)
Grand Immonde (DdC)
Gardien des Secrets (DdC)
Prince Démon (DdC & GdC)
Archaon (GdC)
Galrauch (GdC)
Kholek (GdC)
Sigvald le Magnifique (GdC)
Valkia la Sanglante (GdC)
Vilitch le Maudit (GdC)
Seigneur du Chaos (GdC)
Seigneur Sorcier du Chaos (GdC)
Les Glottkin (GK)
Orghotts Daemonspew (GK)
Bloab Rotspawned (GK)
Morbidex Twiceborn (GK)
Gutrot Spume (GK)
Festus Fortifié (GK)

HÉROS

Morghur, le Maître des Crânes (HB)
Langue-de-sangsue (HB)
Griffelune, le Fils de Morrslieb (HB)
Chef Homme-bête* (HB)
Chef Minotaure* (HB)
Chaman* (HB)
Le Preneur de Crânes (DdC)
Karanak (DdC)
Les Scribes Bleus (DdC)
Le Changelin (DdC)
Epidemius (DdC)
Le Masque de Slaanesh (DdC)
Héraut de Khorne (DdC)
Héraut de Tzeentch (DdC)
Héraut de Nurgle (DdC)
Héraut de Slaanesh (DdC)
Incendiaire Exalté de Tzeentch (GWDE)
Wulfrik le Vagabond (GdC)
Throgg (GdC)
Festus la Sangsue (GdC)
Scyla Anfingrimm (GdC)
Héros Exalté (GdC)
Sorcier du Chaos (GdC)

UNITÉS DE BASE

Harde de Gors* (HB)
Harde d'Ungors* (HB)
Ungrol Quatre-cornes (HB)
Pillards Ungors* (HB)
Char à Sangleboucs* (HB)
Chiens du Chaos (HB & GdC)
Sanguinaires de Khorne (DdC)
Horreurs Roses de Tzeentch (DdC)
Portepestes de Nurgle (DdC)
Démonettes de Slaanesh (DdC)
Guerriers du Chaos (GdC)
Maraudeurs du Chaos (GdC)
Déchus (GdC)
Char du Chaos (GdC)
Cavaliers Maraudeurs (GdC)

UNITÉS SPÉCIALES

Minotaures* (HB)
Centigors* (HB)
Ghorros Sabots-tueurs (HB)
Harpies (HB)
Harde de Bestigors* (HB)
Char à Razorgor* (HB)
Harde de Razorgors (HB)
Équarrisseurs de Khorne (DdC)
Chiens de Khorne (DdC)
Incendiaires de Tzeentch (DdC)
Hurleurs de Tzeentch (DdC)
Nurglings (DdC)
Bêtes de Nurgle (DdC)
Veneuses de Slaanesh (DdC)
Bêtes de Slaanesh (DdC)
Char Traqueur de Slaanesh (DdC)
Gargouilles (DdC)
Rabatteurs de Slaanesh (GdC)
Élus (GdC)
Chevaliers du Chaos (GdC)
Ogres du Chaos (GdC)
Dragons-ogres (GdC)
Trolls du Chaos (GdC)
Chimère (GdC)
Char Éventreur (GdC)
Autel de Guerre du Chaos (GdC)
Putrid Blightkings (GK)

UNITÉS RARES

Cygor (HB)
Ghorgon (HB)
Enfant du Chaos (HB & GdC)
Géant (HB)
Jabberslythe (HB)
Canon à Crânes de Khorne (DdC)
Char Incendiaire de Tzeentch (DdC)
Broyeur d'Âmes (DdC)
Char Traqueur Exalté
de Slaanesh (DdC)
Char de Slaanesh (DdC)
Drones de la Peste de Nurgle (DdC)
Canon Apocalypse (GdC)
Shaggoth Dragon-ogre (GdC)
Géant du Chaos (GdC)
Massacreurs de Khorne (GdC)
Carnabrute (GdC)
Mutalithe à Vortex (GdC)

HOMMES-BÊTES DU CHAOS

Les unités d'Hommes-bêtes marquées d'un * dans la liste ci-dessus peuvent avoir une Marque du Chaos. Si une unité reçoit une Marque du Chaos, toutes les figurines de l'unité doivent recevoir la même. L'effet de chaque Marque est décrit page 19. Le coût de chaque Marque est le suivant :

Marque de Khorne : 2 points par figurine
(10 points pour les Héros, Seigneurs, Chars et Monstre)

Marque de Tzeentch : 2 points par figurine
(10 points pour les Héros, Seigneurs, Chars et Monstre)

Marque de Nurgle : 2 points par figurine
(10 points pour les Héros, Seigneurs, Chars et Monstre)

Marque de Slaanesh : 1 point par figurine
(5 points pour les Héros, Seigneurs, Chars et Monstre)

RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE DES LÉGIONS DU CHAOS

Certaines règles spéciales communes s'appliquent à plusieurs unités du Chaos. **Les règles spéciales d'armée de *Warhammer: Hommes-bêtes*, *Warhammer: Démons du Chaos* et *Warhammer: Guerriers du Chaos* ne sont pas utilisées.** À la place, les unités des Légions du Chaos utilisent les règles spéciales d'armée décrites ci-dessous. Notez que plusieurs de ces règles sont des versions modifiées du texte figurant dans leur livre d'armée originel, afin de mieux refléter la nature des batailles de la Fin des Temps, de sorte que les joueurs devraient les lire attentivement, surtout ceux qui sont habitués aux versions originelles de ces règles.

DÉMONIAQUE

Les figurines avec la règle spéciale Démoniaque ont les règles spéciales Indémoralisable, Instable et Peur, telles que décrites dans le livre de règles de *Warhammer*. Elles sont également sujettes aux règles spéciales suivantes:

ALIGNEMENT DÉMONIAQUE

La plupart des Démons (même les chars) sont affiliés à un Dieu du Chaos. Seuls les personnages Démoniaques peuvent rejoindre des unités de Démons. En outre, les personnages Démoniaques ne peuvent rejoindre que des unités qui sont composées uniquement de Démons avec le même alignement. Par ailleurs, les Démons ne bénéficient pas des règles Présence Charismatique ni Tenez vos rangs! sauf s'ils ont le même alignement que la figurine qui a ces règles. De plus, les démons suivent les règles spéciales suivantes, en fonction de leur alignement:

Démons de Khorne: Les figurines avec cette règle spéciale ont la règle spéciale Haine (Démons de Slaanesh). En outre, lors du tour où une figurine avec cette règle spéciale réussit une charge, elle a un bonus de +1 en Force jusqu'à la fin du tour.

Démons de Nurgle: Les figurines avec cette règle spéciale ont la règle spéciale Haine (Démons de Tzeentch). Les figurines ennemies qui attaquent un Démon de Nurgle au corps à corps ont un malus de -1 Pour Toucher.

Démons de Slaanesh: Les figurines avec cette règle spéciale ont les règles spéciales Haine (Démons de Khorne) et Perforant.

Démons de Tzeentch: Les figurines avec cette règle spéciale ont la règle spéciale Haine (Démons de Nurgle), et relancent leurs jets de sauvegarde invulnérable qui donnent 1. Les Sorciers avec cette règle spéciale relancent également leurs jets de canalisation qui donnent 1.

ATTAQUES DÉMONIAQUES

Les attaques effectuées par une figurine avec cette règle spéciale sont magiques, y compris ses attaques spéciales, à distance ou de Piétinement.

AURA DÉMONIAQUE

Au début de la partie, une figurine avec cette règle spéciale a une sauvegarde invulnérable de 5+ (cette valeur peut changer à cause de la règle spéciale Règne du Chaos, p. 19).

Note du Concepteur: Instabilité Démoniaque

Les joueurs vétérans remarqueront que les règles d'Instabilité Démoniaque n'apparaissent pas dans ces pages. Ce n'est pas un oubli. La Fin des Temps voit le Royaume du Chaos s'étendre et la magie qui alimente les démons dans le monde mortel s'amplifier. En conséquence, l'Instabilité Démoniaque est remplacée par les règles spéciales Indémoralisable et Instable.

DONS DÉMONIAQUES

Les Dons Démoniaques sont les équivalents des objets magiques pour les Démons. Ils sont choisis différemment (voir *Warhammer: Démons du Chaos*), mais suivent par ailleurs toutes les règles des objets magiques.

EMBUSCADE DES HOMMES-BÊTES

Lors du déploiement, toute unité dont **toutes les figurines** ont la règle spéciale Embuscade des Hommes-bêtes peut être conservée hors de la table, "en embuscade", au lieu d'être déployée. Veillez à bien annoncer à votre adversaire quelles unités sont en embuscade. Pour déterminer quand ces unités entrent en jeu, jetez 1D6 pour chacune d'elles à votre sous-phase des Autres Mouvements (y compris au premier tour) et consultez le tableau ci-dessous. Les personnages avec cette règle spéciale peuvent être déployés dans une unité en embuscade, et arriveront avec elle.

D6	RÉSULTAT
1	L'unité arrive en renfort par un bord de table choisi par l'adversaire.
2-3	Relancez à votre prochain tour.
4	L'unité arrive en renfort par le bord de table à votre gauche.*
5	L'unité arrive en renfort par le bord de table à votre droite.*
6	L'unité arrive en renfort par le bord de table de votre choix.

* Si pour une raison quelconque, il est impossible de déployer l'unité sur ce bord de table, traitez ce résultat comme un 1.

FUREUR PRIMITIVE

Au début de chaque round de corps à corps, chaque unité engagée et possédant cette règle spéciale doit effectuer un test de Cd. En cas de réussite, elle est sujette à la Haine de toutes les unités qu'elle combat jusqu'à la fin de la phase de Corps à Corps. Elle relance les jets Pour Toucher ratés même s'il ne s'agit pas du premier round de combat. En outre, toute unité qui réussit son test de Fureur Primitive sur un double 1 est sujette aux effets décrits ci-dessus et de la règle spéciale Frénésie jusqu'à la fin de la phase de Corps à Corps. Cette Frénésie s'applique même aux figurines qui ont déjà perdu un combat plus tôt dans la bataille.

L'ŒIL DES DIEUX

Les figurines avec la règle spéciale l'Œil des Dieux sont collectivement appelées Champions du Chaos. Ils ne peuvent jamais refuser un défi, et doivent en lancer un chaque fois qu'ils en ont la possibilité. Si plusieurs Champions du Chaos sont impliqués dans un combat, le joueur qui les contrôle choisit lequel lance ou accepte le défi.

En outre, quand un Champion du Chaos tue un adversaire en défi, ou quand il tue un monstre, jetez immédiatement 2D6 sur le tableau de l'Œil des Dieux p. 21. Une fois le résultat déterminé, notez la récompense sur votre feuille d'armée : la figurine en bénéficie jusqu'à la fin de la partie. Un Champion du Chaos peut avoir plusieurs récompenses, et peut même gagner la même plusieurs fois. Toutefois, cela ne permet pas à une caractéristique d'aller au-delà de 10, une sauvegarde d'armure au-delà de 1+, ou une sauvegarde invulnérable au-delà de 3+.

Si pour une raison quelconque, une récompense ne peut pas s'appliquer, le résultat est ignoré et rien ne se passe.

Notez que le Champion du Chaos doit ôter le dernier PV d'une figurine pour être reconnu comme son tueur (si une figurine perd simultanément plusieurs PV, déterminez aléatoirement lequel des attaquants a fait perdre le dernier). Par exemple, les figurines ennemies retirées à cause de la règle spéciale Instable, ou après avoir été rattrapées dans leur fuite, ne comptent pas.

PERSONNAGES HOMMES-BÊTES

Tous les personnages et champions d'unité Hommes-bêtes d'une armée des Légions du Chaos ont la règle spéciale l'Œil des Dieux, et sont donc des Champions du Chaos en termes de règles. Toutefois, si un personnage ou un champion d'unité Homme-bête reçoit la récompense Démonification (quelle qu'en soit la cause), elle est traitée à la place comme la récompense Dégénérescence.

MARQUES DU CHAOS

Nombre de personnages et de régiments des Légions du Chaos ont ou peuvent avoir une des quatre Marques du Chaos détaillées ci-contre. Une figurine ne peut avoir qu'une seule Marque du Chaos. Un personnage avec Marque du Chaos ne peut pas rejoindre une unité avec une Marque différente. Un personnage avec Marque du Chaos ne peut pas rejoindre une unité qui a déjà été rejointe par un personnage avec une Marque différente.

Marque de Khorne : Une figurine avec la Marque de Khorne a la règle spéciale Frénésie.

Marque de Nurgle : Les figurines ennemies qui attaquent une figurine avec la Marque de Nurgle au corps à corps ont un malus de -1 Pour Toucher.

Marque de Slaanesh : Si la majorité des figurines d'une unité ont la Marque de Slaanesh, l'unité réussit automatiquement tous ses tests de Panique, Peur et Terreur.

Marque de Tzeentch : Une figurine avec la Marque de Tzeentch a une sauvegarde invulnérable de 6+. Si elle en a déjà une, la Marque de Tzeentch l'améliore d'1 point à la place (mais ne peut pas l'améliorer au-delà de 3+). Par ailleurs, un Sorcier avec la Marque de Tzeentch relance également ses jets de canalisation qui donnent 1.

PRIVILÈGES DU CHAOS

Plusieurs figurines des Légions du Chaos peuvent recevoir des améliorations appelées Privilèges. Ils sont de trois types : mineur, majeur et exalté, par croissant de puissance. Si une unité est affectée par plusieurs Privilèges, seul le plus puissant prend effet – les règles des autres sont ignorées. Lorsqu'une figurine est tuée, les effets de son privilège cessent immédiatement. Les effets des Privilèges du Chaos sont décrits dans *Warhammer : Démons du Chaos*.

RÈGNE DU CHAOS

Si vous commandez une armée des Légions du Chaos, quand vous effectuez le jet pour déterminer les Vents de Magie lors d'une phase de Magie amie, additionnez les deux dés les plus hauts (dans la plupart des parties, vous ne jetez que deux dés, donc additionnez simplement leurs résultats) et résolvez immédiatement les effets du résultat indiqué sur le tableau de Règne du Chaos page 20.

Tableau de Règne du Chaos

2 LES VENTS S'APAISENT

Le nombre de PV perdus à cause de la règle spéciale Instable est doublé pour toutes les unités Démoniaques jusqu'à votre prochain jet pour les Vents de Magie.

3 PUNITION DIVINE

Désignez aléatoirement 1 personnage du Chaos ami sur la table (s'il n'y a pas de personnages du Chaos amis, rien ne se passe). Le personnage désigné doit immédiatement effectuer un test de Cd, et perd 1 PV (sans sauvegarde d'aucune sorte) pour chaque point de marge d'échec.

4 REFLUX D'ÉTHER

Toutes les figurines avec la règle spéciale Démoniaque (amies ou ennemies) subissent un malus de -1 à leur sauvegarde invulnérable (ce qui la porte généralement à 6+) jusqu'à votre prochain jet pour les Vents de Magie.

5 TEMPÊTE DE FEU*

Jetez 1D6 pour chaque unité ennemie sur la table, sauf celles qui sont engagées en corps à corps. Sur 6, placez un petit gabarit circulaire en le centrant au-dessus du centre de l'unité; puis il dévie de 1D6". Toute figurine située complètement ou partiellement sous la position finale du gabarit subit 1 touche de Force 4 avec la règle spéciale Attaques Enflammées.

6 GLORIEUSE POURRITURE*

Jetez 1D6 pour chaque unité ennemie sur la table, sauf celles qui sont engagées en corps à corps. Sur 6, l'unité subit 1D6+3 touches de F3, sans sauvegarde d'armure.

7 L'ŒIL DU CYCLONE

Si votre Général a une Marque du Chaos, ou la règle spéciale Démoniaque, consultez le tableau ci-dessous pour déterminer l'effet qui se manifeste. Si votre Général n'a pas de Marque du Chaos ni la règle spéciale Démoniaque, ou s'il a été tué, rien ne se passe.

Marque du Chaos/Alignement	**Manifestation**
Khorne	Rage de Khorne
Tzeentch	Tempête de Feu
Nurgle	Glorieuse Pourriture
Slaanesh	Le Prince Noir a Soif

8 LE PRINCE DU CHAOS A SOIF*

Jetez 1D6 pour chaque unité ennemie sur la table, sauf celles qui sont engagées en corps à corps. Sur 6, l'unité doit effectuer un test de Cd avec 3D6, en ajoutant les résultats. En cas de réussite, rien ne se passe. En cas d'échec, l'unité perd 1 PV (sans sauvegarde d'armure) pour chaque point de marge d'échec.

9 RAGE DE KHORNE*

Jetez 1D6 pour chaque unité ennemie sur la table, sauf celles qui sont engagées en corps à corps. Sur 6, placez un petit gabarit circulaire en le centrant au-dessus du centre de l'unité; puis il dévie de 3D6". Résolvez les dégâts comme pour un tir de catapulte, la figurine se trouvant sous le trou central subissant 1 touche de F9 avec la règle spéciale Blessures Multiples (1D6), les autres figurines complètement ou partiellement sous le gabarit 1 touche de F3.

10 DÉFERLANTE DE CHAOS

Toutes les figurines avec la règle spéciale Démoniaque (amies ou ennemies) gagnent un bonus de +1 à leur sauvegarde invulnérable (ce qui la porte généralement à 4+) jusqu'à votre prochain jet pour les Vents de Magie.

11 POSSESSION DÉMONIAQUE**

Désignez aléatoirement 1 Sorcier ennemi sur la table, qui n'a pas la règle spéciale Démoniaque (s'il n'y a pas de figurine éligible sur la table, rien ne se passe). Le Sorcier désigné doit réussir un test de Cd ou être retiré comme perte sans sauvegarde d'aucune sorte. Dans ce cas, avant de retirer le Sorcier, placez un Héraut de Khorne, Tzeentch, Nurgle ou Slaanesh (le choix vous appartient) n'importe dans un rayon de 6" du Sorcier, mais à plus d'1" de toute autre unité et de tout terrain infranchissable. Si vous choisissez un Héraut de Tzeentch, générez son sort immédiatement. Ce Héraut peut agir normalement lors du tour où il a été créé. Si vous ne disposez pas d'une figurine de Héraut, ou si elle ne peut pas être placée selon les restrictions précédentes, le Sorcier désigné est retiré comme perte, mais aucun Héraut n'est placé.

12 INVOCATION D'OUTRE-MONDE**

Placez une nouvelle unité composée de 2D6+3 Horreurs Roses, Sanguinaires, Portepestes ou Démonettes (le choix vous appartient). Cette unité peut être placée n'importe où sur le champ de bataille, à plus d'1" de toute autre unité, d'un bâtiment ou d'un terrain infranchissable. Elle peut adopter n'importe quelle formation légale, à condition que son premier rang contienne au moins cinq figurines. Si l'unité invoquée ne peut pas être placée (parce qu'il n'y a pas assez de place ou parce que vous ne disposez pas de figurines en nombre suffisant), l'unité n'entre pas en jeu.

** Les touches et les blessures causées par ces résultats sont traitées comme des attaques magiques.*

*** Les unités créées par ces résultats sont sous votre contrôle. Elles n'ont aucune amélioration et ne rapportent aucun point de victoire, mais sont traitées par ailleurs comme n'importe quelle unité du même type.*

Tableau de l'Œil des Dieux

2 DAMNÉ PAR LE CHAOS

Le Champion du Chaos doit effectuer un test de Cd sous son propre Cd non modifié. Ce test ne peut pas être relancé. En cas de réussite, le Champion du Chaos reçoit la récompense Démence. En cas d'échec, il reçoit la récompense Dégénérescence.

Démence : Le Champion du Chaos a la règle spéciale Stupidité. S'il la possède déjà, il subit à la place un malus de -1 en Cd, jusqu'à un minimum de 2.

Dégénérescence :** S'il vous reste une figurine d'Enfant du Chaos, vous pouvez la placer n'importe où dans un rayon de 6" du Champion du Chaos, mais à plus d'1" de toute autre unité ou d'un terrain infranchissable. L'Enfant du Chaos ne conserve aucun des équipements, améliorations, objets magiques, Marque du Chaos, Dons & Mutations du Chaos, règles spéciales ou sorts de son ancienne forme (ils sont perdus). Si vous ne disposez pas d'une figurine d'Enfant du Chaos, ou si elle ne peut pas être placée selon les restrictions précédentes, aucun Enfant du Chaos n'est placé. Enfin, le Champion du Chaos est retiré comme perte. Si le Champion du Chaos a une monture, elle est également retirée du jeu, sauf s'il s'agit d'un char ou d'un monstre monté.

3 ŒIL DU MAL

Le Champion du Chaos a +1 en Capacité de Tir.

4 RÉSISTANCE IMPIE

Le Champion du Chaos a +1 en Endurance.

5 PEAU DE FER

La sauvegarde d'armure du Champion du Chaos est améliorée d'1 point.

6 MUTATION MEURTRIÈRE

Le Champion du Chaos a +1 en Capacité de Combat.

7 L'ŒIL S'OUVRE

Si le Champion du Chaos a une Marque du Chaos, consultez le tableau ci-dessous pour déterminer la récompense qu'il reçoit. Si le Champion du Chaos n'a pas de Marque du Chaos, il peut à la place relancer 1 seul jet Pour Toucher, Pour Blesser ou de sauvegarde jusqu'à la fin de son prochain tour.

Marque du Chaos	**Récompense**
Khorne	Colère Noire
Tzeentch	Aura de Chaos
Nurgle	Résistance Impie
Slaanesh	Réflexes Surnaturels

8 RÉFLEXES SURNATURELS

Le Champion du Chaos a +1 en Initiative.

9 COLÈRE NOIRE

Le Champion du Chaos a +1 en Attaques.

10 FORCE DE L'ÉQUARRISSEUR

Le Champion du Chaos a +1 en Force.

11 AURA DE CHAOS

Le Champion du Chaos a une sauvegarde invulnérable de 6+. S'il en a déjà une, elle est améliorée d'1 point à la place (mais pas au-delà de 3+).

12 APOTHÉOSE

Le Champion du Chaos doit effectuer un test de Cd sous son propre Cd non modifié. Ce test ne peut pas être relancé. En cas d'échec, le Champion du Chaos reçoit la récompense Grandeur Divine. En cas de réussite, il reçoit la récompense Démonification.

Grandeur Divine : Le Champion du Chaos a la règle spéciale Tenace. S'il la possède déjà, il gagne à la place un bonus de +1 en Cd.

Démonification :** Si le Champion du Chaos n'a pas déjà une Marque du Chaos, il en reçoit une immédiatement (le choix vous appartient, à ceci près qu'un Sorcier ne peut jamais recevoir la Marque de Khorne). Puis, s'il vous reste une figurine de Prince Démon, vous pouvez la placer n'importe où dans un rayon de 6" du Champion du Chaos, mais à plus d'1" de toute autre unité ou d'un terrain infranchissable. Le Prince Démon conserve les équipements, objets magiques, Dons & Mutations du Chaos et toute autre récompense de ce tableau acquis par son ancienne forme. Si le Champion du Chaos était votre Général ou le Porteur de la Grande Bannière, le Prince Démon conserve ce rôle. Si le Champion du Chaos était un Sorcier, le Prince Démon conserve ses niveaux de sorcellerie et connaît les mêmes que son ancienne forme. Si le Champion du Chaos avait la Marque de Khorne, Tzeentch, Nurgle ou Slaanesh, il aura l'amélioration Démon de Khorne, Tzeentch, Nurgle ou Slaanesh, respectivement. Si vous ne disposez pas d'une figurine de Prince Démon, ou si elle ne peut pas être placée selon les restrictions précédentes, aucun Prince Démon n'est placé. Enfin, le Champion du Chaos est retiré comme perte. Si le Champion du Chaos a une monture, elle est également retirée du jeu, sauf s'il s'agit d'un char ou d'un monstre monté.

LES GLOTTKIN

Frères Corrompus de Nurgle

L'histoire des Glottkin débute dans l'Empire, sur la côte de la Mer des Griffes. Le père des triplés s'appelait Ollos Glott, humble fermier du Nordland, et leur mère Ethra Greenblood, thaumaturge adepte du domaine de la Vie. Après avoir assisté à une invasion nordique sanglante, Ollos et Ethra voyagèrent clandestinement avec les armées qui s'embarquèrent pour demander vengeance. Mais alors que leurs camarades n'amenaient que des représailles, les Glott apportaient la connaissance. En effet, ils espéraient rompre le cycle de la violence en enseignant le savoir-faire du fermier et du soigneur aux sauvages de Norsca.

Les deux émissaires s'escamotèrent des armées de l'Empire sous couvert de la nuit, et commencèrent une nouvelle vie. Ollos bâtit une modeste maison pour sa femme et laboura le sol coriace tout autour ; Ethra devint une sage-femme qui influença nombre des clans des fjords. Son ventre grossit prodigieusement pendant l'hiver, car non pas un, mais trois enfants y grandissaient. Une vieille peau jalouse entailla le doigt d'Ethra avec une lame rouillée, et la blessure superficielle s'infecta gravement. Incapable de soigner la gangrène qui envenimait son sang, la rebouteuse cria dans la nuit, suppliant les dieux de préserver ses enfants de l'infection mortelle. Grand-père Nurgle écoutait, et envoya une mouche démon se poser sur le ventre bombé d'Ethra. L'emprise de l'infection se relâcha instantanément, et moins d'une semaine plus tard, Ollos accoucha sa femme de triplés vigoureux près des falaises des fjords. Chaque nouveau-né portait une marque de naissance à trois lobes, le sceau de Nurgle, mais leur père comblé en ignorait la signification. Il appela ses fils Otto, Ethrac et Ghurek, et était l'homme le plus heureux du monde.

Les triplés qui allaient se faire connaître sous le nom des "Glottkin" devenaient grands et forts, et chacun d'eux se montrait plein de promesses. Ethrac apprenait vite, absorbant le savoir occulte de sa mère. Dans le même temps, Otto et Ghurek se mesuraient à la lutte, à l'escalade des parois des fjords, et s'entraînaient même avec leurs jeunes voisins de la tribu des Fjordlings. Tout allait pour le mieux, les Glott transmettant les arts des royaumes civilisés à leur peuple d'adoption. Otto aidait son père à moissonner ses terres avec une grande faux de sa propre confection, et Ethrac assistait sa mère lors de rituels de fécondité qui engendraient une vie verdoyante dans les étendues de glace de la Norsca. Seul Ghurek se montrait fainéant, et s'intéressait plus aux filles et aux bagarres qu'aux travaux de la famille.

En dépit des efforts des parents des Glottkin pour promouvoir la paix, les raids maritimes des Nordiques persistaient, car ils n'étaient pas prêts à renoncer à une coutume si enracinée dans leur culture. À l'automne 2 506, les forces du Nordland revinrent pour se venger. Les troupes régulières débarquèrent par centaines pour apporter la guerre aux tribus des fjords qui avaient assimilé les Glott.

Cette fois, les triplés étaient en première ligne. Otto taillait et tranchait avec la même faux qu'il utilisait lors des moissons, Ethrac usait de ses sorts de croissance les plus sombres pour transformer ses adversaires en boules de chair, et Ghurek le bagarreur aplatissait soldats et champions à mains nues. Pourtant, cela ne suffisait pas, car les armes à poudre noire du Nordland pouvaient tuer à cinquante pas, et les grands canons treuillés du pont des galions sur les promontoires prélevaient un horrible tribut. Les frères Glott luttaient tandis que leur peuple se faisait massacrer autour d'eux, le sang s'écoulant des falaises pour se mêler aux vagues.

Les triplés furent rapidement cernés par la confusion de la mêlée. Lorsqu'ils virent leur mère et leur père périr par la main de hallebardiers du Nordland, les trois frères crièrent vengeance à l'unisson. Les graines du désordre qui avaient été plantées dans leurs âmes, arrosées par le sang de la bataille, finirent par porter leurs fruits. Otto fauchait les hommes comme les blés d'arrière-saison. Les balles des arquebusiers frappaient sa poitrine et son visage, mais ne crevaient pas sa peau. La magie d'Ethrac se fit encore plus destructrice, réduisant les soldats en mares de vase noire ou convoquant des asticots éthériques qui les dévoraient de l'intérieur. Ghurek était empli d'une force démoniaque ; son poing transperçait les torses, et après avoir saisi la bouche d'un grand canon d'une seule main, il s'en servit comme d'une massue géante pour rejeter ses ennemis à la mer du haut de la falaise. L'armée de l'Empire céda devant la fureur des Glott, inaugurant la légende des triplés.

Suite à cette bataille fatidique, Nurgle offrit des cadeaux aux triplés à chaque année qui passait, un peu comme un grand-père gâterait ses petits-enfants. Les Glott changèrent peu à peu. Ghurek devenait de plus en plus grand comme son appétit dévorant se muait en gloutonnerie désespérée. L'homme se transforma en monstre doté d'une force terrible – aux dépens de l'intellect. Son élocution fut également affectée, au point de ne plus pouvoir prononcer correctement son propre nom. "Ghurk" avait été remodelé par Nurgle en un enfant du Chaos si énorme que ses frères en vinrent à monter sur son dos pour guerroyer. De grosses

cornes jaillissaient de ses épaules, des bubons couvraient son dos et ses bras mutèrent horriblement, l'un en gueule de lamproie, l'autre en tentacule pour porter ses victimes à son gosier insatiable. Ghurk tuait des géants et des dracs de givre et les dévorait, pour ensuite déféquer des monceaux de déjections d'où émergeaient de nouvelles formes de vie étranges.

La perte de ses parents noircit le cœur d'Ethrac. Ses sorts étaient toujours plus ignobles, et la vie qu'ils propageaient toujours plus malsaine. Le sorcier incinéra les corps de ses parents dans un brasero qu'il emporte partout avec lui, suivi de nuées de mouches attirées par l'odeur de chair brûlée. Les restes de la crémation fument encore à ce jour, comme un mémento d'une vengeance en suspens.

Otto fut celui des trois frères qui étreignit sa nouvelle destinée avec le plus de ferveur. Il devint un véritable dévot de Nurgle, avec pour ambition de semer la vie sous ses formes les plus débridées et les plus répugnantes. Son corps enfla et devint aussi dur que de l'écorce. Bien que les blessures qu'il reçut au cours de son ascension ne guérissent pas complètement, les épidémies que propageaient ses entrailles à vif devinrent si virulentes qu'elles furent bientôt des armes à part entière. Otto se mit à enduire la lame de sa faux avec ses propres humeurs venimeuses, confirmant ainsi sa réputation d'émissaire de la peste. Son goût pour le carnage a permis aux Glottkin, au cours de leurs pérégrinations, de triompher de bandes de guerriers adorateurs de Slaanesh, de Tzeentch, et même du puissant Khorne. Malgré la faveur grandissante de Nurgle, ce ne fut que lorsqu'Archaon leur proposa de conduire son avant-garde que les triplés s'engagèrent vraiment sur le chemin de la gloire…

LES GLOTTKIN . . . . . 810 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Les Glottkin	6	6	3	6	6	12	1	5	10

Type d'Unité
Monstre (Personnage Spécial)

Les Glottkin peuvent être sélectionnés dans une armée de Guerriers du Chaos ou des Légions du Chaos. Leur coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

Les Glottkin possèdent un seul profil de caractéristiques combiné, et en termes de règles, comptent comme une seule figurine avec une sauvegarde d'armure de 4+.

Une figurine ne peut normalement pas avoir plus de 10 Points de Vie, mais les Glottkin sont si puissants qu'ils font exception à cette règle et possèdent une caractéristique de PV de 12.

MUTATIONS :

Pourriture de Nurgle : Au début de chaque phase de Magie, chaque figurine ennemie en contact socle à socle avec les Glottkin subit 1 touche de Force 1, sans sauvegarde d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES :

Attaques Empoisonnées, l'Œil des Dieux, Marque de Nurgle, Régénération, Terreur, Touches d'Impact (1D3).

Ethrac Glott : Ethrac lance des sorts du haut des épaules de son frère – les Glottkin comptent comme un Sorcier de niveau 4 qui utilise les sorts du Domaine de Nurgle.

Ghurk Glott : Ghurk Glott peut utiliser l'énorme tentacule qui remplace son bras pour étrangler ses plus puissants adversaires – avant d'effectuer les jets Pour Toucher, désignez 1 des Attaques des Glottkin comme étant le Tentacule Étrangleur. Cette Attaque est de F10 et a la règle spéciale Blessures Multiples (1D6).

Otto Glott : Otto Glott peut projeter sa faux pour découper ses ennemis, même lorsqu'il se tient sur le dos de Ghurk – jetez 1D6 au début de chaque phase de Corps à Corps, et ajoutez le résultat au nombre d'Attaques du profil des Glottkin. Ce bonus dure jusqu'à la fin de la phase.

Seigneurs de Nurgle : Les Glottkin, et toutes les autres figurines amies dans un rayon de 12" qui ont la Marque de Nurgle ou la règle spéciale Démon de Nurgle, relancent les charges ratées. En outre, lorsque les Glottkin sont censés effectuer un jet sur le tableau de l'Œil des Dieux, ne jetez pas les dés ; à la place, les Glottkin comptent toujours comme ayant obtenu la récompense Aura de Chaos.

Torrent Pestilentiel : Les Glottkin ont une arme de Souffle de Force 3 pouvant être utilisée uniquement au corps à corps. Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée contre les blessures causées par ce Souffle.

ORGHOTTS DAEMONSPEW

Seigneur du Chaos de Nurgle, Maggoth Rider

Le seul souhait d'Orghotts est de devenir un démon. Ses origines sont enterrées sous la neige maculée de sang de trois cents hivers, encore que la tribu de la Corne de Glace murmure qu'il est le fruit de l'union entre un Grand Immonde et une sorcière – mieux vaut ne pas chercher à savoir si ce rendez-vous galant procédait d'un pacte démoniaque ou de quelque chose d'encore plus sinistre.

Orghotts est consumé par le sentiment d'avoir un pied dans le royaume des mortels et l'autre dans ce qu'il voit comme son domaine légitime, le Jardin de Nurgle. Les ennemis de sa tribu l'appellent le Roi Bâtard de la Corne de Glace, bien que personne n'ose utiliser ce titre en sa présence, car le puits de colère contenue qui baigne son âme peut bouillir à tout moment.

Le Pic de la Corne de Glace se situe à l'extrême nord, dans la pénombre du Royaume du Chaos, et les habitants des étendues sauvages touchées par les dieux sont habitués à voir le paysage changeant dégorger des osts de démons. Orghotts résidant en bordure du domaine de son maître depuis des siècles, l'ichor qui coule dans ses veines lui confère une longévité dépassant de loin celle des doyens des humains.

Le Royaume du Chaos afflue et reflue sur les terres comme le pouvoir des Dieux Sombres croît et décroît, et parfois, il a submergé les montagnes pour engloutir la Corne de Glace et les habitants de son piémont. Orghotts pouvait alors se promener dans les allées capricieuses du Jardin de Nurgle, mais au lieu du paradis sublime qu'il espérait, l'endroit se révéla un enfer intouchable. Le Roi Bâtard errait dans le Royaume du Chaos, il pouvait voir l'éden se déployer autour de lui, mais il était incapable de humer les senteurs enivrantes des champignons chatoyants ou des spores rances qui flottaient paresseusement dans l'air.

On brandillait une vision idyllique devant ses sens douloureux, ce qui enflammait le désir d'Orghotts de jouir pleinement des dons de Nurgle. La seule chose qu'il put toucher était une paire de haches aux lames rouillées, qu'il trouva dans le creux d'un arbre étrange dont la forme évoquait un sorcier de la vie en train de rêver. Les haches étaient de facture mortelle ; Orghotts dut mobiliser toute sa force pour les arracher. Aujourd'hui, il combat encore avec ces Haches-gangrène enduites de miasmes, afin de se rappeler le jour où il s'est tenu sur le seuil de sa destinée.

Fut un temps, Orghotts fricotait avec – voire fricassait – les serviteurs démoniaques du Seigneur de la Décrépitude, dans l'espoir de contracter la Pourriture de Nurgle. Il comptait sur le fait qu'il périrait de cette maladie de l'âme et deviendrait un portepeste, comme tant de membres de sa tribu avant lui. Il était persuadé qu'en démontrant une telle dévotion, le Seigneur de la Décrépitude prendrait pitié de lui et récompenserait son fidèle disciple en lui offrant une enveloppe d'immortel. Ironiquement, la même résistance surnaturelle que lui conférait sa nature demi-démoniaque le préserva de la mort, et du nirvana qui l'attendait dans l'au-delà. La Pourriture de Nurgle s'empara quand même de lui ; elle resculpta sa forme, une corne de portepeste jaillissant de son crâne à la place de son œil, mais elle ne le consomma pas entièrement et en fit son instrument de propagation. Bien qu'il ait transmis cette maladie transcendentale à d'innombrables mortels, Orghotts reste enchaîné à leur monde.

À l'instar des nombreux champions qui l'ont précédé, Orghotts emprunte le chemin de la gloire pour s'attirer la faveur de son dieu. Cette voie périlleuse ne mène qu'à la mort, à la transformation en enfant du Chaos dégénéré, ou – pour quelques-uns – à l'immortalité en tant que prince démon. Même si les alliés démoniaques d'Orghotts lui ont laissé entendre que les princes démons portaient le stigmate de leur origine mortelle, cela n'a pas entamé pas son désir de devenir un véritable immortel.

La quête de reconnaissance d'Orghotts l'a amené à naviguer à maintes reprises. Il a traversé la Mer du Chaos et les terres sauvages de Norsca pour attaquer l'Empire avec des tribus entières. Il participa à la Bataille des Portes de Kislev pendant la Grande Guerre contre le Chaos en 2 303, abattant prêtres et grands maîtres sigmarites en duel.

Bien qu'Orghotts se considère comme le pâle reflet du guerrier qu'il deviendra un jour, c'est un ouragan de destruction sur le champ de bataille. Il porte une armure quasi impénétrable et sa chair est pratiquement immunisée aux blessures ; ceux qui se montrent assez vifs pour l'atteindre voient leur attaque rebondir, et la réplique vient avec un coup guillotineur. Même s'il ne fait que vous égratigner, l'assaut peut être mortel, car les blessures des Haches-gangrène s'infectent sur-le-champ et mettent la victime à genoux tandis qu'Orghotts part à la recherche de nouvelles occasions de prouver sa valeur. Les assaillants

qui réussissent à percer son armure et sa peau le regrettent rapidement. Chaque fois que sa chair est entaillée, il en jaillit une puissante gerbe d'ichor démoniaque. Son pouvoir corrosif est tel qu'il peut ronger l'acier et dissoudre les tissus. Le fait que davantage d'hommes ont péri par le contact avec son sang souillé que par la lame des champions qui marchent désormais à ses côtés témoigne de la violence de l'odyssée d'Orghotts.

L'élixir démoniaque qui court dans les veines d'Orghotts se révéla étonnamment utile pour dompter Whippermaw, le maggoth qui lui sert de monture. Orghotts rencontra la monstrueuse chose pestiférée dans les marécages du Lagon Éternel. Guidé dans le bourbier puant par une vision de Nurgle, Orghotts attendit sagement pour l'approcher que Whippermaw eût dévoré un drac des marais et sombré dans une torpeur digestive. Le maggoth planta une longue griffe dans le cou d'Orghotts, mais au moment même où sa langue se déploya pour le ficeler et l'attirer vers ses deux gueules béantes, l'odeur de l'ichor démoniaque fit hésiter la bête.

Orghotts saisit sa chance, et la langue protractile du maggoth avec son gantelet, afin de se balancer sur son dos, puis il se servit de l'appendice comme d'une rêne improvisée pour tirer la bête à droite et à gauche jusqu'à ce qu'elle lui obéisse.

Tout autre guerrier aurait été promptement éjecté et croqué séance tenante, mais la chair d'Orghotts était imprégnée de la faveur de Nurgle. Le chef de guerre chevauche donc un imposant maggoth, un destrier aussi insensible aux dégâts que son maître. Grâce à lui, Orghotts multiplie les exploits, et ses chances d'accéder à l'immortalité véritable se font plus grandes avec chaque jour qui passe.

ORGHOTTS DAEMONSPEW . . . . . 430 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orghotts Daemonspew	6	8	3	6	5	9	7	8	9

Type d'Unité
Monstre (Personnage Spécial)

Orghotts Daemonspew peut être sélectionné dans une armée de Guerriers du Chaos ou des Légions du Chaos. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

Orghotts Daemonspew et sa monture, Whippermaw, possèdent un seul profil de caractéristiques combiné, et en termes de règles, comptent comme une seule figurine avec une sauvegarde d'armure de 3+.

ÉQUIPEMENT :
- Armure du Chaos

MUTATIONS :
Ichor Acide : Chaque fois qu'Orghotts Daemonspew perd 1 PV au corps à corps, la figurine qui lui a infligé la touche doit réussir un test d'Initiative ou subir 1 touche de Force 4. Les PV perdus à cause d'Ichor Acide comptent dans le résultat de combat.

RÈGLES SPÉCIALES :
L'Œil des Dieux, Marque de Nurgle, Peur.

Chair Démoniaque : Orghotts Daemonspew a une sauvegarde invulnérable de 6+.

Whippermaw : Orghotts Daemonspew peut effectuer une attaque de tir avec le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
6"	4	Attaques Empoisonnées, Coup Fatal, Tir Rapide

OBJETS MAGIQUES :
Les Haches-gangrène : Arme Magique. Paire d'Armes. Les attaques de corps à corps du porteur ont +2 en Force et la règle spéciale Attaques Empoisonnées.

BLOAB ROTSPAWNED

Sorcier du Chaos de Nurgle, Maggoth Rider

À première vue, le sorcier Bloab Rotspawned semble être constamment entouré de nuées d'insectes surnaturels. Ses compatriotes de la tribu de la Corne de Glace savent qu'en fait Bloab est la nuée, et que la nuée est Bloab. Il y eut bien un temps où il était grand et athlétique, mais il ne reste plus de son enveloppe mortelle qu'un sac de peau grouillant d'asticots-démons.

Enfant déjà, Bloab nourrissait une fascination malsaine pour les formes de vie les plus petites. Il prenait grand plaisir à arracher les pattes des araignées des neiges et à piéger des papillons des glaces dans des crânes scellés à la cire, jusqu'à ce qu'ils meurent de faim. Ce passe-temps le suivit dans l'adolescence, puis dans l'âge adulte. Il persécutait tant les petites créatures de la Corne de Glace qu'il finit par se faire remarquer du Seigneur de la Décrépitude.

Nurgle accorde de l'importance à toute forme de vie, quelle que soit sa taille. Il s'offensa quelque peu qu'un jeune guerrier aussi puissant passe son temps à débusquer et à mutiler des ennemis sans défense au lieu de rechercher la gloire en vainquant les champions de ses rivaux. Chaque hiver, Bloab combattait aux côtés des membres de sa tribu contre les Kvellig et les Tong, mais à l'approche du printemps, il retournait toujours à sa guerre sadique contre le monde des petites bêtes qui vivotent dans les désolations nordiques.

Comme au reste de la tribu, Nurgle avait fait don à Bloab d'une constitution de fer. Le Seigneur de la Décrépitude améliorait la résistance de ses adeptes afin qu'ils savourent mieux les épidémies que son jardin disséminait, mais la peau de Bloab se durcit comme celle d'un mégastodonte pour une tout autre raison.

Grand-père Nurgle avait décidé de donner une leçon à Bloab. Lors d'une de ses expéditions, le jeune guerrier trouva des insectes toujours plus grands et plus surréalistes. Tous tâtèrent de sa dague ; il les découpa et fit cuire leurs pattes sur de petits feux de camp pour sa pitance.

Une nuit où Morrslieb était pleine, Bloab se reposait dans une grotte près de la Forêt de la Décrépitude. Il avait passé une longue journée à torturer de gros insectes et de petits animaux, et le soir venu, il se laissa glisser dans un profond sommeil, en ronflant si fort qu'il effraya un ours. Alors que ses rêves l'emmenaient dans le Jardin de Nurgle, une mouche-démon à tête humaine se fraya un chemin hors d'un cratère de la surface de Morrslieb et vola en lentes spirales jusque dans la tanière de Bloab. Une autre descendit du ciel, puis trois de plus.

Bientôt la grotte fut envahie du bourdonnement d'une épaisse nuée noire, mais Bloab ne se réveillait toujours pas. Les mouches-démons formèrent un entonnoir, comme celui d'une tornade, et plongèrent dans sa bouche béante. Elles déposèrent des milliers d'œufs dans son corps, nichant leurs couvées de larves dans ses poumons, ses tripes et son cœur. Une fois la ponte terminée, elles s'envolèrent dans la nuit, engluées de sang et affichant un sourire moqueur.

Bloab sortit de son rêve étrange et connut un réveil douloureux, car ses entrailles brûlaient. Les larves-démons avaient éclos et le dévoraient de l'intérieur. Tout comme il avait pris son temps à tourmenter les créatures plus petites que lui, les vers-démons ne se hâtaient pas, rongeant nonchalamment leur hôte hurlant avec leurs minuscules mandibules, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de lui qu'une poche de peau tannée. Toutefois, Grand-père Nurgle, dans sa grande bonté, ne voulait pas tuer Bloab, mais lui trouver une utilité. Grâce à la magie de Nurgle, Bloab survécut à son ordalie, en dépit du récurage de ses entrailles. L'une après l'autre, les pupes grasses qui se tortillaient à l'intérieur de lui se métamorphosèrent. De nouvelles mouches-démons sortirent de sa bouche et se mirent à vrombir dans son sillage, les insectes vouant une affection à l'hôte qui les avait nourris tels des enfants reconnaissants.

Depuis cette expérience aberrante, Bloab Rotspawned compte parmi les protégés de Nurgle, car le Seigneur de la Décrépitude pardonne les errances de ses adeptes comme un père celles de ses fils. Quand Bloab s'emporte, sa peau ondule et bourdonne, et des sorts de décomposition et de démembrement jaillissent de ses lèvres comme ses mouches-démons sifflent des prières à Nurgle.

Bloab eut même le droit de se promener dans le jardin de son maître, sous l'escorte d'une silhouette humanoïde modelée par la nuée qui a élu domicile dans son corps. Il se tint sur le seuil du manoir pourrissant de Nurgle, et s'émerveilla de sa splendeur entropique. Il n'eut pas le courage de déranger son dieu qui œuvrait au chaudron, mais après que Bloab se fut incliné et retiré, il vit que deux des cloches de la girouette musicale qui pendait sous la véranda de Nurgle étaient désormais accrochées à sa propre faux. Elles y sont toujours suspendues, et leur glas pénible gêne

la concentration des mages ennemis tout en favorisant celle de Bloab.

Le sorcier se repent de ses anciens péchés, en s'évertuant à vaincre la stérilité partout où il la trouve. Bloab a montré dans d'abnégation en propageant les épidémies de son maître qu'après avoir transmis la maladie des Bourgeons de Charbon à la tribu Tong, il se réveilla un matin en découvrant un maggoth géant penché au-dessus de lui. La créature l'avait traqué non pas pour le massacrer, mais pour devenir son ami. Une fois Bloab remis du choc, ses mouches-démons l'entourèrent et le soulevèrent jusque sur le dos de la bête.

La joie de Bloab fut encore plus grande lorsque surgit une bande de guerriers Tong vengeurs. Le maggoth cracha de grandes gerbes de bile acide, tandis que ses nuées de mouches-démons fondaient sur eux dans une frénésie de mandibules. Les compagnons de Bloab attaquèrent avec une telle fureur qu'ils anéantirent ses ennemis avant qu'il ait murmuré une seule incantation. Depuis, Bloab est connu dans le nord comme le Seigneur des Mouches-démons – titre qui lui plaît beaucoup.

Ne voulant pas se reposer sur ses lauriers, Bloab Rotspawned a voyagé au sud afin d'apporter les joies de la peste aux royaumes civilisés. C'est désormais Bilespurter, son maggoth, qui démembre ses victimes, et ses mouches-démons qui lui dégagent un espace pour travailler. Au cours des derniers mois, sa nuée s'est réduite, les spécimens les plus vieux partant pour de longues migrations sur la trace de nouveaux champions pour Nurgle. Néanmoins, il y a autant de rumeurs voulant que les mouches-démons portent les graines d'une grande destinée, que de récits rapportant que leur morsure transmet des infections mortelles.

BLOAB ROTSPAWNED . . . . . 415 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bloab Rotspawned	6	5	3	6	5	8	5	6	8

Type d'Unité
Monstre (Personnage Spécial)

Bloab Rotspawned peut être sélectionné dans une armée de Guerriers du Chaos ou des Légions du Chaos. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

Bloab Rotspawned et sa monture, Bilespurter, possèdent un seul profil de caractéristiques combiné, et en termes de règles, comptent comme une seule figurine avec une sauvegarde d'armure de 3+.

MAGIE :

Bloab est un Sorcier de niveau 3 qui utilise les sorts du Domaine de Nurgle.

ÉQUIPEMENT :

- Armure du Chaos
- Arme lourde

RÈGLES SPÉCIALES :

L'Œil des Dieux,
Marque de Nurgle, Peur.

Bilespurter : Bloab Rotspawned peut effectuer une attaque de tir à la manière d'une catapulte, en utilisant le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
24"	3(4)	Vile Bile

Vile Bile : Aucune sauvegarde d'armure ne peut être tentée contre l'attaque de Bilespurter.

Mouches-démons : Au début de chacune de vos phases de Magie, avant de jeter les dés pour les Vents de Magie, chaque unité ennemie dans un rayon de 6" de Bloab Rotspawned subit 1D6 touches de Force 3, distribuées comme des attaques de tir. Ces touches sont Magiques.

OBJETS MAGIQUES :

Cloches de Ruine : Objet Cabalistique. Le porteur ajoute 1 à tous ses résultats de lancement, et les Sorciers ennemis dans un rayon de 12" soustraient 1 à tous leurs résultats de lancement.

MORBIDEX TWICEBORN

Champion de Nurgle, Maggoth Rider

Le jeune guerrier nommé Morbidex Fireborn naquit dans le tumulte de l'incendie du village, accouché au beau milieu des flammes. Cruellement défiguré par le feu, Morbidex impressionnait tous ceux qu'il croisait par son apparence. Mais ce furent son adresse aux armes et sa volonté de fer qui le virent se hisser au rang de chef de sa tribu nomade.

Morbidex fut élevé en tant que fervent adorateur des Dieux Sombres, et il écouta attentivement les chamans. Leurs leçons quotidiennes lui apprirent que le dieu Tzeentch était associé aux flammes de l'altération. Le jeune chef grandit en forgeant la certitude que c'était l'Architecte du Changement qui l'avait brûlé, et il jura de se venger. Les chamans étaient horrifiés par cette idée, mais Fireborn insista. Il fit les préparatifs d'un long voyage, et se mit en marche pour le Royaume du Chaos, afin de trouver l'aide du plus grand rival de Tzeentch : Grand-père Nurgle.

Gravissant congères et montagnes, Morbidex mena son pèlerinage toujours plus au nord. Le paysage se faisait de plus en plus étrange. Les grottes devenaient des gueules scintillantes, les falaises spiralaient sur elles-mêmes en des circonvolutions sans fin, les cieux hurlaient et des arbres flétris s'agrippaient à Morbidex comme il se taillait un chemin. Toutefois, jamais il ne songea à revenir sur ses pas.

Finalement, ce fut le Jardin de Nurgle qui vint à Morbidex. Les vents éthériques soufflaient fort cette année-là, et le Royaume du Chaos se déversait dans la réalité, engloutissant les terres sous une vague d'irréalité. Une végétation impie se développa rapidement sur les glaciers et la banquise, des champignons poussèrent et crachèrent des spores asphyxiantes jusqu'à ce que le monde ressemble au paradis fécond du Seigneur de la Décrépitude. Morbidex escaladait le flanc abrupt de la Corne de Glace avec pour seul équipement une paire de haches, lorsque le raz-de-marée occulte s'abattit sur lui. Alors qu'il était accroché dans une position précaire au-dessus du vide, une avalanche se déclencha. Mais ce n'était pas de la neige qui s'écoulait sur lui, mais des nurglings gloussants. Morbidex fut emporté jusqu'au pied de la montagne par la vague de petits démons grassouillets qui piaillaient de plaisir en dégringolant dans le monde des mortels. Le chef tribal criait lui aussi, mais pas de joie, car il craignait d'être entraîné vers sa mort.

Enterré sous des tonnes de chair démoniaque suppurante, Morbidex perdit conscience. Lorsqu'il se réveilla, il nageait dans un bourbier de liquides toxiques et de corps bouffis et flasques. Il ne pouvait distinguer le haut du bas, et respirait difficilement, chaque halètement lui apportant une puanteur parfaitement immonde qui lui soulevait le cœur. Il tenta de se frayer un chemin dans la masse tandis que les nurglings pressés contre lui se tortillaient et s'esclaffaient, le chatouillaient à l'occasion, voire lui plantaient leurs griffes dans la peau.

Le plus brave des nurglings, qui se présenta sous le nom de P'tit Bubon, se glissa dans le cloaque vivant jusqu'au côté de Morbidex. Il raconta au chef une charade enfantine, et si Fireborn l'ignora dans un premier temps, il finit par donner la réponse – c'était une charade qui l'amusait beaucoup dans son enfance. P'tit Bubon se faufila dans le dos de Morbidex et poussa vigoureusement, mais il était à peine plus fort qu'un nouveau-né, et n'arriva à rien. Un certain Robustule, un nurgling comparativement trapu et pourvu de cornes de bœuf fut le suivant à parler. Il posa une autre énigme au chef, et après mûre réflexion, Morbidex lui donna la bonne réponse. Robustule s'enfonça jusqu'aux pieds de Morbidex et poussa vers le haut de toutes ses modestes forces. Cette épreuve insolite recommença encore et encore, les nurglings les plus hardis lui posant une devinette. Ceux à qui Morbidex donnait la solution l'aidaient, poussant et tirant comme le chef luttait pour se libérer. Si individuellement, les nurglings étaient faibles, lorsqu'une douzaine d'entre eux conjugua ses efforts, ils finirent par payer. Petit à petit, Fireborn réussit à s'extraire de ce mauvais pas.

Bien sûr, il y avait un prix à payer, comme il y en a toujours un lorsqu'on commerce avec les démons. Les nurglings à qui Morbidex donnaient une mauvaise réponse riaient méchamment et pointaient de leur doigt filiforme une partie de son anatomie. Quelques instants plus tard, cette portion du corps de Morbidex changeait pour ressembler au petit démon qui l'avait touchée. Quand l'énigme de Balanthrax resta sans réponse, il sentit que son ventre se distendait en une boule de gras purulent. Quand le chef échoua à résoudre le problème posé par Grapostume, un tentacule poussa sur son coude. Enfin, la dernière question de Corictus, un nurgling qui avait tété au sein boursouflé de Nurgle lui-même, était simple a priori : que sont les désirs d'un homme à côté de ceux d'un dieu ? Mais la sagacité de Morbidex avait atteint sa limite, alors même que sa tête surnageait. Il rugit de frustration, saisit le nurgling dans ses mains et serra jusqu'à ce qu'il éclate comme un furoncle trop mûr. Le cri dément de Morbidex se mua en un glapissement de contralto, tandis que son visage se remodelait en celui du nurgling qu'il venait de supprimer.

Morbidex endura la douleur de ses transformations, et émergea de la marée de nurglings tel un zombie hors de la tombe. Les démons minimes, impressionnés par la ténacité du champion, l'acclamèrent à l'unisson tandis que Morbidex rejetait sa nouvelle tête cornue en arrière et partait d'un rire frénétique.

Depuis ce jour, Morbidex est toujours suivi de centaines de ces créatures débordantes de joie. Il fut porté sur un tas de nurglings flatulents jusqu'aux grottes s'étendant sous la Corne de Glace, où il se présenta sous le nom de Morbidex Twiceborn. Reconnaissant en lui un esprit similaire, Orghotts Daemonspew lui offrit la position de jarl de sa tribu – à condition qu'il puisse dompter une bête un peu plus grande qu'un simple nurgling. Piqué au vif, Morbidex partit pour le Lagon Éternel, en quête d'un maggoth comme celui d'Orghotts.

Bientôt, il en trouva un : un monstre baveux pourvu d'une langue triple qui pendait de sa gueule. Le chef esquiva et roula sous les puissants coups de griffes du maggoth, mais même si les nurglings faisaient diversion et confondaient la bête, chaque fois que la faux de Morbidex tranchait un membre ou une langue, il repoussait presque instantanément. Le maggoth furieux avalait tout rond des dizaines de nurglings, et un moment, le chef craignit pour sa vie. Cependant, l'appétit surnaturel du monstre allait provoquer sa défaite. Les démons qu'il avait ingurgités batifolaient dans les acides de son estomac en se dissolvant. Leur essence se fondit dans celle de la bête, et ils mêlèrent leur esprit à celui de leur destructeur, le transformant lui aussi en fidèle serviteur de Twiceborn. Morbidex revint devant Orghotts sur le dos du maggoth, et prit sa place de bras droit de Daemonspew.

MORBIDEX TWICEBORN . . . . . 385 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Morbidex Twiceborn	6	7	3	6	5	8	6	7	8

Type d'Unité
Monstre (Personnage Spécial)

Morbidex Twiceborn peut être sélectionné dans une armée de Guerriers du Chaos ou des Légions du Chaos. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

Morbidex Twiceborn et sa monture, Tripletongue, possèdent un seul profil de caractéristiques combiné, et en termes de règles, comptent comme une seule figurine avec une sauvegarde d'armure de 3+.

ÉQUIPEMENT :

- Armure du Chaos
- Arme lourde

MUTATIONS :

Pourriture de Nurgle :
Au début de chaque phase de Magie, chaque figurine ennemie en contact socle à socle avec Morbidex Twiceborn subit 1 touche de Force 1, sans sauvegarde d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES :

L'Œil des Dieux, Marque de Nurgle, Peur, Régénération.

Chair Démoniaque :
Morbidex Twiceborn a une sauvegarde invulnérable de 6+.

Seigneur des Nurglings :
Toutes les unités de Nurglings dans un rayon de 12" de Morbidex Twiceborn ont la règle spéciale Régénération.

Tripletongue :
Morbidex Twiceborn peut effectuer une attaque de tir avec le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
6"	6	Attaques Empoisonnées, Tir Rapide

PUTRID BLIGHTKINGS

Champions Exaltés de Nurgle

Les Putrid Blightkings ne sont pas une tribu ou un groupe spécifique, mais une confrérie dispersée dans les régions septentrionales du monde. Chacun d'eux a été touché par la grâce de Nurgle par l'entremise de ses émissaires terrestres – c'est-à-dire les mouches-démons qui éclosent dans le corps du sorcier du Chaos Bloab Rotspawned depuis que le Seigneur de la Décrépitude a fait de lui l'hôte de ses petits serviteurs volants.

Quand Bloab Rotspawned dort, ses nombreux parasites chuchotent et complotent dans son ventre, au sujet des guerriers qui méritent la faveur du Seigneur de la Décrépitude, où qu'ils se trouvent dans le monde. Lorsqu'un tel champion a effectivement prouvé sa valeur, une mouche-démon s'élance de la bouche ronflante de Bloab dans le ciel nocturne. Ainsi débute le long voyage du petit messager, mais qui ne chemine pas sans aide. Alors que la mouche-démon vole au-dessus du paysage éclairé par la lune, la lumière maladive de Morrslieb la revigore en la nourrissant de l'énergie du Chaos. Guidé vers sa cible par un fil du destin argenté, l'insecte traverse la moitié du monde si nécessaire, avant de se poser sur la tête de l'élu et de lui planter ses mandibules dans la peau – un baiser de Nurgle lui-même conférant une grande force et une grande robustesse. Dès lors, le guerrier choisi se conforme totalement aux désirs de Grand-père Nurgle, devenant une vraie force de destruction et un garde du corps prêt à l'emploi pour les champions exaltés du Seigneur de la Décrépitude.

Bien que ces individus tendent à se réunir en bandes guerrières ou en groupes militaires très soudés, chaque Blightking est un adversaire redoutable, un champion en puissance parfaitement préparé à combattre et à mourir pour la cause infâme de son dieu. Ces quelques bienheureux perpétuent le cycle de la vie et de la mort en maniant des armes diverses et variées, allant des équipements typiques des tribus nordiques, comme le fléau et la hache, aux instruments étranges symbolisant les préférences de leur dieu tutélaire. Certains sont affublés d'appendices insectoïdes, d'autres de faux de guerre ou de bâtons alourdis par d'énormes cloches pleines de vert-de-gris, qui produisent un glas bruyant lorsque le porteur s'en sert pour enfoncer des cages thoraciques et fendre des crânes.

Tous les champions du Chaos espèrent que l'œil de leur dieu est tourné vers eux lorsqu'ils vaquent à leurs affaires brutales. Les Putrid Blightkings en sont assurés. Ils sont pleinement conscients que leur maître les a non seulement triés sur le volet, mais leur a également transmis un peu de sa force illimitée afin qu'ils puissent accomplir la destinée qu'on leur a réservée. Ce sont des tueurs de monstres et de monarques, les fléaux des magistrats et des prêtres. Ils sont voués à abattre les grands pour que les petits les dévorent, chaque exécution engendrant des milliers de vies. Ainsi, le cycle éternel des largesses de Nurgle est entretenu, jetant à bas les édifices et les édits de la civilisation pour les remplacer par l'effervescence de la vie débridée.

Les premiers adorateurs du Chaos qui reçurent l'onction des insectes de Nurgle furent les guerriers qui occupaient le Fort d'Airain. Les Repugnauts, qui s'étaient enfoncés au cœur de l'Empire à l'avant-garde de l'invasion du seigneur de guerre Undra Kul, s'étaient déjà taillé une réputation en commettant des actes de profanation sanglants au nom de Nurgle partout où ils passaient. Ils faisaient partie des assiégeants du titanesque Fort d'Airain, une forteresse qui avait changé de mains à maintes reprises, car, paradoxalement, l'Empire et ses ennemis la considéraient comme une position stratégique inexpugnable.

Si la plupart des leurs avaient péri à l'occasion des sorties impériales et sous les boulets tirés depuis les remparts du fort, les Repugnauts finirent par le prendre après avoir invoqué la faveur de Nurgle pour qu'il infecte la pierre même du château, et de là, la majorité des défenseurs. Cependant, les armées de l'Empereur réussirent à repousser l'invasion d'Undra Kul ; les Repugnauts et leurs comparses furent laissés en poste, et ne virent jamais arriver la relève. Coupés de leurs alliés, les guerriers décidèrent de tenir la forteresse des monts du Milieu le plus longtemps possible. Ils se dirent qu'une autre armée du Chaos allait bien envahir l'Empire dans les années à venir, et qu'ils seraient alors en bonne position pour former un fer de lance sanglant.

Toutefois, les semaines passèrent, et l'un après l'autre, les adorateurs du Chaos qui s'étaient emparés du Fort d'Airain succombèrent à la même peste grâce à laquelle ils avaient pris la forteresse quelques mois plus tôt. Seuls ceux qui avaient la bénédiction de Nurgle survécurent à la maladie, à commencer par les Repugnauts.

Le secours des Dieux Sombres finit par venir, non pas sous la forme d'une horde de barbares sanguinaires, mais d'un vol de mouches-démons aux pattes pendantes. L'essaim descendit du ciel nuageux dans les corridors et les cellules du fort. Là, chacune des petites bêtes, encore moites du pus des plaies qui sillonnaient les entrailles de Bloab Rotspawned, se nicha sur le ventre d'un des occupants toujours en vie.

En quelques jours, les Repugnauts devinrent gras et bouffis sous l'effet de l'énergie vitale qui bourdonnait en eux. Certains pourrirent, d'autres enflèrent, d'autres encore se transformèrent pour ressembler aux insectes qui les avaient oints de la faveur de Nurgle en récompense de leur audace. Le fort lui-même changea, ses murs exsudant des fluides malsains sur le flanc de la montagne. Lorsque les Maggoth Riders de la Corne de Glace atteignirent la forteresse, ils trouvèrent des hôtes remodelés par le pouvoir insalubre de Nurgle, une bande de tueurs vétérans aussi redoutable qu'une petite armée.

Des histoires similaires pullulèrent de la Norsca aux rivages du Nordland. Les mouches-démons de Bloab traversaient les terres, se posaient sur le front ou l'abdomen des méritants. Les Fils de la Dernière Peste, de vieux alliés de la tribu Dragonbone, virent leur goût immodéré pour les maladies se muer en une obsession indomptable comme des pestes durcissant les chairs et des champignons déformant les os germèrent dans leurs corps. Moins d'un moins plus tard, les Fils étaient devenus les champions incontestés des armées de Gutrot Spume. Parmi les guerriers de la tribu des Fjordlings que les Glottkin avaient enrôlés, les plus dévoués gagnèrent en masse et en volume, et subirent des mutations qui auraient tué des hommes plus faibles, mais qui à la place les rendirent encore plus forts.

Dans chaque conflit de la guerre tentaculaire à venir où l'influence de Nurgle était la plus demandée, les Putrid Blightkings seraient présents, liés non pas par un ordre formaliste, mais par la volonté et la prévoyance de leur dieu hideusement généreux.

PUTRID BLIGHTKINGS. . . . . 40 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'Unité
Putrid Blightking	4	6	3	4	5	3	5	3	8	Infanterie
Putrid Blightking Champion	4	6	3	4	5	3	5	4	8	Infanterie

Les Putrid Blightkings peuvent être sélectionnés dans une armée de Guerriers du Chaos ou des Légions du Chaos. Leur coût en points est inclus dans celui des unités Spéciales.

TAILLE D'UNITÉ: 5+

ÉQUIPEMENT:
- Armure du Chaos
- Éventail d'armes
- Bouclier

RÈGLES SPÉCIALES:
L'Œil des Dieux (Putrid Blightking Champion), **Marque de Nurgle.**

Abondance d'Armes : Au début de chaque corps à corps, une unité de Putrid Blightkings peut choisir de combattre à l'arme lourde, avec deux armes de base ou avec une arme de base et un bouclier.

OPTIONS :

- Promouvoir 1 Putrid Blightking en Putrid Blightking Champion ..... *10 points*
- Promouvoir 1 Putrid Blightking en musicien. ..... *10 points*
- Promouvoir 1 Putrid Blightking en porte-étendard ..... *10 points*
  - Pouvant avoir une bannière magique valant jusqu'à ..... *50 points*

GUTROT SPUME

Seigneur des Tentacules, Maître des Flottes de la Peste

Gutrot Spume est le chef de la tribu Dragonbone, et le commandant de la plus grande flotte de la peste nordique. Son arrogance sans bornes l'a souvent poussé à engager des combats désespérés, mais Spume s'est toujours relevé de ses cendres et compte désormais parmi les seigneurs de guerre les plus éminents de cet âge.

L'appel de la mer résonne dans l'âme de Spume. Dans sa jeunesse, il avait l'habitude de plonger dans la Mer des griffes armé d'un simple couteau. Il passait de plus en plus de temps sous l'eau, où il chassait les poissons-mangeurs et les requins-éperons qui rôdaient dans les fjords, puis il traînait leurs corps sur la berge pour les ramener à ses compagnons. Ses talents de pêcheur et de guerrier furent remarqués, et Spume devint bientôt le jarl de la tribu Dragonbone.

Toutefois, Gutrot ne cherchait pas à impressionner ses compatriotes, mais les dieux eux-mêmes. Spume plongeait inlassablement dans la Mer des Griffes. Pendant que ses contemporains chassaient le chien, le troll et la carnabrute dans la toundra, Spume plantait sa lame dans le kharibdyss, un hybride de serpent et de wyrm de mer. Quand Spume entendit parler d'un gigantesque kraken pesteux qui hantait la côte des Terres Bilieuses, il se hâta de partir à sa poursuite. L'ambition démesurée de ce plan permit d'enrôler une flottille de navires nordiques, tous remplis de guerriers impatients de teinter la mer de rouge avec du sang de monstre.

Plusieurs mois durant, Spume et ses hommes durent affronter non seulement les redoutables bêtes de la Mer des Griffes, mais aussi les flottes elfiques qui tentaient de les arrêter. Les navires nordiques amochés finirent par trouver les nappes de fluides toxiques que le kraken laissait dans son sillage. Spume ne perdit pas de temps et plongea. Il suivit le flux de sécrétions nocives qui devait censément le mener au nid du kraken ; il s'enfonçait toujours plus profondément, jusqu'à ce qu'il aperçoive une ombre tentaculaire.

Débordant d'assurance, Spume nagea vers le fond et planta sa lame dans la couche de gras qui protégeait le crâne du kraken. Une série de tremblements subsoniques se réverbéra dans l'eau, son tempo résonnant comme un rire tonitruant. Spume vit trop tard les bêtes à tentacules plus petites qui convergeaient sur lui. Chacune de ces choses pâles n'était pas plus grosse qu'un chien, mais elles attaquaient en nombre et Spume dut défendre sa vie. Des appendices caoutchouteux le giflaient et l'enserraient, et des becs tranchants mordaient dans sa chair. Une des créatures avala même son bras gauche tout rond.

Comprenant qu'il ne lui restait que quelques secondes à vivre, le jarl battit des jambes pour se libérer et regagner la surface. Sa survie le surprit, de même que son retour d'une quête téméraire surprit ses hommes. Mais Grand-père Nurgle était d'humeur particulièrement généreuse, et alors que ses rivaux se désintéressaient de l'échec de Spume, le Seigneur de la Décrépitude souhaita récompenser sa bravoure.

Pendant sa remontée, le corps de Gutrot était devenu méconnaissable. Son flanc gauche avait fusionné avec le petit kraken qui avait gobé son bras, et était hérissé de tentacules qui s'animaient de leur propre chef. Son ventre avait doublé de volume, et sa peau avait pris le teint blanc spectral d'une créature des fonds marins. Spume grimpa à nouveau à bord de son navire amiral, non plus en tant que jarl d'une tribu nordique, mais transcendé en Seigneur des Tentacules.

Spume rassembla bientôt une armada, cette fois pour mettre à sac les villages côtiers de l'Empire. La rumeur de ses pouvoirs se répandit, car ceux qui s'opposaient à lui mouraient de maladies fulgurantes, ou étaient victimes de noyades inexplicables. À l'équinoxe de printemps, la flotte de Spume fendait les vagues de la Mer des Griffes vers la côte du Nordland. Les coques couvertes d'algues des navires contenaient plus de dix mille hommes, répartis à parts égales entre maraudeurs tribaux et tueurs en armure. Cette fois, ils allaient graver leur destinée dans la chair tendre des gens du sud.

La flotte de Gutrot Spume atteignit le rivage du Nordland intacte, pour braver les canonnades de ses forts des fjords et les troupes régulières de l'Empire qui couvraient les plages. En altitude, des commandants coiffés de heaumes élaborés volaient sur le dos de pégases et de griffons, en braillant des ordres à leurs hommes en contrebas. Parmi eux, il y avait Karl Franz en personne, car l'Empire était au fait du goût des Nordiques pour les raids printaniers, et de l'approche de la flotte de Spume.

Les envahisseurs entrèrent dans la baie, les hordes beuglantes sautaient dans les bas-fonds par-dessus les bastingages ferrés de boucliers. Les corps à corps s'engagèrent en quelques minutes ; Spume était en première ligne quand la tuerie débuta. Le seigneur de guerre hurla un défi à l'Empereur, mais au lieu de venir l'affronter, il fit faire demi-tour à son griffon et s'en alla.

Spume riait encore quand le souverain du sud revint quelques heures plus tard. Son hilarité disparut lorsque la Reine des Glaces, qui partageait la selle de l'Empereur, lança un puissant sort qui gela les eaux de la baie, piégeant la plupart de ses hommes dans la glace. Les troupes régulières redoublèrent d'ardeur en constatant la facilité avec laquelle ils pouvaient tuer les guerriers de Spume prisonniers des vagues de glace avec leurs lances et leurs hallebardes. Gutrot lutta un temps, mais finit par admettre sa défaite. Il retourna sur son navire amiral et mit les voiles vers le camp de la tribu Dragonbone pour panser ses plaies. Les années suivantes, il rebâtit ses armées et sa flotte, et jura solennellement qu'il se vengerait à la première occasion.

GUTROT SPUME ..... 250 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gutrot Spume	4	8	3	5	5	4	7	5	10

Type d'Unité
Infanterie (Personnage Spécial)

Gutrot Spume peut être sélectionné dans une armée de Guerriers du Chaos ou des Légions du Chaos. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

ÉQUIPEMENT :
- Armure du Chaos
- Arme lourde

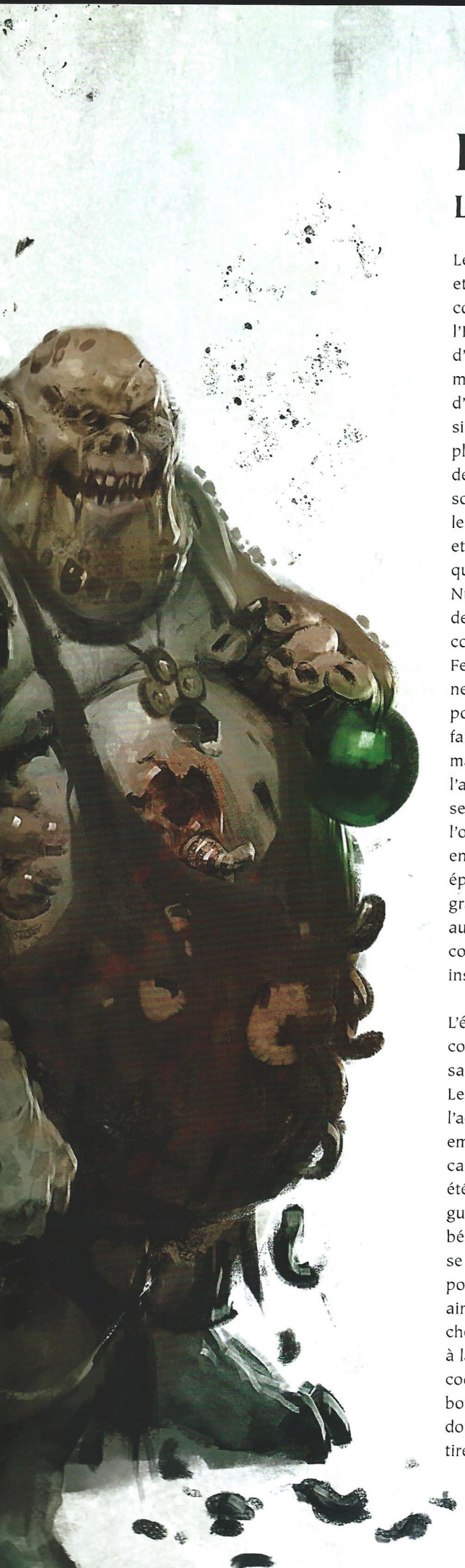
MUTATIONS :
- Pourriture de Nurgle

RÈGLES SPÉCIALES :
L'Œil des Dieux, Marque de Nurgle.

À l'Aise sur Mer comme sur Terre : Gutrot Spume et son unité se déplacent dans les décors aqueux, y compris les rivières et les eaux profondes jugées infranchissables, comme en terrain découvert. Ils peuvent faire des marches forcées, être indomptables et ont leur bonus de rangs quand ils sont dans un décor aqueux.

Tentacules Tueurs : Juste avant que Gutrot Spume attaque en phase de Corps à Corps, jetez 1D3 et ajoutez le résultat à sa caractéristique d'Attaques.

OPTIONS :
- Avoir un Autel de Guerre du Chaos en tant que monture ..... *125 points*



FESTUS BONIFIÉ

Le Jardinier de Nurgle

Le docteur Festus était un médecin et un chirurgien fortuné, et considéré comme le meilleur praticien de l'Empire. Il possédait une chaîne d'hospices dans le Nordland, et même une prestigieuse échoppe d'apothicaire à Altdorf même. Même si au cours de sa carrière, il connut plusieurs succès dans le traitement de souches de maladies virulentes, son échec face à la Fièvre Grinçante le conduisit au seuil de la folie, perdu et désespéré parmi les corps de ceux qu'ils ne pouvaient pas sauver. Quand Nurgle lui le savoir encyclopédique de toutes les formes de maladie – y compris la Fièvre Grinçante – le Dr Festus accepta de bonne grâce. Il ne pouvait imaginer la nature du pouvoir avec lequel il traitait, ni le fait que le cadeau de son nouveau maître allait le précipiter dans l'abîme de la démence. Dès lors, la seule motivation de l'apothicaire fut l'obsession d'expérimenter, de mettre en application ses connaissances épidémiologiques et de semer ses graines dans le Vieux Monde et au-delà. Si au passage, il pouvait concevoir des afflictions encore plus insolites, tout était pour le mieux.

L'étrange mission du Dr Festus le conduisit toujours plus au nord dans sa quête d'ingrédients extraordinaires. Les armées barbares de Norsca l'accueillir dans leurs rangs avec un empressement qui frôlait l'adoration, car la forme de l'apothicaire avait été remodelée, et même le plus jeune guerrier savait que le docteur était béni par Nurgle. D'ailleurs, Festus se montrait toujours assez patient pour se faire accepter, car il avait ainsi assez d'assistants pour partir chercher les éléments nécessaires à la préparation de poudre d'os de coquatrice, de cœur de mutalithe bouilli, ou de sang distillé d'une douzaine d'enfants du Chaos afin d'en tirer un élixir proche d'une panacée.

Les tribus qui le suivaient étaient vaguement conscientes du fait que l'apothicaire récoltait des ingrédients pour quelque grand rituel, mais elles en ignoraient le but, et n'en avaient cure. Elles se contentaient des poisons que Festus étalait sur leurs lames et qui mettaient à genoux jusqu'aux trolls de glace qui attaquaient leurs villages, et de ses potions qui pouvaient ramener un homme du seuil de la mort. Seul Festus connaissait la portée du grand œuvre qu'il était en train d'accomplir.

Lors de l'Hexenacht de 2 520, Festus recueillit l'ingrédient le plus hallucinogène de tous : la racine d'une mandragore de cristal, volée au cours d'un cauchemar kaléidoscopique par Eregrest le géomancien, contre quelques jours de vie supplémentaires. Moins d'un an plus tard, à l'occasion d'une bataille entre armées démoniaques, Festus contamina l'une des damoiselles de Slaanesh avec une affliction défigurante, et échangea l'antidote contre les huiles parfumées qu'elle avait prises dans le boudoir de son maître. Prétendant être un grand dentiste, Festus convainquit le Grand Immonde Ghu'bu'hurgh que toutes ses peines étaient liées à des incisives pourries, et arracha personnellement une douzaine de dents de la mâchoire du démon. Enfin, après avoir masqué totalement son odeur, Festus se faufila dans le repaire des Goregloutons et dégagea trois crânes d'airain du pilier métallique au pied duquel ils déposaient leurs offrandes à Khorne. Grâce à ces symboles du triomphe de Nurgle, Festus était plus proche de son but que jamais.

Festus ne visait rien moins que d'ouvrir une faille dans la réalité, un portail si grand que l'essence du Jardin de Nurgle pourrait irriguer le monde mortel. C'était un plan d'une

telle ambition que Festus lui-même doutait secrètement d'y parvenir. Toutefois, s'il voulait gagner la faveur de son maître, il devait essayer. Heureusement, un autre serviteur de Nurgle voulait lui aussi voir ce projet réussir. Parfois, les aléas du destin étaient favorables au docteur, au point qu'à certains moments, il aurait pu jurer qu'une main invisible lui facilitait la tâche. Il ne découvrirait la vérité que quelques années plus tard.

Utilisant les égouts pour cacher sa présence, Festus retourna dans sa pharmacie souterraine d'Altdorf pendant l'été 2 525. Tous ses précieux ingrédients étaient soigneusement conservés dans le coffre qu'il portait sur son dos. Il se mit au travail sur-le-champ. Les alambics bouillirent, les fioles tintèrent, les sphères de cuivre sifflèrent et des labyrinthes de verre distillèrent les épidémies les plus élaborées de mémoire d'homme. Festus en profita pour parfaire six des sept ingrédients nécessaires pour ouvrir la porte sur le Jardin de Nurgle, et s'assurer ainsi la faveur indéfectible de son maître.

Ce ne fut que lorsque Ku'gath, Père des Épidémies, révéla son implication dans sa quête que Festus réalisa que Nurgle lui-même l'observait. Le jour, les deux apothicaires perfectionnaient le Septième Ingrédient ; la nuit, Festus arpentait les rues d'Altdorf, semant les graines d'un chaos qui porterait bientôt ses fruits. En effet, lors de la Geheimnisnacht de 2 525, Festus et Ku'gath ouvrirent la porte donnant sur le jardin de leur maître, et l'irréalité afflua. Le minutage était si précis que le portail s'ouvrit juste au moment où les armées de Nordiques que Ku'gath avaient attirées au cœur de l'Empire se rejoignirent pour fondre sur leur proie. Le monde des hommes vacillait au bord du précipice, et sa ruine n'avait pas été provoquée par le caprice des rois ou des princes démons, mais par le labeur d'artisans dévoués. C'était un exploit d'une telle ampleur, que Nurgle récompensa Festus en lui accordant l'immortalité qu'il désirait tant. Il devint un nouvel être, gonflé par la puissance de son maître. Le chirurgien tourmenté, l'apothicaire qui tâtonnait dans des sous-sols humides et avait fait de la prévention de la mort son idée fixe, n'était plus – il était le Jardinier de Nurgle, pour qui faire don de la vie débridée au monde était aussi simple que de respirer.

FESTUS BONIFIÉ ..... 320 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Festus Bonifié	4	5	3	4	5	3	5	3	8

Type d'Unité
Infanterie (Personnage Spécial)

Festus Bonifié peut être sélectionné dans une armée de Guerriers du Chaos ou des Légions du Chaos. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs. Une même armée ne peut pas inclure Festus la Sangsue et Festus Bonifié.

MAGIE :
Festus est un Sorcier de niveau 3 qui utilise les sorts du Domaine de Nurgle.

ÉQUIPEMENT :
- Arme de base

RÈGLES SPÉCIALES :
Attaques Empoisonnées, l'Œil des Dieux, Marque de Nurgle, Régénération.

Annonciateur de la Pestilence : Tant que Festus Bonifié est dans une unité, toutes les figurines de cette unité ont la règle spéciale Attaques Empoisonnées.

Destiné à la Démonification : Si en jetant les dés sur le tableau de l'Œil des Dieux, Festus Bonifié obtient le résultat Apothéose, il réussit automatiquement son test de Cd et reçoit la récompense Démonification.

Jardinier de Nurgle : Si Festus est sur le champ de bataille, les unités ennemies traitent tous les terrains difficiles comme des terrains dangereux. En outre, si les règles de Rues de la Mort sont en jeu, toutes les Ruelles (voir Ruelles Sombres p. 11) sont des terrains dangereux.

Élixirs de Soin : Tant que Festus Bonifié est dans une unité, toutes les figurines de cette unité ont la règle spéciale Régénération (5+).

OBJETS MAGIQUES :
Nurglings Fumés : Objet de Sort (niveau de puissance 5). Sort d'**amélioration**. S'il est lancé, toutes les figurines amies dans un rayon de 12" du lanceur comptent comme étant à couvert lourd jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur.

Potions Pestilentielles : Objet Enchanté. Au début de chaque phase de Corps à Corps, Festus Bonifié peut soit récupérer 1 PV perdu, soit effectuer une attaque spéciale contre 1 figurine ennemie en contact socle à socle.

Dans le second cas, les deux joueurs jettent 1D6 et ajoute la Force non modifiée de leur figurine au résultat. Si le total adverse est supérieur, rien ne se passe. Si le total de Festus Bonifié est supérieur ou égal, sa victime perd immédiatement 1D3 PV sans sauvegarde d'armure. Les PV perdus de la sorte comptent dans le résultat de combat.

KARL FRANZ ASCENDANT

L'Empereur Restauré

Peu comprennent à quel point les liens qui préservent l'Empire de la dissolution sont fragiles. Le sujet est tabou, même à la cour impériale. Les cartographes sont tenus au secret, les prêtres obéissent font vœu de silence en ce domaine, et les comtes électeurs se garent de la terrible vérité en revêtant leur armure d'arrogance. Mais le fait est là : les cités de l'Empire ne sont que des îlots dans une mer de forêts hantées. Si forces des ténèbres attaquaient en même temps, le monde des hommes serait totalement détruit. Seuls les règnes de fer des Empereurs Griffons assurent l'unité de la nation et la cohésion des provinces. Des siècles durant, la lignée de Karl Franz a engendré des hommes d'état capables de tenir ce rôle. Or, le dernier d'entre eux, l'incomparable Karl Franz, a disparu.

Lors des événements tumultueux de l'automne et de l'hiver 2 524, l'Empereur Karl Franz emmena la majeure partie de ses bataillons pour aller renforcer les défenses de l'Empire à l'est du Talabecland. Dans l'ombre du Bastion Doré de Balthasar Gelt, les régiments disciplinés de Karl Franz s'employèrent à combattre les hordes d'adorateurs barbares du Chaos, d'infâmes morts-vivants et de démons abjects. Luthor Huss, le Prophète de Sigmar, menait des osts de flagellants contre les adversaires les plus terrifiants, au côté de son protégé Valten, un forgeron-guerrier en qui beaucoup voyaient la réincarnation de Heldenhammer. L'Empereur nettoyait les cieux des monstres ailés avec son imposant griffon, Griffe Mortelle, tandis que ses précieux officiers et fidèles champions Kurt Helborg et Ludwig Schwarzhelm dirigeaient les manœuvres des forces au sol contre les hordes de Nordiques. Les Grands Maîtres envoyèrent dans la mêlée toutes les colonnes de leurs Ordres de Chevalerie, chaque formation caparaçonnée abattant cinq fois son propre nombre, et Karl Franz prit lui-même la tête de la Reiksguard lors de la charge la plus glorieuse de toutes. La terre boueuse se teinta du sang des Nordiques, et l'espace d'un instant, il sembla que l'Empereur pourrait arracher la victoire.

Puis la tragédie survint. Alors qu'il coordonnait ses armées depuis les cieux, Karl Franz dut livrer un duel aérien contre l'épéiste vampire Walach Harkon, le Dragon de Sang vêtu de plates fondant sur lui sur le dos d'une monstruosité sans nom, faite de chair morte et d'ailes en lambeaux. L'issue du combat eût été différente si Karl Franz avait eu Ghal Maraz, car jadis le marteau de Sigmar avait eu raison de Nagash lui-même. Mais l'Empereur avait confié l'artéfact à Valten afin d'asseoir la réputation de Heldenhammer ressuscité du jeune homme. Même si l'Empereur avait débuté son entraînement à l'escrime dès qu'il avait su marcher, et même s'il maniait une des puissantes reliques qu'étaient les légendaires crocs runiques, son adresse pâlit face à la maîtrise du seigneur mort-vivant. Le vampire passa Karl Franz au fil de sa propre lame enchantée, blessant grièvement Griffe Mortelle au passage, et l'Empereur et sa monture plongèrent vers le sol, derrière les lignes des envahisseurs.

Miraculeusement, Karl Franz survécut à sa mésaventure. L'intervention de Griffe Mortelle le sauva – et c'était loin d'être la première fois – en se disloquant l'épaule pour amortir la chute de son cavalier. Une masse de chiens de Norsca fut sur Karl Franz en quelques secondes, et bien qu'il souffrît de plusieurs fractures et d'une plaie béante au thorax, il replongea dans la bataille. Le croc runique s'abattait et se plantait, le sang giclait en gerbes abondantes comme Karl Franz repoussait ses persécuteurs avec un rugissement. Griffe Mortelle reprit conscience, et les deux compagnons blessés claudiquèrent jusqu'à l'abri d'un bosquet voisin. Ils luttèrent encore contre des guerriers, des trolls et des enfants du Chaos, entre autres horreurs mutantes. Ils finirent par s'échapper dans les bois en profitant de la confusion générale et du couvert de la nuit.

L'esprit de Karl Franz était consumé par la frustration en songeant que ses troupes se trouvaient à des milles de là, privées de sa présence. Au lieu de leur donner espoir, il avait abandonné ses hommes, qui subodoreraient qu'il avait péri au combat. C'était une pensée bouleversante, mais Karl Franz n'avait pas le choix. Alors qu'il se faufilait dans les bois, il abattit les bandes ennemies envoyées pour le retrouver, cheminant lentement mais sûrement vers l'ouest, vers son trône. Ignorant le sort de ses armées, mais espérant que Huss, Schwarzhelm et Valten les préserveraient, l'Empereur entamant son périple laborieux vers Altdorf, accompagné d'un Griffe Mortelle boîteux. Le temps jouait contre lui, car si la nouvelle de sa chute se répandait, l'Empire s'effriterait sous l'effet de la division des comtes électeurs qui avaient toujours cherché à le dominer.

Karl Franz n'était pas seul à redouter une telle scission. Le Reiksmarshal Kurt Helborg, un homme doué d'un intellect aussi acéré que sa lame, savait qu'avec la disparition – ou pire – de Karl Franz, l'Empire était sur le fil du rasoir. Il réquisitionna le pégase de Janosch Feldtstiel, un de ses officiers subordonnés, et consentit

un immense sacrifice pour un homme issu de la noblesse d'épée. Jurant de voir l'Empire l'emporter quel qu'en fût le coût, il laissa le commandement des armées à Schwarzhelm, son rival de toujours, et s'envola pour Altdorf. Toutefois, Helborg était un guerrier, pas un homme d'état, et son habileté à la cour apparut comme émoussée comparée à la diplomatie aiguisée avec laquelle Karl Franz gouvernait.

Pendant ce temps, dans la Grande Forêt, l'Empereur suivait sans le savoir un chemin à peu près parallèle à celui de ses armées qui retournaient à Altdorf. La guerre dans l'est avait connu une conclusion victorieuse, encore que le prix en vies humaines fût exorbitant. Ludwig Schwarzhelm et Kurt Helborg envoyèrent tous deux des équipes de secours à la recherche de l'Empereur, archers et chasseurs bravant les embuscades en ratissant routes et sentiers.

Près d'un an passa avant qu'on retrouve Karl Franz – non par un agent quelconque de la couronne, mais par le Patriarche Suprême élu à la suite de la disgrâce du traître Balthasar Gelt. Gregor Martak, un sorcier d'Ambre aux capacités hors pair, entendit parler d'un homme et d'une grande bête blessée, dotée d'une tête d'aigle et d'un corps de lion, qui traversaient l'Empire. Martak se hâta de partir à leur rencontre, et effectivement, il trouva Karl Franz qui se traînait péniblement en direction de la capitale. Martak soigna Griffe Mortelle et fit de son mieux pour panser les blessures de l'Empereur. Les deux héros revinrent à Altdorf, juste à temps, car les forces du Chaos n'étaient pas restées inactives, et les mâchoires d'un piège gigantesque se refermaient rapidement. Ce fut le retour opportun de Karl Franz qui sauva la cité de la destruction. Néanmoins, dans son for intérieur, l'Empereur croit que ce n'est pas lui qui a sauvé l'Empire, mais une puissance magique, d'origine divine, dont il a été l'instrument et qui continue de le fortifier...

KARL FRANZ ASCENDANT . . . . . 810 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Karl Franz Ascendant	6	7	5	6	5	9	7	10	10

Type d'Unité
Monstre (Personnage Spécial)

Karl Franz Ascendant peut être sélectionné dans une armée de l'Empire. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs. Une même armée ne peut pas inclure l'Empereur Karl Franz et Karl Franz Ascendant.

Karl Franz Ascendant et sa monture, Griffe Mortelle, possèdent un seul profil de caractéristiques combiné, et en termes de règles, comptent comme une seule figurine avec une sauvegarde d'armure de 3+.

ÉQUIPEMENT :

- Armure de plates complète

RÈGLES SPÉCIALES :

Grande Cible, Immunisé à la Psychologie, Tenace, Terreur, Vol.

Chef Charismatique :
Si Karl Franz Ascendant est votre Général, sa règle Présence Charismatique a une portée de 24".

Rugissement Sanglant :
Les unités ennemies jettent 1D6 supplémentaire et défaussent le résultat le plus bas lors des tests de Cd dus aux règles spéciales Peur et Terreur de cette figurine.

Seigneur de la Foudre : Objet de Sort Inné (niveau de puissance 6). Sort de **dommage direct** d'une portée de 18". La cible subit 1D6 touches de Force 6. Après les avoir résolues, jetez 1D6 : sur 3+, la cible subit 1D6 touches de Force 6 supplémentaires. Après les avoir résolues, jetez encore 1D6 : sur 5+, la cible subit 1D6 touches de Force 6 supplémentaires.

Il s'agit d'une attaque basée sur les éclairs en ce qui concerne la règle spéciale Fils de l'Orage (voir *Warhammer : Guerriers du Chaos*).

OBJETS MAGIQUES :

L'Essence de Ghal Maraz :
Arme Magique. Les touches causées par l'Essence de Ghal Maraz blessent automatiquement et n'autorisent pas les sauvegardes d'armure. En outre, les blessures causées par l'Essence de Ghal Maraz ont la règle spéciale Blessures Multiples (1D3+1).

Le Sceau d'Argent :
Talisman. Confère à Karl Franz Ascendant une sauvegarde invulnérable de 4+ et la règle spéciale Résistance à la Magie (2).

CHAPITRE 3

Scénarios Narratifs

LA BATAILLE DE MARIENBURG

La bataille pour la cité impériale de Marienburg inaugura la campagne visant à répandre les bienfaits de Nurgle dans tout l'Empire. Une armée de maraudeurs du Chaos, conduite par les vils frères Glott, utilisa l'une des amphores de la peste de Nurgle pour creuser une brèche dans les remparts extérieurs. Les Glottkin menèrent un assaut dévastateur, qui perça le périmètre défensif. Tout semblait perdu, quand le vampire Mundvard le Cruel, le Seigneur des Ombres de Marienburg, lâcha son armée de morts-vivants sur les envahisseurs du Chaos.

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des armées d'une même valeur en points convenue à l'avance, en suivant les indications de la p. 16. Un joueur doit sélectionner une armée dans *Warhammer: Guerriers du Chaos*. L'autre joueur doit sélectionner une armée soit dans *Warhammer: L'Empire*, soit dans *Warhammer: Comtes Vampires*.

Armée des Guerriers du Chaos

L'armée des Guerriers du Chaos doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles:

- Les Glottkin.

Armée de l'Empire

Les unités de l'armée de l'Empire peintes aux couleurs de Marienburg sont considérées comme appartenant à la Milice Urbaine en ce qui concerne les règles de Rues de la Mort (voir page 8).

Armée des Comtes Vampires

L'armée des Comtes Vampires doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles:

- Seigneur Vampire (Mundvard le Cruel).

Attaquant & Défenseur
S'agissant des règles de Rues de la Mort, le joueur Guerriers du Chaos est l'attaquant, et le joueur Empire/Comtes Vampires est le défenseur (voir p. 8). Si vous jouez une Campagne Bataille de Marienburg (voir ci-contre) les rôles d'attaquant et de défenseur sont inversés pour la Bataille 3.

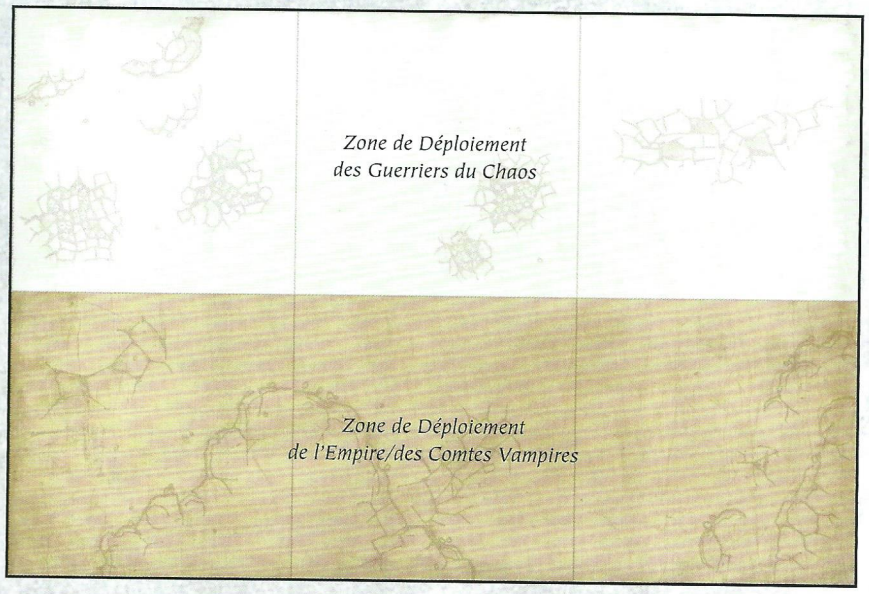
PREMIER TOUR
Le joueur Guerriers du Chaos a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE
La bataille dure six tours de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE
Utilisez les points de victoire pour désigner le vainqueur, comme indiqué dans le livre de règles de *Warhammer*.

RÈGLES SPÉCIALES
Chaos Ascendant (page 12),
Rues de la Mort (page 8).

Nurgle Ascendant : Nurgle doit être désigné comme Dieu Ascendant en ce qui concerne les règles de Chaos Ascendant.



LE CHAMP DE BATAILLE
Le champ de bataille représente les rues de Marienburg ; les joueurs devraient donc placer autant de bâtiments que possible pour figurer les rues de la ville.

DÉPLOIEMENT
Tirez au dé pour désigner le joueur qui choisit la moitié de table dans laquelle il se déploiera. Son adversaire se déploiera dans l'autre moitié.

Le joueur Empire/Comtes Vampires se déploie en premier, n'importe où dans sa zone. Souvenez-vous que, comme ce scénario utilise les règles de Rues de la Mort, les unités du défenseur peuvent être placées en Guet-apens (p. 10).

Le joueur Guerriers du Chaos se déploie en second, n'importe où dans sa zone, mais à plus de 12" d'une unité ennemie ou d'un bâtiment qui se trouve entièrement dans la zone de déploiement adverse.

CAMPAGNE : BATAILLE DE MARIENBURG
Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer une série de parties liées représentant la succession des affrontements qui eurent lieu pendant la Bataille de Marienburg.

La campagne se joue en trois batailles, chacune opposant deux des trois camps impliqués. Ces trois batailles utilisent le scénario La Bataille de Marienburg, avec les armées suivantes dans les rôles d'attaquant et de défenseur :

Bataille 1 : Guerriers du Chaos (attaquant) vs Empire (défenseur)

Bataille 2 : Guerriers du Chaos (attaquant) vs Comtes Vampires (défenseur)

Bataille 3 : Guerriers du Chaos (défenseur) vs Empire (attaquant)

Pour gagner la campagne, le joueur Guerriers du Chaos doit être vainqueur ou ex aequo à chaque bataille. Cela n'est pas une mince affaire, alors tout joueur Guerriers du Chaos qui gagne cette campagne gagne également le droit de s'en vanter quand bon lui semble !

GUERRE DANS LA DRAKWALD

L'armée commandée par Gutrot Spume, le Seigneur des Tentacules, a accosté dans le Nordland, et entreprend de traverser la Forêt de la Drakwald pour atteindre Altdorf. Pendant son périple, elle rencontre des alliés improbables : l'Annonciateur et ses serviteurs hommes-bêtes. L'armée pénètre dans une portion de la forêt où les arbres sont couverts de vastes toiles d'araignée. En passant sous cette canopée inquiétante, les disciples du Chaos sont attaqués soudainement par des bandes d'orques et de gobelins, et une horde d'araignées géantes qui semblent obéir aux peaux-vertes.

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des armées d'une même valeur en points convenue à l'avance, en suivant les indications de la p. 16. Un joueur doit sélectionner une armée dans la liste d'armée des Légions du Chaos (p. 17). L'autre joueur doit sélectionner une armée dans *Warhammer : Orques & Gobelins*.

Armée des Légions du Chaos

L'armée des Légions du Chaos doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Gutrot Spume
- Grand Chaman Homme-bête (l'Annonciateur).

En outre, l'armée des Légions du Chaos ne peut inclure aucune unité issue du livre d'armée *Warhammer : Démons du Chaos*.

Armée des Orques & Gobelins
L'armée des Orques & Gobelins doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- 1 Chef de Guerre Gobelin sur Mère des Araignées. S'il est sélectionné, il doit être le Général, même si l'armée inclut une autre figurine avec un meilleur Cd.

- 3+ Arachnaroks. Le coût en points de ces Arachnaroks est inclus dans le total de points de l'armée, mais n'est pas pris en compte dans le pourcentage de points pouvant être dépensés en unités Rares.

PREMIER TOUR
Le joueur Orques & Gobelins a le premier tour.

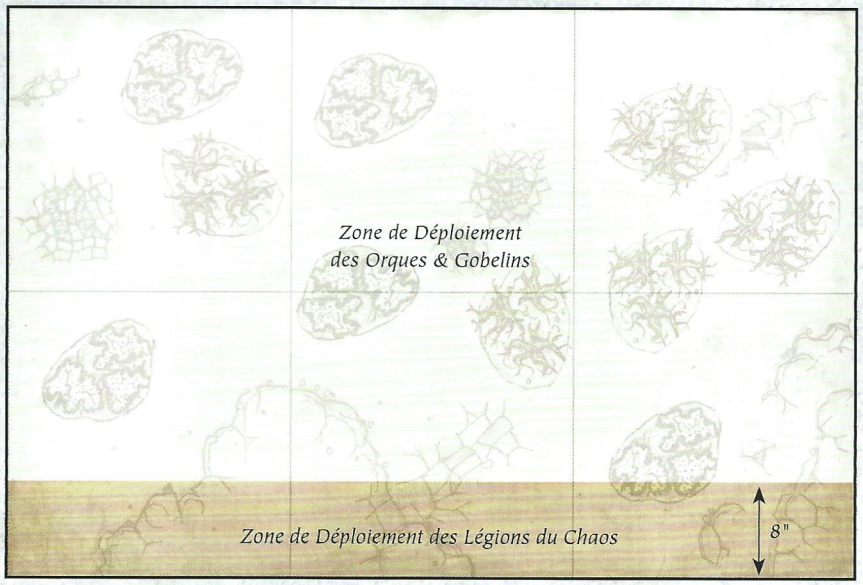
DURÉE DE LA PARTIE
La bataille dure six tours de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE
Utilisez les points de victoire pour désigner le vainqueur, comme indiqué dans le livre de règles de *Warhammer*.

RÈGLES SPÉCIALES
Dieu Ascendant (page 12),
Mortels Ascendants (page 12).

Arbres Empêtrés de Toile : N'utilisez pas les règles de Forêts Mystérieuses du livre de règles de *Warhammer*. À la place, toutes les figurines de l'armée des Légions du Chaos traitent toutes les forêts comme des terrains dangereux, et toutes les figurines de l'armée des Orques & Gobelins traitent toutes les forêts comme des terrains difficiles.

Nurgle Ascendant : Nurgle doit être désigné comme Dieu Ascendant en ce qui concerne les règles de Chaos Ascendant.

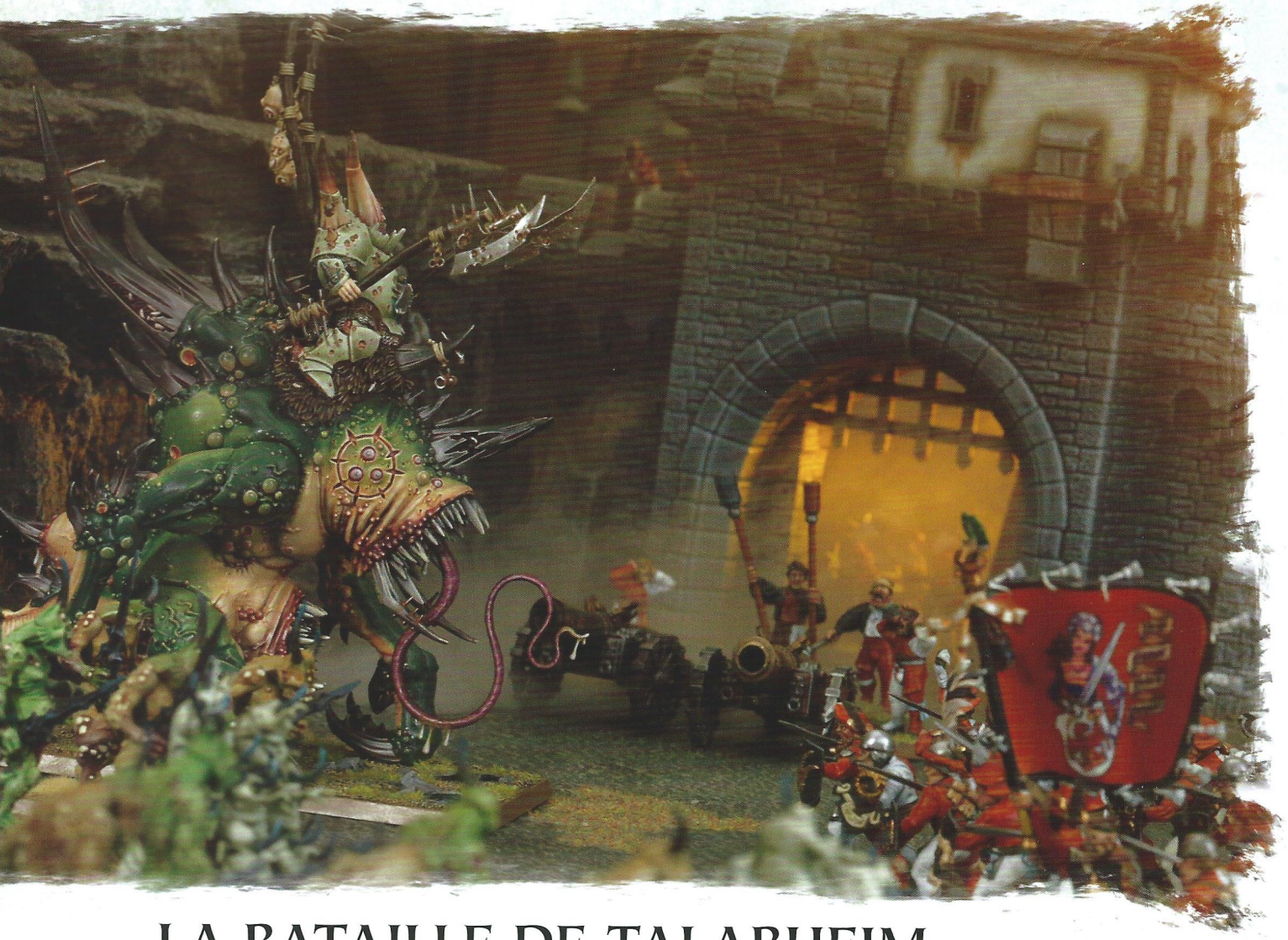


LE CHAMP DE BATAILLE
Le champ de bataille représente la Drakwald, les joueurs devraient donc placer autant de Bois Citadel et de décors forestiers que possible pour figurer cette vieille forêt.

DÉPLOIEMENT
Tirez au dé pour désigner le joueur qui décide où le joueur des Légions du Chaos se déploie.

Le joueur des Légions du Chaos se déploie le premier, n'importe où dans sa zone de déploiement.

Le joueur Orques & Gobelins se déploie en second, n'importe où sur la table, mais à plus de 12" de toute unité ennemie. Les Monstres et Machines de Guerre des Orques & Gobelins doivent se déployer à plus de 24" de toute unité ennemie.



LA BATAILLE DE TALABHEIM

Une armée du Chaos commandée par Orghotts Daemonspew a pu entrer dans Talabheim, uniquement pour être repoussée par les défenseurs de la cité. Une fois Talabheim en alerte, il est devenu difficile de franchir les murs de la ville, et Orghotts implore l'aide de Nurgle. Le Seigneur de la Décrépitude est généreux avec Orghotts. Le Maggoth Rider brise l'amphore que lui ont donnée les Glottkin, et Nurgle déchaîne une pluie pestilentielle sur Talabheim, forçant les habitants à fuir la cité et à affronter la horde du Chaos qui les attend dehors.

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des Grandes Armées d'une même valeur en points convenue à l'avance, en suivant les indications de la p. 16. Un joueur doit sélectionner une armée dans la liste d'armée des Légions du Chaos (p. 17). L'autre joueur doit sélectionner une armée dans *Warhammer: L'Empire*.

Armée des Légions du Chaos

Doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles:

- Orghotts Daemonspew
- Bloab Rotspawned
- Morbidex Twiceborn
- Epidemius

Armée de l'Empire

L'armée de l'Empire doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles:

- Général de l'Empire avec l'Épée de Puissance (Reban Greiss).
- Sorcier de Bataille de niveau 2 utilisant le domaine de la Bête (Adric Greenwood). S'il est sélectionné, le premier sort qu'il connaît est automatiquement *Transformation de Kadon*, et il ne peut pas l'échanger contre le sort primaire.

PREMIER TOUR

Le joueur Légions du Chaos a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce qu'une armée déroute. Une armée déroute immédiatement si son Niveau de Bravoure est inférieur ou égal à son Seuil de Déroute.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur Légions du Chaos gagne si l'armée de l'Empire déroute. Le joueur Empire gagne si l'armée des Légions du Chaos déroute, si aucune armée n'a dérouté à la fin de la partie, ou si les deux armées déroutent simultanément.

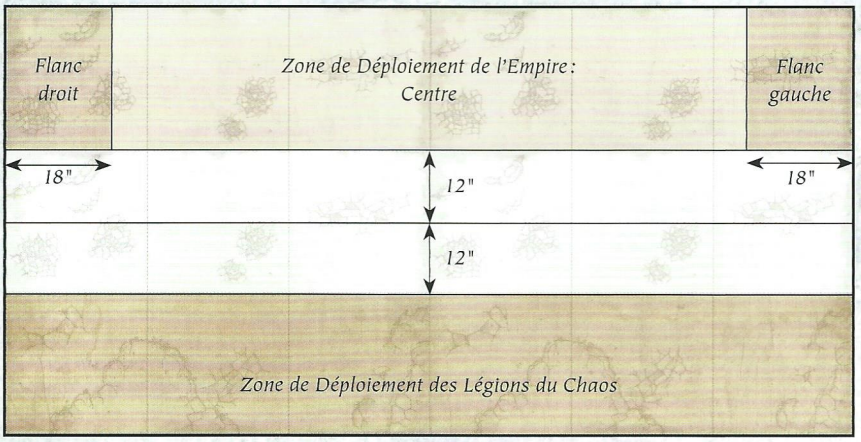
RÈGLES SPÉCIALES

Chaos Ascendant (page 12).

Nurgle Ascendant: Nurgle doit être désigné comme Dieu Ascendant en ce qui concerne les règles de Chaos Ascendant.

Niveau de Bravoure: Le Niveau de Bravoure d'une armée est égal à son nombre actuel d'étendards (y compris la Grande Bannière), plus 2 pour le Général. Les unités en fuite et celles qui se trouvent temporairement hors de la table comptent elles aussi.

Seuil de Déroute: Le Seuil de Déroute d'une armée est égal à 1 pour chaque tranche de 1 000 points de sa valeur, arrondie au supérieur. Ainsi, une armée valant jusqu'à 1 000 points a un Seuil de Déroute de 1, une armée valant de 1 001 à 2 000 points a un Seuil de Déroute de 2, et ainsi de suite.



LE CHAMP DE BATAILLE

La bataille se déroule sur une plaine au pied des remparts de Talabheim, les joueurs ne devraient donc placer qu'un nombre limité de décors sur la table de jeu. L'échelle de cette bataille est telle qu'elle est idéale pour disputer une partie avec plusieurs joueurs par camp, sur une surface plus grande que d'habitude.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour désigner le joueur qui choisit la moitié de table dans laquelle il se déploiera. Son adversaire se déploiera dans l'autre moitié.

Le joueur Légions du Chaos se déploie le premier, n'importe où dans sa moitié de table, mais à plus de 12" de la ligne centrale.

Le joueur Empire se déploie en second. Jetez un dé sut le tableau de Déploiement (ci-contre) avant de déployer chaque unité de l'armée de l'Empire, afin de déterminer où l'unité doit être déployée. N'effectuez aucun jet sur ce tableau pour les unités avec la règle spéciale Éclaireurs, et déployez-les en suivant leurs propres règles spéciales à l'issue du déploiement normal. Les personnages peuvent se déployer seuls, et effectuent alors un jet sur le tableau comme toute autre unité, ou se déployer au sein d'une unité qu'ils peuvent rejoindre (annoncez-le avant de jeter un seul dé pour l'unité dans son ensemble).

TABLE DE DÉPLOIEMENT

1 : Flanc gauche. L'unité doit être entièrement placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12" de la ligne centrale, et à 18" ou moins de la largeur de table à gauche du joueur.

2 : Flanc droit. L'unité doit être entièrement placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12" de la ligne centrale, et à 18" ou moins de la largeur de table à droite du joueur.

3-5 : Centre. L'unité doit être entièrement placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12" de la ligne centrale, et à plus de 18" des deux largeurs de table.

6 : Au choix. L'unité doit être entièrement placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12" de la ligne centrale.

LA CHUTE D'ALTDORF

Comme les forces du Chaos convergent sur Altdorf, les batailles éclatent partout autour de la capitale. L'une des plus féroces se déroule à l'est de la cité, où Orghotts Daemonspew et Epidemius conduisent une force combinée de guerriers du Chaos et de démons à l'assaut des remparts d'Altdorf. Face à eux se dresse une armée de l'Empire aidée par une alliance improbable de chevaliers bretonniens et de morts-vivants titubants. Les deux camps s'affrontent sans merci jusqu'au statu quo, la plaine inondable s'étant remplie du sang versé pendant les combats.

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des Grandes Armées d'une même valeur en points convenue à l'avance, en suivant les indications de la p. 16. Un joueur doit sélectionner une armée dans la liste d'armée des Légions du Chaos (p. 17). L'autre joueur doit sélectionner une armée combinée, désignée sous le terme de Défenseurs d'Altdorf dans les règles suivantes, dont les unités peuvent être issues de *Warhammer: L'Empire*, de *Warhammer: Bretonnie*, et de la liste d'armée des Légions de Morts-vivants de *Warhammer: Nagash*.

Armée des Légions du Chaos
L'armée des Légions du Chaos doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles:

- Orghotts Daemonspew
- Bloab Rotspawned
- Morbidex Twiceborn
- Epidemius

Armée des Défenseurs d'Altdorf
L'armée des Défenseurs d'Altdorf doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles:

- Le Roy Louen Cœur de Lion. S'il est sélectionné, il ne coûte aucuns points (mais lisez la règle spéciale Réclamés Ailleurs page suivante).
- 3+ Tanks à Vapeur. Le coût en points de ces Tanks à Vapeur est inclus dans le total de points de l'armée, mais n'est pas pris en compte dans le pourcentage de points pouvant être dépensés en unités Rares.

Hormis cela, l'armée des Défenseurs d'Altdorf peut inclure n'importe quelle combinaison d'unités des listes d'armée de l'Empire, de Bretonnie et des Légions de Morts-vivants. Notez que les unités de chaque liste doivent être traitées comme une armée séparée, avec leur propre Général, et chacune de ces armées doit se conformer aux règles de sélection d'une armée (voir page 16).

PREMIER TOUR

Tirez au dé après le déploiement. Le gagnant décide quel joueur a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure six tours de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour désigner le vainqueur, comme indiqué dans le livre de règles de *Warhammer*.

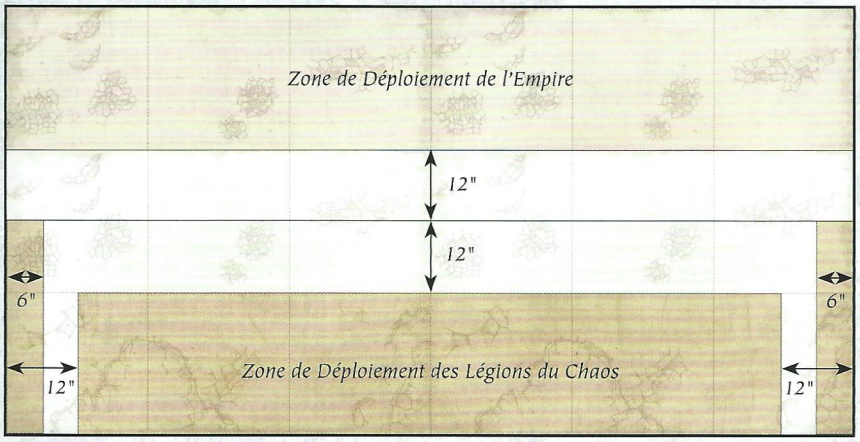
RÈGLES SPÉCIALES

Chaos Ascendant (p. 12).

Drôle d'Alliance : Dans le cadre de cette bataille, les unités de l'armée des Défenseurs d'Altdorf sont considérées comme des Alliés Fiables par toutes les autres unités de l'armée des Défenseurs d'Altdorf (voir p. 137 du livre de règles de *Warhammer*).

Nurgle Ascendant : Nurgle doit être désigné comme Dieu Ascendant en ce qui concerne les règles de Chaos Ascendant.

Réclamés Ailleurs : Le Roy Louen Cœur de Lion est retiré du champ de bataille, ainsi que toute unité de Chevaliers Pégases, à la fin du deuxième tour du joueur Défenseurs d'Altdorf. Les figurines retirées de la sorte ne comptent pas comme ayant été détruites en ce qui concerne le calcul des points de victoire.



LE CHAMP DE BATAILLE

Placez les décors comme indiqué dans le livre de règles de *Warhammer*. L'échelle de cette bataille est telle qu'elle est idéale pour disputer une partie avec plusieurs joueurs par camp, sur une surface plus grande que d'habitude.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour désigner le joueur qui choisit la moitié de table dans laquelle il se déploiera. Son adversaire se déploiera dans l'autre moitié.

Le joueur Défenseurs d'Altdorf doit d'abord placer toutes les unités issues de *Warhammer : L'Empire*, n'importe où dans la zone de déploiement de l'Empire indiquée sur la carte. Puis le joueur Légions du Chaos déploie toute son armée, n'importe où dans sa zone de déploiement, mais à plus de 12" des deux largeurs de table.

Ensuite, le joueur Défenseurs d'Altdorf place toutes les unités de *Warhammer : Bretonnie*. Toutefois, avant de placer la moindre figurine bretonnienne, il doit jeter 1D6. Sur 1-3, toutes les unités de l'armée bretonnienne sont placées sur la largeur de table à gauche de l'armée du Chaos, et sur 4-6, sur la largeur de table à sa droite. Les unités bretonniennes doivent être déployées dans la moitié de table du Chaos, à 6" ou moins de la largeur appropriée.

Les unités de l'armée des Légions de Morts-vivants ne sont pas déployées au début de la bataille. Elles entrent en renforts au troisième tour du joueur Défenseurs d'Altdorf, dans sa moitié de table, par la largeur de table à l'opposé de celle des Bretonniens (autrement dit, les Bretonniens se déploieront d'un côté de l'armée du Chaos, et les Légions de Morts-vivants arriveront de l'autre, trois tours plus tard).

LA BATAILLE DU TEMPLE

Tandis que les frères Glott, Gutrot Spume, et Orghotts Daemonspew attaquent Altdorf de l'extérieur, Festus attaque de l'intérieur. Ne faisant halte que pour invoquer une horde de démons, il marche sur le Temple de Shallya, le seul quartier d'Altdorf épargné par la forêt pestiférée déchaînée par les apothicaires de Nurgle. Quand Festus atteint le temple, la route est barrée par les troupes régulières de l'Empire, des morts-vivants et Louen Cœur de Lion.

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des armées d'une même valeur en points convenue à l'avance, en suivant les indications de la p. 16. Un joueur doit sélectionner une armée dans la liste d'armée des Légions du Chaos (p. 17). L'autre joueur doit sélectionner une armée combinée, désignée sous le terme de Défenseurs de Shallya dans les règles suivantes, dans *Warhammer: L'Empire* et la liste d'armée des Légions de Morts-vivants de *Warhammer: Nagash*.

Armée des Légions du Chaos
L'armée des Légions du Chaos doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles:

- Festus Bonifié. S'il est sélectionné, il doit être le Général, même si l'armée inclut une autre figurine avec un meilleur Cd.

Armée des Défenseurs de Shallya
L'armée des Défenseurs de Shallya doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles:

- Vlad von Carstein, Mortarch of Shadow.

Les Défenseurs de Shallya peuvent inclure n'importe quelle combinaison d'unités des listes d'armée de l'Empire et des Légions de Morts-vivants. Les unités de chaque liste sont traitées comme une armée séparée, avec leur propre Général, et doivent chacune se conformer aux règles de sélection d'une armée (p. 16).

Le Roy Louen Cœur de Lion
L'armée de l'Empire doit inclure les unités ou options suivantes issues de *Warhammer: Bretonnie*, si les figurines requises pour les représenter sont disponibles:

- Le Roy Louen Cœur de Lion.
- 1 unité de Chevaliers Pégases.

Ces figurines comptent à tous points de vue comme faisant partie de l'armée de l'Empire (au lieu de constituer une troisième armée alliée), ce qui signifie que le Roy Louen peut être le Général du contingent de l'Empire des Défenseurs de Shallya.

Attaquant & Défenseur
En ce qui concerne les règles de Rues de la Mort, le joueur Légions du Chaos est l'attaquant, et le joueur Défenseurs de Shallya est le défenseur (voir page 8).

PREMIER TOUR

Tirez au dé après le déploiement. Le gagnant décide qui a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à ce qu'un camp réunisse les conditions de victoires décrites ci-dessous.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si au début de n'importe quel tour du joueur Légions du Chaos, son Général d'armée se trouve dans un rayon de 6" de la figurine du bâtiment représentant le Temple de Shallya, le joueur Légions du Chaos gagne immédiatement la partie.

Si le Général d'armée des Légions du Chaos est retiré comme perte, le joueur Défenseurs de Shallya gagne immédiatement la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

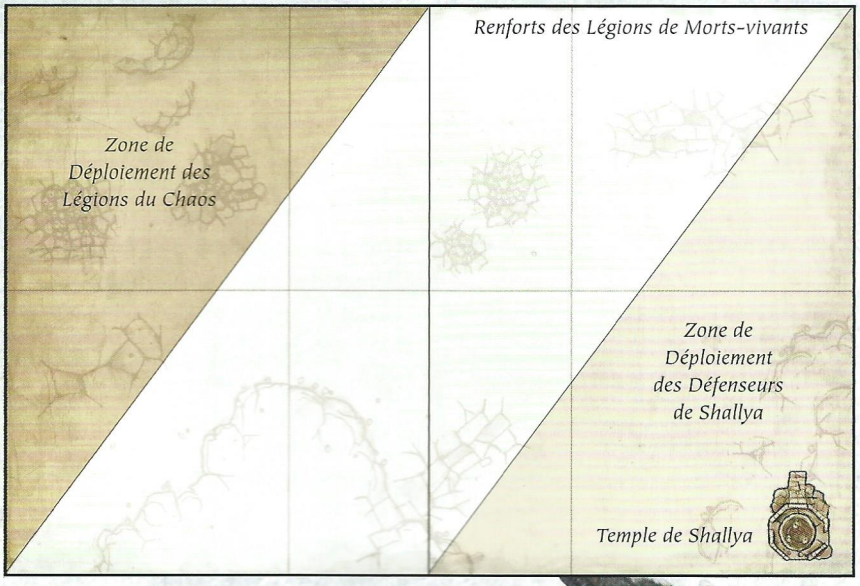
Chaos Ascendant (page 12), **Rues de la Mort**, (page 8).

Drôle d'Alliance : Dans le cadre de cette bataille, les unités de l'armée des Défenseurs de Shallya sont considérées comme des Alliés Fiables par toutes les autres unités de l'armée des Défenseurs de Shallya (voir p. 137 du livre de règles de *Warhammer*).

L'Heure n'Est pas Venue : Dans ce scénario, Festus Bonifié traite tout résultat "Apothéose" du tableau de l'Œil des Dieux comme "L'Œil s'Ouvre" à la place.

Nurgle Ascendant : Nurgle doit être désigné comme Dieu Ascendant en ce qui concerne les règles de Chaos Ascendant.

Temple de Shallya : Toute figurine des Défenseurs de Shallya dans un rayon de 6" du bâtiment représentant le Temple de Shallya a la règle spéciale Régénération (5+). Toute figurine des Légions du Chaos dans un rayon de 12" du Temple de Shallya et possédant une sauvegarde invulnérable d'Aura Démoniaque subit un malus de -1 à sa sauvegarde invulnérable (pour une valeur de 6+ généralement).



LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille représente les rues d'Altdorf ; les joueurs devraient donc placer autant de bâtiments que possible pour figurer ses rues.

Le Temple de Shallya

Pour jouer ce scénario, vous devez placer une figurine de bâtiment à l'emplacement indiqué sur la carte afin de représenter le Temple de Shallya (voir les Règles Spéciales ci-dessus).

DÉPLOIEMENT

Le joueur Défenseurs de Shallya doit placer toutes ses unités issues de *Warhammer : L'Empire* et *Warhammer : Bretonnie* n'importe où dans la zone de déploiement des Défenseurs de Shallya (voir carte).

Puis le joueur Légions du Chaos déploie toute son armée, n'importe où dans la zone de déploiement des Légions du Chaos (voir carte).

Les unités issues de la liste d'armée des Légions de Morts-vivants ne sont pas déployées au début de la bataille. Elles entreront en renforts au troisième tour du joueur Défenseurs de Shallya, dans sa moitié de table, par la longueur de table indiquée sur la carte.

DIEUX ET MONSTRES

Grâce aux efforts héroïques des défenseurs d'Altdorf, Festus et Ku'gath ont été vaincus, et les armées commandées par Autus Brine et Orghotts Daemonspew ont été tenues en échec. Toutefois, les frères Glott ont réussi à creuser une brèche dans le rempart ouest, et ont balayé toutes les tentatives d'arrêter leur progression dans les rues de la ville. Les triplés de Nurgle finissent par atteindre le Palais Impérial, où ils se retrouvent confrontés à l'Empereur Karl Franz et au Patriarche Suprême Gregor Martak. La bataille finale qui décidera du sort de l'âme de la cité va commencer...

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des armées d'une même valeur en points convenue à l'avance, en suivant les indications de la p. 16. Un joueur doit sélectionner une armée dans la liste d'armée des Légions du Chaos (p. 17). L'autre joueur doit sélectionner une armée combinée, désignée sous le terme de Défenseurs du Palais dans les règles suivantes, dans *Warhammer: L'Empire* et la liste d'armée des Légions de Morts-vivants de *Warhammer: Nagash*.

Les pourcentages et le nombre minimum/maximum d'unités dans chaque catégorie sont ignorés pour la sélection des armées de ce scénario (vous n'avez pas à dépenser au moins 25 % de vos points en unités de Base, ni prendre au moins 3 unités autres que des Seigneurs et Héros, etc.).

Armée des Légions du Chaos

L'armée des Légions du Chaos doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles:

- Les Glottkin.
- 1 unité de Putrid Blightkings (les Rares Élus).
- 1 unité de Maraudeurs avec la Marque de Nurgle (les Vérolés).
- 1 unité de Déchus avec la Marque de Nurgle (les Chevaliers de l'Entropie).

Note du Concepteur: *Les "armées" qui prirent part à cette bataille étaient très restreintes comparées aux forces gigantesques qui étaient engagées ailleurs à Altdorf, mais elles étaient commandées par certains des plus grands héros du monde de Warhammer. C'est pourquoi les limites exprimées en pourcentages qui s'appliquent normalement à la sélection d'une armée sont ignorées, ce qui permet à chaque camp d'aligner plusieurs personnages puissants escortés par quelques troupes d'élite.*

Armée des Défenseurs du Palais
L'armée des Défenseurs du Palais doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Karl Franz, l'Empereur sur Griffe Mortelle.
- Seigneur Sorcier de Bataille du domaine de la Bête sur Griffon Impérial Bicéphale (Patriarche Suprême Gregor Martak).
- Kurt Helborg, Reiksmarshal de l'Empire.
- Vlad von Carstein, Mortarch of Shadow.

Par ailleurs, l'armée peut inclure n'importe quelle combinaison d'unités des listes de l'Empire et des Légions de Morts-vivants. Les unités de chaque liste sont traitées comme une armée séparée, avec leur propre Général.

Attaquant & Défenseur
En ce qui concerne les règles de Rues de la Mort, le joueur Légions du Chaos est l'attaquant, et le joueur Défenseurs du Palais est le défenseur (voir page 8).

PREMIER TOUR
Le joueur Légions du Chaos a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE
La partie se termine immédiatement quand toutes les figurines de Seigneurs et/ou de Héros d'un camp ont été retirées comme pertes.

CONDITIONS DE VICTOIRE
La partie se termine immédiatement sur une victoire des Défenseurs du Palais si tous les Seigneurs et Héros des Légions du Chaos ont été retirés comme pertes, et sur une victoire des Légions du Chaos si tous les Seigneurs et Héros des Défenseurs du Palais ont été retirés comme pertes.

RÈGLES SPÉCIALES
Chaos Ascendant (page 12),
Rues de la Mort, (page 8).

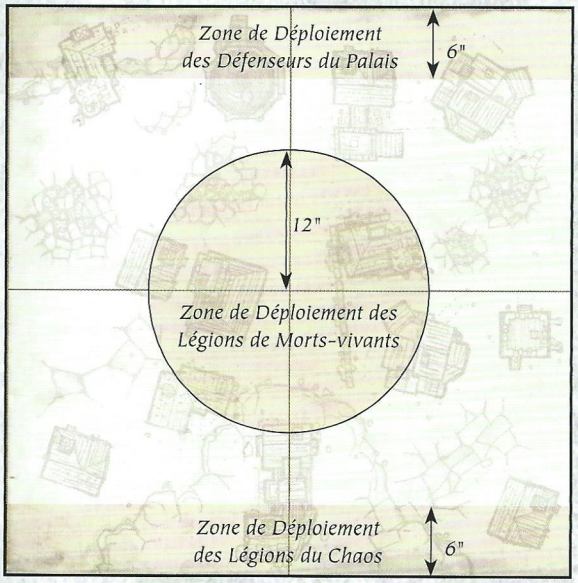
Drôle d'Alliance : Dans le cadre de cette bataille, les unités de l'armée des Défenseurs du Palais sont considérées comme des Alliés Fiables par toutes les autres unités de l'armée des Défenseurs du Palais (voir p. 137 du livres de règles de *Warhammer*).

Jusqu'à la Mort : Toutes les figurines ont la règle spéciale Indémoralisable.

Karl Franz Ascendant : si Karl Franz, l'Empereur perd son dernier PV, ou s'il est retiré comme perte de quelque autre manière, il doit effectuer un test de Cd. En cas d'échec, il est retiré comme perte avec sa monture Griffe Mortelle. En cas de réussite, sa figurine reste en place, ses PV sont restaurés à la valeur de départ de Karl Franz Ascendant (soit 9), et il utilise le profil de caractéristiques de Karl Franz Ascendant (page 48) jusqu'à la fin de la partie.

Mort à l'Empereur : Dans ce scénario, aucune figurine ne peut cibler ni diriger ses attaques contre Griffe Mortelle. Toutes les attaques allouées aléatoirement qui touchent Griffe Mortelle sont résolues à la place contre Karl Franz, l'Empereur.

Nurgle Ascendant : Nurgle doit être désigné comme Dieu Ascendant en ce qui concerne les règles de Chaos Ascendant.



LE CHAMP DE BATAILLE
Le champ de bataille représente les rues d'Altdorf ; les joueurs devraient donc placer autant de bâtiments que possible pour figurer ses rues. La bataille se déroule dans un espace confiné, la table de jeu est donc un carré dont le côté mesure entre 36" et 48".

DÉPLOIEMENT
Le joueur Défenseurs du Palais doit d'abord placer toutes les unités des Légions de Morts-vivants, n'importe où dans un rayon de 12" du point central de la table.

Puis le joueur Légions du Chaos place toute son armée, n'importe où dans sa zone de déploiement.

Enfin, le joueur Défenseurs du Palais place toutes ses unités de l'Empire, n'importe où dans sa zone de déploiement.