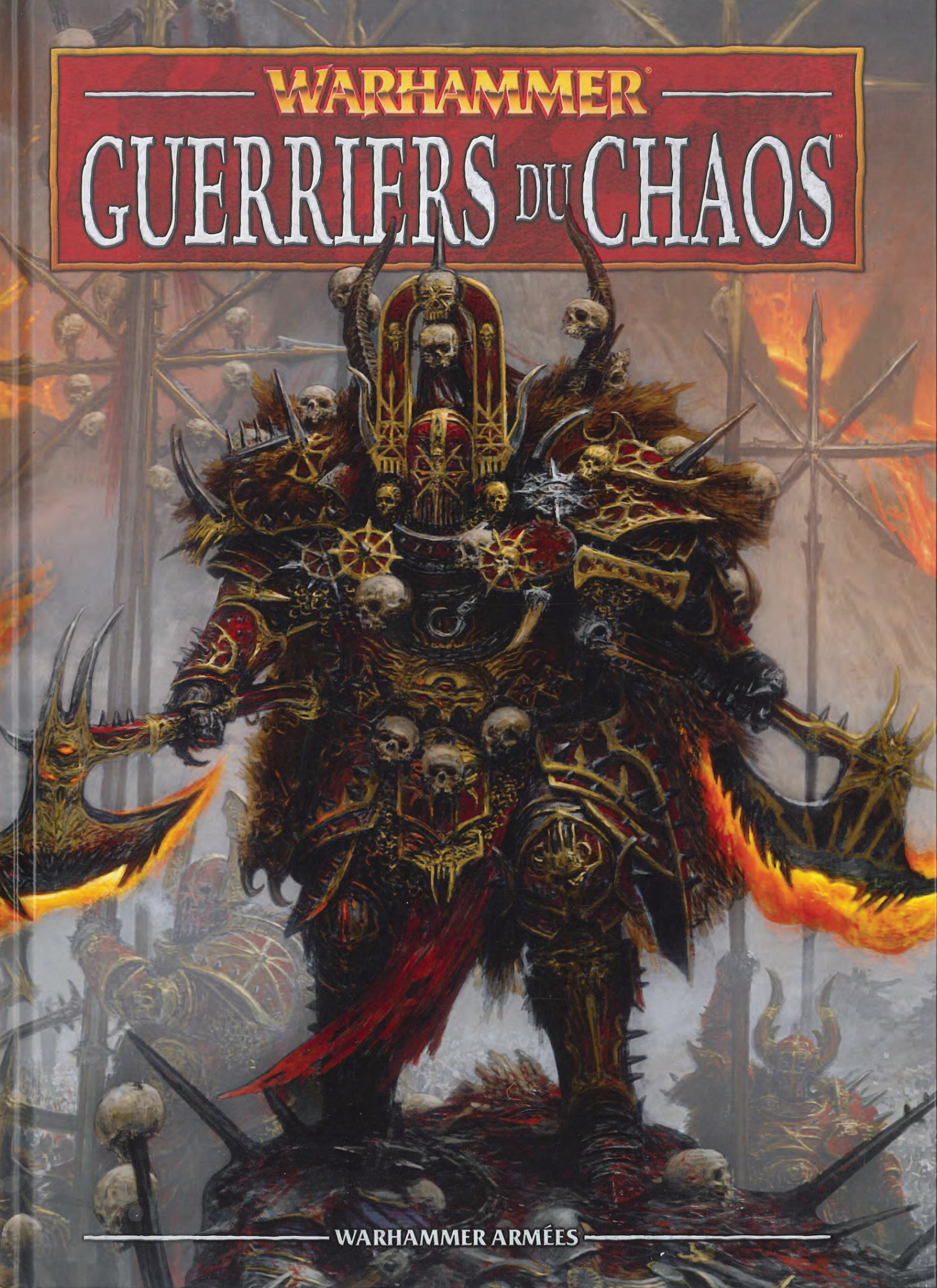
WARHAMMER

GUERRIERS DU CHAOS



WARHAMMER ARMÉES

SOMMAIRE

INTRODUCTION 3

L'ESSOR DU CHAOS 4
- La venue du Chaos 6
- Serfs des ténèbres 8
- Le chemin de la gloire 9
- Les dieux du Chaos 10
- Le Royaume du Chaos 12
- Chronologie : Époques Funestes 14
- La Grande Invasion 16
- La saga d'Archaon 18

LES HORDES DU CHAOS 22
- Règles spéciales de l'armée 24
- Dons des dieux 24
- Seigneurs du Chaos et héros exaltés 26
- Sorciers du Chaos 27
- Montures du Chaos 28
- Princes démons 30
- Guerriers du Chaos et élus 31
- Maraudeurs du Chaos et cavaliers maraudeurs 32
- Rabatteurs de Slaanesh 33
- Chevaliers du Chaos 34
- Massacreurs de Khorne 35
- Chars du Chaos et chars éventreurs 36
- Chimères 37
- Déchus 38
- Enfants du Chaos et chiens du Chaos 39
- Ogres du Chaos et trolls du Chaos 40
- Dragons-ogres et shaggoths dragons-ogres 41
- Canons Apocalypse 42
- Autels de guerre du Chaos 43
- Géants du Chaos 44
- Mutalithes à vortex 46
- Carnabrutes 47
- Archaon 48
- Wulfrik le Vagabond 49
- Valkia la Sanglante 50
- Vilitch le Maudit 51
- Festus la Sangsue 52
- Sigvald le Magnifique 53
- Throgg 54
- Scyla Anfingrimm 55
- Galrauch 56
- Kholek 57
- Domaine de Tzeentch 58
- Domaine de Nurgle 59
- Domaine de Slaanesh 60
- Dons et mutations du Chaos 61
- Artéfacts Chaotiques 62

LA BEAUTÉ DU CHAOS 64

LISTE D'ARMÉE DES GUERRIERS DU CHAOS 82
- Seigneurs 85
- Héros 87
- Montures 88
- Unités de Base 89
- Unités Spéciales 91
- Unités Rares 94

RÉFÉRENCES 96

Écrit par : Robin Cruddace. **Couverture :** Adrian Smith.

PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO GAMES WORKSHOP

Testeurs : Ben Curry, Adam Hall, Ben Johnson, Greg Milne, Martin Morrin, Chris Taylor.

Traduction : Gil Charpenet, Sylvain Clément, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel, Vincent Jacuszin.

© Copyright Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer, Warhammer Armées, Citadel, le logo Citadel, Le Jeu des Batailles Fantastiques, le symbole de la comète à deux queues, Warhammer Guerriers du Chaos 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 2000-2012, 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 des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

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 surveillance 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.

Royaume-Uni
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham. NG7 2WS

France
Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury - CS 60419
13 592 Aix en Provence - Cedex 3

Amérique du Nord
Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis. Tennessee 38141

www.games-workshop.com

INTRODUCTION

Bienvenue dans *Warhammer: Guerriers du Chaos*, le guide indispensable traitant des serviteurs mortels des dieux du Chaos. Ce livre vous fournit toutes les informations nécessaires pour collectionner et jouer une armée de guerriers du Chaos à Warhammer.

POURQUOI COLLECTIONNER LES GUERRIERS DU CHAOS?

Le guerriers du Chaos forment une armée de tueurs endurcis, qui combattent pour la gloire et les faveurs de leurs dieux sombres. Ils suivent les champions du Chaos, des impies qui ont délibérément vendu leur humanité aux puissances de la ruine. Ces guerriers élus attirent le regard des dieux du Chaos quand ils tuent en leur nom, et leurs victoires sont récompensées par de puissantes mutations, voire par l'immortalité. Néanmoins, ces damnés volontaires ne sont pas tous voués à la gloire : la plupart connaissent une fin ignoble, et sont mutés en enfants du Chaos amorphes et décérébrés.

Quand le Chaos surgit des Désolations Nordiques, le monde tremble. Des maraudeurs barbares venus du froid scandent le nom de leurs dieux, accompagnés de régiments de guerriers du Chaos fanatiques, de chevaliers aux armures baroques et d'une horde de monstres immondes et corrompus. Dans le sillage de ces armées féroces, le Royaume du Chaos lui-même progresse, et menace de plonger les terres encore saines dans l'anarchie. Les laquais des dieux sombres cherchent inlassablement à noyer le monde dans le sang, et chacune de leurs victoires hâte un peu la fin des temps.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Warhammer: Guerriers du Chaos contient les sections suivantes :

- **L'Essor du Chaos.** Cette section décrit les origines du Chaos et la guerre éternelle qui s'est ensuivie. Elle contient des informations sur les guerriers qui vénèrent et servent les puissances de la ruine. Vous y trouverez également une description des sinistres contrées nordiques, et une narration des nombreux méfaits, des sagas épiques et des batailles sanglantes dont les champions impies furent les protagonistes au nom de leurs sombres divinités.

- **Les Hordes du Chaos.** Chaque type de troupe de l'armée est examiné ici, avec une description des régiments et des personnages, et les règles régissant leurs capacités spéciales et leur options. Cette section contient aussi les dons des dieux – des récompenses accordées aux champions du Chaos par leurs divinités tutélaires. Enfin, vous y trouverez les artéfacts chaotiques, des objets magiques propres aux guerriers du Chaos, et les règles pour les jouer.

- **La Gloire du Chaos.** Une galerie de la gamme de figurines Citadel pour l'armée des guerriers du Chaos, peintes par la célèbre équipe 'Eavy Metal de Games Workshop.

- **Liste d'Armée des Guerriers du Chaos.** La liste d'armée rassemble les personnages, les guerriers, les monstres et les machines de guerre présentés dans la section Les Hordes du Chaos, pour vous permettre de composer une armée. Les unités sont classées en Personnages (Seigneurs et Héros), unités de Base, unités Spéciales et unités Rares, et peuvent être jouées en quantités variables selon la taille de votre partie.

POUR EN SAVOIR PLUS

Bien que ce livre contienne tout ce dont vous avez besoin pour jouer une partie avec vos guerriers du Chaos, il reste toujours de nouvelles tactiques à découvrir, des batailles à livrer et des techniques de peinture à expérimenter. Vous trouverez des articles qui traitent de tous les aspects du hobby dans le mensuel White Dwarf, ainsi que sur notre site internet :

www.games-workshop.com

L'ESSOR DU CHAOS

L'ère des mortels touche à sa fin. Au nord s'éveille une puissance à nulle autre pareille. La main du Chaos projette sur le monde une ombre immense et insondable, qu'on ne peut ni dissiper ni chasser. Les insignifiants princes et seigneurs de ce monde mobiliseront leurs pitoyables armées, mais leurs efforts seront vains. Les guerriers du Chaos s'abattront sur eux pour les écraser jusqu'au dernier.

L'heure de sombre gloire approche à grands pas, et vous ne pouvez rien faire, hormis vous agenouiller devant les dieux du Chaos s'il en est encore temps. Mais faites vite, car le temps lui-même file, et les étoiles désertent les cieux. L'engeance nocturne rampe hors des ténèbres pour s'emparer du monde, et son triomphe final réduira toute vie en masse bouillonnante d'âmes hurlantes. Les sots se réfugient dans la foi ou la démence, car il n'y a nulle autre échappatoire.

Désespérez, mortels !
Le règne du Chaos a débuté.

LA VENUE DU CHAOS

L'irruption du Chaos remonte à un lointain passé, quand le monde était jeune et peuplé de créatures vivant en harmonie. C'est à cette époque qu'il reçut la visite d'une race toute-puissante de voyageurs interstellaires, les Anciens. Nul ne sait au juste pour quelle raison ils vinrent, mais leur arrivée allait changer le monde à jamais.

Les Anciens parcouraient les étoiles au moyen de portails interdimensionnels, franchissant des distances inconcevables en un clin d'œil. Un portail de ce genre fut installé à chaque pôle de la planète, des millénaires avant l'émergence de l'homme. Au-delà se trouvait un royaume de pur flux, une dimension alternative inimaginablement étendue reliant tous les points de l'univers. Malgré son caractère immatériel, ce domaine n'était pas vide, mais peuplé d'entités cosmiques, car en ce royaume d'énergie pure, la simple pensée pouvait générer des êtres vivants. Cette dimension parallèle agissait comme un miroir pour les espoirs, les songes et les émotions des habitants de l'univers matériel. Les émotions les plus fortes s'y agrégeaient et prenaient forme, croissant jusqu'à devenir des océans de passion doués d'une conscience propre. Il s'agissait des dieux du Chaos, des entités immensément puissantes qui alimentaient les conflits des jeunes races par-delà le voile entre les mondes, et qui allaient provoquer la perte des Anciens.

LE GRAND CATACLYSME

Les Anciens régnaient sans avoir conscience du danger qui guettait patiemment, tapi dans l'éther. Puis sans que personne (hormis peut-être les dieux du Chaos) ne sût exactement pourquoi et comment, un seuil critique fut atteint au-delà des portails polaires des Anciens, et ils implosèrent avec une violence apocalyptique.

L'effondrement cataclysmique des portails suspendus au-dessus des pôles réduisit le paradis des Anciens en ruines. La terrible catastrophe détruisit les mystérieuses machineries des portails, et les fit s'abattre au sol dans une grêle ardente de métal stellaire. D'énormes blocs de la substance nocive appelée malepierre – concrétisation de l'essence même de la magie et du changement – s'agrégèrent dans le monde matériel, et l'un de ces blocs était si massif qu'il forma la lune d'un vert maladif que l'on nomme Morrslieb.

Des tréfonds des portails en ruines, les vents de magie se mirent à souffler, transportant de grands nuages de paillettes de malepierre. La nature elle-même fut corrompue, et les cieux occultés par les nuées de particules qui se répandirent sur les continents, provoquant des mutations à grande échelle. Ainsi naquirent les monstres qui infestent le monde – mais pire encore fut la corruption morale des survivants.

Leurs portails abattus, les Anciens disparurent. On ignore s'ils ont péri dans le cataclysme, s'ils ont été anéantis au cours du conflit qui s'ensuivit, ou s'ils ont tout simplement fui en laissant le monde faire face à son destin. Quoi qu'il en soit, le désastre aura irrémédiablement altéré le domaine des mortels, le saturant de magie et le peuplant de monstres.

LES ADEPTES DU CHAOS

À la place des portails, il y a désormais des plaies béantes dans le tissu de la réalité, par lesquelles les effroyables maîtres du Chaos observent et manipulent les mortels. Plutôt que de combattre ces essences immortelles et omnisciences, les hommes qui vivent dans l'ombre du portail nordique se mirent à les vénérer comme des dieux. De toutes les races de ce monde, les humains étaient les plus sensibles aux appâts du Chaos, les plus prompts à se damner en échange d'un pouvoir inimaginable.

Par-dessus tout, les dieux sombres désirent être servis par des adorateurs, et ils préfèrent leurs champions mortels à leurs autres séides, tels que leurs serviteurs démoniaques ou les créatures anonymes du Chaos. En effet, ce sont les ambitions et les âmes des êtres doués de libre arbitre qui alimentent et enrichissent la puissance des dieux du Chaos, alors que les démons et les monstres, eux, n'ont pas choisi leur nature.

Les maléfiques dieux du Chaos exigent de leurs adeptes mortels une dévotion sans réserve, et ils prospèrent grâce aux conflits et aux tueries qu'ils provoquent. En échange, les puissances de la ruine accordent leurs sinistres bénédictions à leurs champions, des présents qui rendent les fidèles réellement plus puissants. Pour les rares élus, ceux qui ont offert toujours plus de sacrifices pour s'attirer les faveurs de leurs maîtres, toutes les récompenses sont accessibles, y compris l'immortalité. Et c'est pourquoi chaque jour, d'innombrables offrandes sanglantes sont faites aux dieux du Chaos, dans l'espoir d'obtenir leurs faveurs, et que les noms que leur donnent les hommes du nord résonnent sur mille champs de bataille. Les étendards des guerriers du Chaos sont frappés de sceaux surnaturels qui brûlent l'œil, et leur chair scarifiée est marquée des runes de leurs divins maîtres. Les guerriers du Chaos fournissent aux puissances de la ruine une armée de volontaires pour faire la guerre à l'ordre et à la raison.

UNE GUERRE ÉTERNELLE

Depuis la chute des Anciens, le Chaos s'est appliqué à dévaster le domaine des mortels. D'innombrables vies ont été détruites, des royaumes ont été renversés et des cités entières ont été rayées de la surface du globe. Quand les dieux du Chaos mobilisent leurs forces, le royaume du Chaos lui-même se dilate et s'étend sur la terre. Les champions du Chaos avides de gloire réunissent leurs bandes et descendent du nord pour détruire quiconque ose se dresser sur leur route. Des monstres hideux sortent de leur antre pour se joindre aux hordes, impatients de participer au carnage et à la destruction. Ils s'efforcent de hâter la Fin des Temps, quand le royaume du Chaos englobera tout, quand les dieux s'abreuveront éternellement de la haine et de la peur de toutes les créatures mortelles.

"Craignez-moi, mortels, car je suis l'Élu, le fils favori du Chaos, le fléau de ce monde. Les armées des dieux se rallient à moi, et c'est par ma volonté et mon épée que vos pitoyables nations tomberont une à une."

- Archaon, Seigneur de la Fin des Temps

SERFS DES TÉNÈBRES

Les hommes qui vivent dans les terres septentrionales sont des barbares selon les critères des peuples du sud. Nonobstant leur robustesse physique, ils ne diffèrent pas vraiment des autres humains, mais à bien des égards ils sont une race à part, qui vénère des dieux étranges et mène une existence autrement plus rude et plus primitive.

Les tribus nordiques sont invariablement barbares, féroces et sanguinaires. La guerre est leur état naturel et elles s'y adonnent sans préjugés, appréciant le combat et la force des armes. Quand le Chaos est à son apogée, les hommes du nord sont prompts à mettre de côté leurs rivalités et leurs querelles. Tandis que la rumeur de conflit se répand, les tribus s'assemblent en grandes hordes dirigées par un redoutable champion du Chaos, qu'elles suivront jusqu'au bout du monde par goût de la conquête. Aux yeux des Nordiques, il n'y a pas de plus grand honneur que de mourir en combattant dans les armées du Chaos, sous le regard des dieux.

LES TRIBUS DU CHAOS

Dans les terres du nord vivent de nombreuses tribus humaines. Leurs représentants sont invariablement robustes, car la survie dans le nord est une lutte quotidienne. Les hommes s'y battent à mort pour des raisons futiles, mais ne connaissent pas d'autre frontière que l'horizon. Nomades par nature, leur conception de la nationalité ou de l'allégeance ne s'étend guère au-delà de leur propre tribu. Néanmoins, on peut distinguer de nombreux clans et factions parmi les habitants du nord, chacun ayant ses propres coutumes, croyances et rites.

Immédiatement au nord du Vieux Monde, on trouve les tribus de Norsca. Cette contrée montagneuse est hantée par toutes sortes de bêtes sournoises. Ses habitants combattent aussi bien en mer que sur terre, et voyagent loin au sud et à l'ouest à bord de drakkars de robuste facture. À l'est de la Norsca se trouve le bras méridional de la Mer Gelée, et encore plus à l'est, les vastes steppes nordiques où vivent les tribus des Hung – les plus grands cavaliers du nord – et des Kurgan. Quand les armées du Chaos s'assemblent pour envahir le Vieux Monde, les Kurgan en représentent la majorité, car ils sont nombreux et profondément belliqueux. Ces guerriers sont en effet les hommes du nord les plus féroces et les plus susceptibles d'exhiber les dons surnaturels de leurs dieux.

SUPERSTITIONS TRIBALES

Les hommes du nord sont extrêmement superstitieux. Ils croient aux augures, aux présages et aux signes dans les cieux. Même le guerrier le plus humble porte un ou deux fétiches pour se garder des mauvais sorts, ou pour s'attirer la faveur des dieux. Cela va des porte-bonheur traditionnels comme la patte de lapin liée par des cheveux de sorcière, ou les becs de corbeaux gravés de runes, aux talismans ésotériques qui sont inaccessibles au commun des mortels. On croit qu'une langue de portepeste séchée garantit contre la maladie, qu'un croc de chien de Khorne donne le courage d'affronter n'importe quel ennemi, et qu'un œil de coquatrice met de nombreuses pierres précieuses sur le chemin de son porteur. Les guerriers tribaux se font souvent tatouer des symboles maléfiques, ou marquer au fer avec des runes d'abjuration pour mieux s'attirer les faveurs de leurs sombres maîtres. D'autres se tailladent avant la bataille pour tracer des motifs avec du sang chaud, dans l'idée que ces signes de dévotion les protégeront des griffes de la mort. Peu importe que tout cela fonctionne réellement ou non, car les hommes du nord y croient dur comme fer.

À cause de l'omniprésence des dieux sombres dans le nord, les hommes qui y vivent se doivent d'être des adorateurs dévots du Chaos, et de lui consacrer tous ceux qu'ils tuent sur le champ de bataille, jour après jour. Les mutations sont monnaie courante dans les terres nordiques, mais à la différence de l'Empire au sud, où elles suscitent la répugnance, elles sont considérées comme des faveurs divines dans le grand nord. Pour les Nordiques, les dieux sombres font partie de la vie courante. L'homme du nord communie directement avec ses divinités, se vouant à elles corps et âme, au lieu de prier sur l'injonction de prêtres moralisateurs ou de patriarches obtus.

L'ambition de tout homme du nord est de devenir un puissant guerrier, pour finalement faire face au jugement des dieux au terme d'un voyage dans le grand nord. Bien que la majorité des candidats meure en route, il arrive qu'un guerrier se révèle suffisamment fort et motivé pour être choisi par les dieux et devenir leur champion. Les guerriers exaltés de ce genre jouissent du statut le plus élevé parmi les mortels de leur tribu, qui suivent le champion du Chaos à la guerre avec une dévotion fanatique.

LE CHEMIN DE LA GLOIRE

Pour les adeptes du Chaos, il n'y a pas de gloire plus grande que d'être reconnu par les dieux sombres. Bien que les risques soient considérables, ils ne sont rien comparés à une chance même minime d'attirer l'attention des dieux, car c'est le chemin qui conduit à l'immortalité. Ils suivent une route qui mène à la puissance ultime ou à la damnation, mais il est impossible de savoir vers quoi on se dirige avant qu'il ne soit trop tard.

LA MARQUE D'UN CHAMPION

Bien que les adeptes du Chaos reconnaissent et vénèrent l'ensemble du panthéon des dieux sombres, le caractère et les désirs de chacun les conduisent vers le dieu tutélaire dont les penchants et le tempérament correspondent aux leurs. Quand un dieu du Chaos choisit un champion, il lui appose sa marque. On dit qu'à compter de ce moment, il observe les exploits de son protégé, et que les autres dieux font parfois de même. Malgré leur rivalité acerbe, les dieux sombres éprouvent à la fois de l'antipathie et de la sympathie pour les champions de leurs frères. Après tout, en toute âme se trouve un aspect de chaque dieu du Chaos. Si un tel champion trouve grâce à leurs yeux, il en sera récompensé.

LES DONS DES DIEUX

Les récompenses des dieux du Chaos revêtent mille formes étranges. Un champion peut se voir doté d'une grande force physique et mentale, ou sa chair peut muter; ses membres peuvent devenir des griffes acérées et sa peau peut devenir dure comme des écailles de dragon. Il arrive fréquemment que les dieux unissent leurs champions à leurs armes et à leur armure. Leurs épées deviennent des membres au même titre que leurs mains, et leur armure fusionne avec leur chair comme une seconde peau que l'on ne peut plus retirer. C'est une grande faveur aux yeux d'autrui, car le champion s'est métamorphosé en guerrier idéal, au corps d'acier indomptable. Aucune mutation n'est impossible pour les dieux du Chaos, et il n'y a pas de pouvoir qu'ils ne puissent accorder.

La récompense ultime qu'un champion du Chaos puisse espérer est l'immortalité, en devenant un prince démon dont le corps regorge d'énergie mystique, et qui peut à jamais assouvir ses désirs dans le Royaume du Chaos. Les aspirants moins chanceux reçoivent, comme ultime récompense pour avoir vendu leur âme, une sépulture anonyme, livrée aux corbeaux sur un champ de bataille jonché de cadavres. Et encore n'est-ce pas le pire destin que l'on puisse envisager en suivant cette voie, car les dieux sombres sont capricieux et inhumains, incapables de distinguer un don bénéfique d'un désavantage. Même le seigneur du Chaos le plus réputé peut être défiguré en un instant, le corps affligé d'une multitude de mutations nocives. Si les dieux continuent à accumuler leurs présents douteux, le bénéficiaire dégénère en créature hideuse et décérébrée. Bien qu'un dieu puisse transformer son champion en enfant du Chaos en guise de punition, cela peut tout aussi bien arriver par inadvertance, à force d'accumuler les mutations. Malgré leur apparence repoussante, ces monstres qui jadis furent des hommes sont vénérés par les adorateurs du Chaos, qui jugent préférable une existence vouée aux dieux, si brève et ignoble soit-elle, qu'une longue vie passée sans avoir attiré leur attention.

LA QUÊTE DU POUVOIR

Les champions du Chaos cherchent toujours à accroître leur pouvoir, et donc leurs chances d'attirer le regard des dieux. Ils sillonnent le Royaume du Chaos en quête d'artéfacts et de monstres à asservir à leur volonté. Ces champions traquent constamment leurs rivaux pour les provoquer en duel, et les adeptes du vaincu rejoignent souvent le vainqueur. À mesure que le champion gagne en puissance et en notoriété, son étendard attire ceux qui jugent qu'il est voué à un destin glorieux, et qu'il peut faire rejaillir sa gloire sur eux. Tout comme les esprits simples des tribus du nord se sentent attirés par les champions du Chaos, ces derniers sont attirés par les seigneurs du Chaos les plus puissants. Ainsi, les bandes de guerriers du Chaos grandissent jusqu'à ce que la guerre les consume, ou que les querelles internes les déchirent.

Tout comme les dieux du Chaos eux-mêmes, leurs adeptes mortels sont poussés à se faire la guerre. Cependant, ils peuvent mettre leurs querelles de côté pour s'allier aux guerriers des autres dieux, ou les manipuler, si cela sert leurs propres desseins. À cette fin, n'importe quel pacte peut être scellé; un champion de Khorne s'entendra avec des sorciers de Tzeentch si cela peut garantir que le sang de ses ennemis coulera à flots. Cependant, l'égoïsme et l'inimitié naturelle des champions du Chaos signifient que de telles alliances restent fragiles, et peuvent être rompues en un clin d'œil, et ainsi les mortels comme les dieux peuvent s'attaquer sans avertissement.

LES DIEUX DU CHAOS

Il existe quatre dieux majeurs du Chaos, quatre frères ténébreux, qui règnent sur la région infernale nommée Royaume du Chaos. De leur point de vue, au-delà du temps et de l'espace, les dieux du Chaos considèrent les pitoyables tribulations des mortels comme un homme étudierait un nid d'insectes.

Les dieux sombres sont connus sous bien des noms à travers le monde, et leur apparence varie considérablement. Toutefois, on reconnaît toujours Khorne le Dieu du Sang, Tzeentch l'Architecte du Changement, Nurgle le Seigneur de la Déchéance et Slaanesh le Prince du Chaos. Tous les adeptes du Chaos cherchent à attirer l'attention de l'une de ces puissances de la ruine.

Chaque champion du Chaos vénère une divinité plus que toute autre. On dit que ceux qui, par leurs méfaits, se sont distingués aux yeux de leur dieu tutélaire portent sa marque. C'est un signe de la faveur de leur maître, et un avertissement pour ses rivaux : cette âme a déjà un propriétaire. Ce sont les guerriers du Chaos les plus extraordinaires, car leur dévotion leur rapporte de grandes faveurs.

KHORNE

Khorne est le Dieu du Sang, le seigneur du meurtre, l'incarnation de la colère, dont les hurlements de rage résonnent dans tout le multivers. Il est assis sur son trône d'airain, au sommet d'une montagne de crânes grandissante qui jaillit d'une mer de sang et d'os brisés – les restes des victimes de ses champions ivres de combat. Khorne est le dieu des guerriers, et son regard est attiré par les batailles sanglantes et les démonstrations de talent martial.

Khorne est le plus puissant des dieux sombres. Son grand rival est Tzeentch, dont la sorcellerie n'est que couardise à ses yeux, mais il méprise par-dessus tout Slaanesh, dont les excès insultent la fierté martiale du Dieu du Sang. Malgré tout, cette rivalité n'empêche pas Khorne de faire cause commune avec ses frères quand il y a du sang à verser.

NURGLE

Nurgle est le Seigneur de la Déchéance, qui régit la corruption physique et la morbidité. Il est le Père des Pestes, et il attire la putréfaction comme un cadavre pourrissant attire les mouches. Pour se divertir, il conçoit d'affreuses contagions qu'il lâche sur le monde des mortels, et dont les conséquences le fascinent. Le regard de Nurgle est ainsi attiré par les mortels bouffis de maladie, et il octroie généreusement ses faveurs à ceux qui répandent les maux en son nom.

Bien que Nurgle se range derrière Khorne et Tzeentch, la vérité est que sa puissance n'est pas moindre que celle de ses frères, mais qu'elle est moins stable. Comme une épidémie, sa force gagne en virulence jusqu'à son expansion maximale, éclipsant temporairement celle de tous les autres dieux réunis, avant de se consumer et de s'éteindre à nouveau.

Seuls les insensés peuvent affirmer qu'ils comprennent le Chaos, car le Chaos est par définition inhumain et incompréhensible. Les sages et les mystiques mortels qui osent débattre de la nature du Chaos deviennent fous, ou ne parviennent qu'à attirer l'attention des sinistres créatures du Chaos. Nombreux sont les érudits qui ont été emportés, hurlants, dans les charniers du Royaume du Chaos, pour s'y tordre de douleur au cours d'un débat éternel avec les démons du tourment.

Parmi ceux qui ignorent les avertissements, certains clament que le Chaos, dans son éternelle diversité, a engendré une infinité de dieux, qui reflètent chacun l'ensemble des émotions projetées par des êtres conscients dans la dimension des mortels. D'autres affirment que les dieux ne diffèrent qu'en apparence, qu'ils ne sont que les facettes d'un seul être suprême : le Grand Innommable, l'Abomination, le Destructeur Éternel, la Bête Indicible, le Chaos Indivis.

Cependant, la vraie nature du Chaos transcende toute compréhension. Nul mortel ne peut l'appréhender, et mieux vaut ne pas trop s'interroger sur l'essence des dieux du Chaos, ni sonder leurs guerres éternelles, leurs rivalités épiques et leurs disputes fantasques.

TZEENTCH

Tzeentch est l'Architecte du Changement, le dieu de la magie et le tisseur du temps. On l'appelle aussi le Grand Conspirateur, qui guide la destinée de l'univers. Tzeentch entraîne les mortels sur des pistes qui accroîtront sa propre puissance, sans qu'ils comprennent leur rôle dans ses plans. Tzeentch est le dieu tutélaire de nombreux sorciers, car il favorise ceux qui recourent à l'intelligence pour manipuler le monde, et il prend grand plaisir à voir éclore les conspirations des mortels.

Tzeentch est presque aussi puissant que Khorne, mais d'une manière opposée, car l'Architecte du Changement use de magie et de subtilité. Les intrigues de Tzeentch sont extrêmement complexes, et il est souvent l'intermédiaire des alliances secrètes entre ses frères.

SLAANESH

Slaanesh est le Prince du Chaos, le plus jeune des quatre dieux majeurs. Ni mâle ni femelle, Slaanesh peut asservir un mortel par le simple pouvoir de sa séduction. Slaanesh, seigneur des excès, est le maître des passions luxurieuses et de l'abandon sensuel, mais aussi des tourments cruels et de la douleur sans rémission. Slaanesh est le protecteur des monomaniaques, et il accorde son attention à ceux qui infligent la douleur pour satisfaire leurs caprices.

Bien qu'il soit le moins puissant des dieux sombres, Slaanesh est un acteur important dans le jeu divin, car ses faveurs peuvent renverser l'équilibre des pouvoirs, ce qui lui assure une influence disproportionnée. Cependant, sa puissance grandit constamment, et le Prince du Chaos pourrait bientôt rivaliser avec ses frères, voire les surpasser.

LÉGENDE
Tribu du Chaos
Forteresse du Chaos
Lieux-dits
Batailles Mémorables
Cité ou ville
Vers le Royaume du Chaos
Cœur du Volcan
La Piste d'Aekold
La Tour Argentée des Sorciers
Infernius
Le Lagon Éternel
Les Spires de Cristal
Le Monolithe Ardent
La Forteresse Tortueuse
Les Tours Difformes
Glacier de Bronze
Terres des Fragments
Montagne Sanglante
Le Monolithe Instable
Plaine des Illusions
Marais Sanglants
Le Palais de la Ruine
Falaise des Bêtes
Bosquet Corrompu
Forêt du Déclin
Le Monolithe du Néant
Plateau de la Chimère
Catacombes Fétides
Gouffre des Tourments
La Tour des Mouches
Tong
L'Aiguille Sanglante
Chutes du Feu Sanglant
Kvelligs
La Citadelle Hurlante
Le Palais des Princes
Dernier Carré de Bonespear
Le Monolithe des Lamentations du Seigneur Festerlung
Arbre des Ombres Damnées
La Folie de Malofex
Le Roc Noir
Le Monolithe de Lothar Bubonicus
Plaine des Squelettes
La Forteresse des Damnés
Le Monolithe de Kjarl
Gharhars
Guerres de la Norsca
La Tour des Tourments
Tahmaks
Mer du Chaos
Hastlings
Le Monolithe de Chair
La Citadelle Interdite
Colère de Galrauch
Vargs
Aeslings
Massacre de la Tribu
Bataille de la Passe Glaciale
Graelings
Repaire de la Coquatrice
Gouffre Noir
Kraka Drak
Le Monolithe de Katam
Le Fort Maudit
Bûcher Hivernal
Le Monolithe de Hrothrax
Revanche de Settra
Bjornlings
Le Monolithe d'Or
La Tour de Khrakk
Fleuve Voltag
NORSCA
Baersonlings
L'Autel de la Moisson Pourpre
Antichambre de Snaegr
Repaire du Roi des Trolls
Invasion de la Fosse
Skaelings
Baie des Lames
Sarls
Malefosse
Fin de Hela Demi-morte
Repaire de la Manticore
Cimetière des Mammouths
Le Monolithe de Borkill Main Sanglante
Terres Amères
Condamnation de Praag
Guerre des Fjords
Mer des Griffes
PAYS DES TROLLS
Praag
Golfe de Kislev
Erengrad
Fleuve Lynsk
Désolations du Chaos
Norsca
L'Empire
Le Fort d'Airain
Incendie de Tzeskagrad
Vieux Monde
Terres Sombres
Monts du Milieu
Étanchement de Gharakis
Naggaroth
Ulthuan
Middenheim
Kislev
Terre des Morts
Arabie
Grand Océan
L'EMPIRE
Bataille des Portes de Kislev
Terres du Sud
Talabheim
Bechafen
Karak Ungor
Lustrie
Col du Pic

LE ROYAUME DU CHAOS

Loin au nord du Vieux Monde, la région dévastée que l'on nomme Royaume du Chaos s'étale sur le toit du monde, coulant d'une plaie béante dans le tissu de la réalité. C'est la source de toute magie et l'habitat légendaire des égarés et des damnés – ainsi que de choses infiniment pires. Au Royaume du Chaos naissent les héros, les démons et les monstres, et sont forgées aussi bien l'immortalité que la damnation éternelle. En réalité, le Royaume du Chaos est bien plus que cela ; c'est un domaine d'ampleur cosmique où les lois physiques n'ont pas cours. On dit que c'est un paysage dément et torturé, où règnent le massacre et la soif de sang des dieux sombres. En son sein, le concept même de temps n'a pas de sens. Un champion peut y combattre des mois durant, et découvrir à son retour dans la réalité qu'un seul jour, ou un siècle entier, s'est écoulé. De nombreux récits parlent de ceux qui sont revenus de leur quête impie avant leur propre naissance. En ce qui concerne la compréhension des simples mortels, il faut se contenter des légendes, car nul homme ne peut véritablement appréhender la nature du Chaos sans se perdre corps et âme.

Seul un dément envisagerait seulement de se rendre en ce royaume maudit ; un homme dont l'ambition insensée et le désir de puissance outrepasseraient toute pensée rationnelle. Un homme mû par une soif qui ne pourrait pas être étanchée dans le monde des mortels, et qui serait attiré vers le nord, vers le Royaume du Chaos, par l'appât du pouvoir promis à quiconque sera assez fort pour s'en emparer.

LES DÉSOLATIONS DU CHAOS

Plus on parcourt de distance vers le nord, plus le terrain devient désolé, irréel et inhospitalier. Le voyageur désireux de franchir la frontière entre les mondes doit traverser ces Désolations pour atteindre le Royaume du Chaos.

Les vents n'y soufflent pas de l'air, mais de la sorcellerie pure, et le ciel en proie aux orages bouillonne de puissance surnaturelle. On assiste en ce lieu à la rébellion de la nature elle-même, car les éléments sont déchirés entre les mondes des mortels et des immortels. Les arbres sont recroquevillés comme des squelettes noircis, et tendent leurs branches vers les créatures à sang chaud. Des plaines ensanglantées sont couvertes de silhouettes pétrifiées, là où des armées entières ont été transformées en statues d'or, de marbre et de gemmes, par le souffle de dieux indifférents. Les montagnes de cette contrée sinistre sont tordues en silhouettes fantastiques, et s'ouvrant dans leurs falaises, des gueules béantes crient leur faim de chair mortelle. Des pics déchiquetés et des pointes métalliques jaillissent du sol comme des esquilles d'os, et des fleuves de lave coulent à contre-courant dans de profondes fissures qui scarifient les plaines enneigées. Des monolithes, érigés à la gloire des champions du Chaos, parsèment les étendues sauvages ; leur surface piquetée suinte le sang en permanence, et les récits de sordides exploits y sont gravés. De grands bastions surmontés de crânes projettent leurs ombres sur la neige, en rejouant des scènes de massacre. Des chimères plongent de leurs aires nimbées de flammes pour se repaître de quiconque passe en contrebas, et le rugissement de leurs trois têtes glace le sang. Ce terroir cauchemardesque est hanté par de sombres champions en quête de gloire éternelle et de guerre sans fin, parmi lesquels seuls les plus puissants parviendront en vie aux frontières du Royaume du Chaos.

Si notre voyageur est l'un de ces survivants, et qu'il franchit le seuil, il découvre un espace infini, complètement distinct du monde des mortels. Les mots seuls ne sauraient décrire ce qui se trouve par-delà le voile du néant. C'est pourquoi nous devons laisser notre voyageur aux portes du Chaos, faute de pouvoir le suivre, même en imagination.

LES TERRES DU NORD

Les terres du nord, proches des frontières du Chaos, sont imprégnées de forces maléfiques. Elles forment un désert glacé où rôdent toutes sortes de monstres repoussants et de barbares en maraude. Aucune culture n'y est possible, car le sol est dur comme du fer et les vents hurlants sont pareils à des dagues de froid. Un réseau de fjords et d'îles embrumées parsème la côte, et c'est ici que les hommes du nord construisent les drakkars avec lesquels ils terrorisent les côtes civilisées. En Norsca, entre la Mer des Griffes et la Mer du Chaos, des colonies côtières éparses fournissent un maigre abri contre les éléments, mais elles sont fréquemment attaquées par des krakens de sang et autres horreurs. À l'intérieur des terres, la glace fait place à la steppe puis aux plaines, où les tribus de cavaliers chassent en évitant les antres, jonchés d'ossements, des dragons des glaces. Il s'agit d'une contrée rude où les faibles s'éteignent vite, et où l'existence est un combat incessant pour la survie, la suprématie et la faveur des dieux.

Vu des terres du nord, le Royaume du Chaos est une forme qui flue et reflue dans le monde réel comme une marée irrégulière. La puissance du Chaos a toujours été fluctuante, et généralement, son ombre est proche des pôles. Cependant, à mesure que les frontières s'étendent, leur emprise se traduit par de grands déferlements de bandes guerrières du Chaos. Les érudits postulent que les deux phénomènes sont intrinsèquement liés, comme si c'était le désir de destruction collectif desdites bandes qui alimentait l'expansion du Royaume. Si c'est vrai, et à moins de repousser ces incursions, le Royaume du Chaos finira par recouvrir le globe, et tout ne sera plus que démence et mort.

LE PAYS DES TROLLS

La région sauvage et hostile au nord de Kislev est appelée le Pays des Trolls. Aucune tribu n'y vit, à cause des innombrables prédateurs qui y rôdent. C'est la contrée du monde des mortels où l'on trouve le plus de monstres, dont les plus courants sont les trolls en tout genre : des bêtes écailleuses couvertes de vase qui s'ébattent dans la puanteur de poisson de ses rivières polluées, aux implacables horreurs bicéphales qui se tapissent dans ses brumes. Les pouvoirs mutagènes du Chaos n'ont cependant pas affecté que les trolls en cette terre de ténèbres. Des meutes de loups des glaces traquent les intrus, leurs hurlements lugubres déchirant les ténèbres. Des coquatrices cavernicoles résident dans les montagnes, survolées de haut par des manticores en quête de proies. Les wyrms de givre font leur tanière dans la toundra gelée et attendent, immobiles comme la mort, jusqu'à ce que des bruits de pas déclenchent leur frénésie meurtrière. Bien que les hommes sensés du Vieux Monde abhorrent le Pays des Trolls, ce purgatoire glacé d'où bien peu reviennent, les champions du Chaos bravent souvent ses périls. En effet, quoi de mieux, pour trouver la gloire, qu'un pays où il y a plus de monstres que d'hommes ?

ÉPOQUES FUNESTES

Vers -5600
Le Grand Cataclysme. Les portails polaires s'effondrent et le Chaos se déverse sur le monde. Des hordes démoniaques dévastent les terres et de nombreuses tribus d'humains primitifs s'allient aux envahisseurs impies. Ainsi naquirent les premiers guerriers du Chaos, dont l'assaut aura abattu de nombreuses civilisations.

-4420
Les elfes d'Ulthuan achèvent le Grand Vortex, qui draine une vaste quantité d'énergie du Chaos. Les hordes démoniaques sont bannies et le Royaume du Chaos se contracte jusqu'aux pôles, où il pulse comme une plaie infectée.

Vers -1667-167
La Bataille du Désespoir. Une grande armada du Chaos vainc les léviathans qui gardent les côtes de Naggaroth, et des hordes de guerriers en armure débarquent. La tour de Ghrond est assiégée, et Naggarond ne doit son salut qu'à l'assaut d'une vingtaine de chevaucheurs de dragons noirs menés par le Roi-sorcier en personne.

Les bandes de guerriers du Chaos continuent à harceler le royaume de Naggaroth pendant les siècles suivants, jusqu'à ce que le Roi-sorcier, Malekith, fasse construire une série de tours de guet pour faire face à leurs incursions sanglantes.

Vers -830
Arbaal l'Invincible, le Destructeur de Khorne, est las de ne pas trouver d'adversaire à sa mesure parmi les mortels, et se rend à la Plaine des Crânes pour défier Khorne lui-même.

-122
Ghular Main-pourrie ravage la forêt de Loren ; les nuages de mouches qui le précèdent gênent les tirs des défenseurs elfes sylvains.

756
Traversant à vive allure la forêt du Bosquet Sanglant, les rabatteurs de Slaanesh menés par Sharliss le Damné s'abattent sur la harde de Graknor le Hacheur, en frappant à une vitesse hallucinante. En moins d'une heure, quatre mille hommes-bêtes sont écorchés vifs et cloués aux arbres ou aux pierres de hardes, et leurs cris plongent les guerriers de Sharliss dans l'extase.

1000
Construction des grandes citadelles d'Infernius et du Rocher Noir, dans les Désolations du Chaos.

1396
La Guerre de Karak Ghulg. Valkia la Sanglante attaque le bastion nain le plus septentrional. Une à une, les positions naines sont submergées par l'armée de brutes démentes de Valkia, alors que les murs de boucliers des défenseurs volent en éclats sous la charge des chevaliers et des guerriers du Chaos. Valkia ordonne à ses adeptes d'écarteler les cages thoraciques des défenseurs morts, pratique dite du Corbeau de Sang. Khorne est si impressionné par les exploits de Valkia qu'il fait d'elle sa reine consort.

1453
Alors que la bande de Ragnar le Porteur de Souffrance approche de la forêt des Soupirs, les arbres s'animent et attaquent l'ost du Chaos. Des centaines d'elfes sylvains sortent des bois, et leurs volées de flèches abattent les barbares et les molosses mutants rang après rang. Ragnar écrase les défenseurs en envoyant des douzaines de chars à faux, tirés par des destriers et d'énormes éventreurs. La brutalité de l'assaut réduit les elfes sylvains en bouillie sanglante, et les arbres ambulants en bois d'allumettes.

1730
Le sorcier renégat Malofex fait s'abattre une tempête de feu sur le glacier qui retient Kholek en hibernation. Le glacier, initialement créé par les plus puissants mages hauts elfes de leur temps afin d'emprisonner le grand shaggoth dragon-ogre, se met à fondre. Bientôt, Kholek se retrouve à nouveau libre de saccager le monde.

1814
Une horde skaven de Malefosse se répand dans les Désolations Nordiques pour en piller la malepierre, escortée par de nombreux rats-ogres et bien d'autres créations encore plus horribles. Les ignobles hommes-rats sont massacrés jusqu'au dernier quand la troupe de Decasor, champion de Nurgle, s'abat sur eux. Ses chars infestés de larves creusent des sillons sanglants dans les rangs adverses, et son trio de manticores déchiquète les abominations blasphématoires de la horde skaven.

1846
Le dragon du Chaos Galrauch est éveillé par le fracas d'une grande bataille que se livrent les orques et les tribus Hung devant son antre. Sa rage s'abat sans distinction, et il massacre en plein ciel pas moins de six vouivres envoyées contre lui.

2006-2007
La Bataille des Lamentations. Une armada de la peste, si gangrenée que la mer noircit dans son sillage, jette l'ancre près de la Bretonnie. Sous la conduite du seigneur Kharan le Corrompu, les légions de Khorne et de Nurgle défont les chevaliers de Couronne, qu'ils assiègent. Jeanne de Lyonesse, la Damoiselle de Guerre, abat le seigneur Kharan en combat singulier, dispersant son armée.

2099
Aekold le Miraculeux, champion de Tzeentch, recherche la mythique forge du Cœur du Volcan. Son parcours à travers les Désolations du Chaos demeure, aujourd'hui encore, reconnaissable à la végétation luxuriante qui a jailli sur son passage.

2281-2286
La Guerre du Sable et de la Neige. Valgar le Boucher dirige sa troupe vers les déserts de Khemri pour piller les tombeaux des rois anciens. Au retour, la horde du Chaos est attaquée par Settra l'Impérissable. Seule une douzaine de maraudeurs regagne la Norsca, meurtris mais riches au-delà de leurs rêves les plus insensés. Settra et son armée atteignent le nord une décennie plus tard, et ses légions de squelettes affrontent les guerriers en armure parmi les glaciers et les congères, jusqu'à ce qu'elles aient récupéré la moindre pièce d'or.

2298
Une armée de villageois dépossédés livre bataille à l'impitoyable pillard Scyla Anfingrimm. Mais Scyla l'emporte et accroche leurs cadavres à ses drakkars, en guise de macabres figures de proue.

2302-2303
La Grande Invasion. D'innombrables bandes de guerriers du Chaos s'unissent sous la bannière d'Asavar Kul, et les puissances de la ruine écrasent une grande partie de Kislev et de l'Empire. Assiégée, la ville de Praag tombe et devient une cité infernale du Chaos. Les ravages de Kul ne cessent que lorsque les armées du Vieux Monde, menées par Magnus le Pieux, battent le seigneur du Chaos au terme de la bataille des Portes de Kislev.

2302-2390

Guerre dans les Montagnes. Valmir Aesling réunit son ost à la forteresse naine de Kraka Drak. Faute de stopper l'avance des guerriers du Chaos, le roi Barbe d'Argent est obligé d'abattre la montagne elle-même pour empêcher Valmir d'envahir d'autres forteresses naines. L'éboulement ensevelit Kraka Drak sous des millions de tonnes de roche, et emprisonne Valmir et ses guerriers, ainsi que les nains. Après des décennies de combat acharné, Valmir parvient à éradiquer les derniers nains dans les tréfonds du bastion condamné.

2370

Les guerriers du Chaos du fort d'Airain repoussent une armée de l'Empire qui tentait de les extirper des monts du Milieu. L'artillerie impériale se tait lorsque des chimères s'abattent sur les servants pour les tailler en pièces. Dès que les canons sont neutralisés, les portes du fort d'Airain livrent passage à une marée de guerriers frénétiques, qui massacrent les soldats de l'Empire jusqu'au dernier.

Vers 2417

Tandis qu'il traque le géant broyeur Maulgrong, Borkhill Main Sanglante découvre le Calice du Chaos au pied d'un monolithe noir comme le jais. Maulgrong l'attaque au moment où il en boit le contenu, mais le répugnant liquide emplit le corps de Borkhill d'une force impie, ce qui lui permet de terrasser son monstrueux adversaire.

Vers 2420

Archaon ressort de l'Autel des Ultimes Ténèbres à Naggaroth, trempé du sang de ses victimes et portant au front la marque ardente du Chaos.

2457

Egrimm van Horstmann, haut enlumineur du collège de la Lumière, est finalement séduit par les murmures prometteurs de Tzeentch. Van Horstmann prête allégeance au Chaos et libère le dragon du Chaos Baudros de sa prison magique.

2480

La Marée Mutante. Le seigneur Festerlung, champion de Nurgle, s'allie à Vilitch le Maudit, et leurs troupes respectives font route vers les montagnes du Deuil. Ils rencontrent la tribu ogre de l'Œil de Fer, mais ils manquent de peu être détruits lorsqu'un mastauroc piétine des douzaines de guerriers. Vilitch libère un sort qui fait muter Festerlung et tous ses sbires en un clin d'œil et les transforme en enfants du Chaos. Une marée de crocs et de membres difformes réduit le mastauroc et la tribu de l'Œil de Fer en lambeaux sanglants, puis se disperse dans les montagnes.

2490

La nécromante Hela Demi-morte conduit une horde de cadavres titubants au Pays des Trolls, massacrant tous les êtres vivants sur sa route. La horde de Hela finit par être interceptée et taillée en pièces par Throgg et une armée de trolls.

2498

Après avoir consulté le Crâne de Katam, Egrimm van Horstmann tente de combiner les pouvoirs magiques de sa cabale avec l'endurance impie des trolls, mais sa magie tourne mal. Egrimm doit fuir la Citadelle des Sorciers quand la nouvelle race de trolls, qui vomit de la magie pure, devient enragée et dévore les acolytes et les apprentis avec un appétit féroce.

2509-2511

L'Offensive du Seigneur des Vers. Tamurkhan le Seigneur des Vers, voleur de corps et favori de Nurgle, dirige une incursion du Chaos à grande échelle, qui descend des montagnes du Deuil et balaie les Terres Sombres, en ne laissant que désolation sur son passage. Avec ses alliés nains du Chaos et une horde de bêtes cauchemardesques, il dévaste les Principautés Frontalières et frappe le ventre mou de l'Empire.

Vers 2513

Le plan du maître corrupteur skaven Throt le Galeux, cherchant à capturer une mutalithe à vortex, est contrecarré quand, en approchant de la bête, son armée de rats-ogres se transforme en monceaux de vers noirs et d'yeux palpitants.

2515

Massacre de Volganof. Poussé dans son élan par une tempête qui souffle du Royaume du Chaos, le seigneur Mortkin, Ravageur de Fer-noir, marche vers le sud à la tête d'innombrables guerriers. Les barbares en armure, les maraudeurs en fourrures, les démons immortels et les énormes monstruosités mutantes, tous s'unissent sous la bannière de l'Effroyable Légion. La horde de Mortkin traverse Kislev et l'Ostland, avant de mettre la cité de Volganof à feu et à sang.

Vers 2515

Vilitch le Maudit incinère Tzeskagrad dans des flammes magiques, et même les victimes qui se consument dans l'incendie rient avec lui.

2516

Le fils d'Aldebrand Ludenhof, comte électeur du Hochland, est victime d'une mystérieuse maladie. Il est soigné par un médecin encapuchonné qui lui donne une potion à boire en cas de rechute. Après avoir bu cet élixir, il se transforme en mutant hideux qui massacre douze des plus fidèles conseillers du comte, avant de s'enfuir vers le nord pour y servir son nouveau maître, Festus la Sangsue.

2517

Throgg, le Roi des Trolls, rassemble les monstres du nord et part en guerre contre le monde civilisé.

2518

Le prince Sigvald le Magnifique ordonne l'anéantissement du canton bretonnien de Chambourg, sous prétexte que sa production viticole n'est pas à son goût.

2519

Wulfrik le Vagabond se vante d'être le plus puissant guerrier qui ait jamais vécu. Il est alors maudit, et condamné à parcourir le monde à tout jamais pour faire la preuve de son allégation.

Vers 2519

Le prince démon Be'lakor préside la cérémonie blasphématoire du couronnement d'Archaon, au cœur des Désolations du Chaos.

2520

Le Siège de Middendorf. Festus la Sangsue continue d'infecter l'Empire avec ses expériences funestes, et répand une souche de fièvre oculaire si virulente que la mortalité ainsi infligée permet à une horde de démons de se manifester en plein Empire, et d'assiéger la ville de Middendorf.

2521

Vashnaar le Tourmenteur lance sa grande expédition en Lustrie septentrionale, dans le but de prendre le cœur d'un Slann et de l'offrir en sacrifice à sa sombre divinité tutélaire.

2522

Archaon l'Élu des Dieux, le Seigneur de la Fin des Temps, mobilise la plus grande armée du Chaos jamais vue, et part en guerre contre les nations du Vieux Monde.

LA GRANDE INVASION

Au fil du temps, le Vieux Monde a connu bien des guerres. Les royaumes humains les ont toujours surmontées, mais chaque nouvelle attaque est plus féroce que les précédentes, et le prix à payer est de plus en plus élevé. De toutes ces guerres, une seule porte le nom de Grande Invasion ou, comme l'appellent les hommes, de Grande Guerre contre le Chaos.

LUGUBRES PRÉSAGES

Au cours de l'été 2301 du calendrier impérial, de funestes présages apparurent dans tout l'Empire. Les puits s'emplirent d'humeurs sanglantes. Des cochons se dressèrent sur leurs pattes arrière et se mirent à hurler avec une voix humaine. Les moissons pourrirent sur pied ou furent dévastées par des vols de criquets, dont certains avaient un visage humain. Tout le monde pensait que l'Empire était victime d'une malédiction, car qui d'autre que les puissances de la ruine auraient pu engendrer de telles plaies ?

Pour le seigneur de guerre des Kurgans, Asavar Kul l'Élu, l'Empire des hommes semblait faible et prêt à être conquis. La lignée des empereurs s'était éteinte et les terres du Vieux Monde, privées de souverain, étaient divisées entre comtes électeurs rivaux. Kul rassembla sa tribu et se prépara à la guerre.

RASSEMBLEMENT DES FORCES

Le portail qui séparait les mondes était gorgé d'énergie. L'ombre s'étendait vers le sud, submergeait les désolations et les absorbait dans le Royaume du Chaos. Devant cette vague inéluctable, les serviteurs du Chaos se regroupaient et Kul les soumit à sa cause. Son armée fut rejointe par d'innombrables tribus de barbares nordiques et des bandes de guerriers du Chaos. Lorsque l'ombre atteignit le Pays des Trolls, toutes sortes de monstres difformes furent attirées par cet afflux de puissance qu'ils ne pouvaient ignorer. Des légions de démons franchirent l'éternité et vinrent marcher à ses côtés. Dans les forêts septentrionales de l'Empire, les hommes-bêtes se regroupaient en nombres sans précédent.

Kul était soutenu par les quatre dieux du Chaos, qui semblaient avoir laissé leurs rivalités de côté pour conquérir le monde des mortels. L'Élu disposait d'une force d'invasion si vaste qu'elle semblait une mer de lames traversant la steppe.

DU SANG DANS LA NEIGE

Alors que la morsure de l'hiver atteignait les terres du nord, l'armée du Chaos entama sa longue marche vers le sud. La force d'invasion fut immédiatement repérée par des éclaireurs kislévites. Le comte d'Ostland et l'armée entière de Kislev s'empressèrent de gagner le nord pour l'intercepter.

Les kislévites se battirent comme des ours enragés, mais les fantassins de choc qui formaient le cœur de l'armée du Chaos étaient invincibles. Toutefois, la charge d'un escadron de la Légion du Griffon réussit à enfoncer un flanc adverse, et pour un bref instant, l'espoir naquit dans le cœur des hommes, pour le déserter aussitôt que le ciel commença à s'assombrir. Le titanesque shaggoth nommé Kholek se jeta dans la mêlée à la tête d'un throng de dragons-ogres, et la Légion du Griffon s'éparpilla face à leur fureur. Les forces du Chaos redoublèrent d'efforts, et en moins d'une heure, la neige du champ de bataille passa du blanc virginal le plus pur à une bouillie sanglante parsemée de cadavres de Kislévites et d'Ostlanders.

La terrifiante armée ralentit sa progression le temps de ravager les domaines du Tzar puis descendit vers le sud. Les Kislévites pensaient que le puissant courant du fleuve Lynsk allait contraindre l'armée du Chaos à emprunter les ponts qui l'enjambaient. Les hommes du Tzar se préparèrent à les défendre jusqu'à leur dernier souffle, mais la magie des sorciers de Kul teinta l'eau d'écarlate avant de ralentir son cours et de la geler. L'avant-garde de Kul, composée d'élus, traversa alors le fleuve, des milliers de pas bottés crissant sur la glace rouge. Les dernières troupes kislévites furent assaillies de toutes parts et vaincues. Plus rien n'empêchait Kul de s'enfoncer au cœur de Kislev jusqu'à la prospère cité de Praag.

LA CHUTE DE PRAAG

Les citoyens de Praag s'étaient préparés pour un siège. Des milliers de Kislévites venus des campagnes avoisinantes s'étaient réfugiés dans la cité avec tous les vivres qu'ils avaient pu emporter, mais cela ne suffit pas. Les citoyens subirent les affres de la faim et, dans cet état, devinrent des proies faciles pour les vils bienfaits du Dieu de la Peste, Nurgle. La maladie se répandit dans toute la cité comme un feu de broussailles et les rues ne tardèrent pas être envahies de cadavres pestiférés.

Kul ne fit rien pour enlever la ville tant que l'épidémie n'eût pas fait son office. Seule une poignée de citoyens survécut, sans jamais désespérer d'être secourue. Des rumeurs parlant d'un nouveau chef héroïque avaient atteint la ville, un jeune noble vertueux qui conduisait une armée pour sauver Kislev. Effectivement, l'armée de Magnus de Nuln grandissait de jour en jour. Il avait su rassembler une force composée de loyaux serviteurs de Sigmar et des soldats professionnels des armées provinciales. Reconnaissant en Magnus un chef capable d'unir les différentes factions du Vieux Monde, les comtes électeurs de l'Empire lui accordèrent leur soutien et le rejoignirent à la tête de leurs troupes. Bientôt, une vaste armée se mit en route vers le nord afin de briser le siège. Mais sa progression était laborieuse, et la population de la cité faiblissait de jour en jour.

Lorsque l'épidémie atteignit son apogée durant l'hiver 2302, Kul changea de tactique, et délaissa l'étreinte d'acier du siège pour la gloire d'une attaque totale. Les défenses extérieures de la cité furent incapables de contenir ses monstrueux alliés. Le shaggoth Kholek ouvrit une brèche dans les murs à l'aide d'un marteau plus ancien que la race humaine et, hurlant de triomphe, la horde s'y engouffra. Magnus arriva trop tard. Une avant-garde de ses cavaliers d'élite ne se trouvait qu'à un jour de marche de la cité, mais Praag était déjà tombée.

La Cité Damnée

Praag en ruine, Asavar Kul ordonna à ses sorciers d'accomplir un rituel. Il fit souffler un vent noir dans la cité qui transforma tout ce qu'il toucha. Hommes et pierres fusionnèrent en de grotesques statues animées. Des colonnes gémirent avec des voix humaines. Des visages déments apparurent dans les murs. Praag devint un lieu de cauchemars, un aperçu de ce qui attendait le Vieux Monde sous le règne du Chaos.

La horde se dirigea ensuite vers le sud et dépassa l'avant-garde de Magnus sans s'en rendre compte. Lorsque les cavaliers de l'Empire atteignirent Praag, ils constatèrent l'horreur qui s'en était emparée. Leur résolution décuplée, ils partirent à la poursuite de l'armée du Chaos, dont ils rencontrèrent rapidement l'arrière-garde. Les nobles chevaliers fondirent sur elle avec l'énergie de la haine. Ils remportèrent une petite victoire, mais une victoire néanmoins. Pendant ce temps, le gros de la force chaotique continuait de s'enfoncer dans Kislev.

Plus au sud, le cœur de l'armée impériale, mené par Magnus en personne, atteignit la capitale de Kislev juste à temps pour voir la horde se préparer au siège. En formation serrée, les guerriers du Chaos attendaient l'ordre d'attaquer. Des sorciers se tenaient parmi eux, montés sur des animaux d'apparence abjecte. Des monstres, des démons et de nombreux trolls et hommes-bêtes se pressaient à la périphérie de la légion, beuglant et rugissant à l'idée des massacres à venir.

LA BATAILLE DES PORTES DE KISLEV

Dans la ville, le Tzar Alexis prit le commandement de sa nouvelle armée, et avec elle se trouvaient des nains en provenance de Karaz-a-Karak, menés par le Haut Roi Alriksson. En dépit de leur faible nombre, ces vaillants guerriers étaient venus honorer l'ancienne alliance entre les deux races, et ils comptaient parmi les plus aguerris de leur peuple.

Kul envoya ses alliés monstrueux et démoniaques lors d'un premier assaut brutal, qui força les Kislévites à abandonner leurs premières lignes de défense pour se réfugier derrière les remparts de la ville. Les derniers soldats à les atteindre furent les nains, dont la courageuse action d'arrière-garde tint en respect les géants et les chimères suffisamment longtemps pour permettre aux humains de gagner la sécurité des murs. Alors que Kul préparait la vague d'assaut suivante, l'armée de Magnus parvint aux abords du campement du Chaos, et se jeta immédiatement sur ses ennemis.

Magnus frappa fort, tel le marteau de Sigmar. Des milliers de combattants du Chaos furent massacrés, et les forces des dieux sombres peinaient à endiguer la progression de Magnus. Victime de sa propre taille, la horde du Chaos tarda à se redéployer, mais ses effectifs largement supérieurs finirent par payer. La charge de l'Empire fut finalement stoppée, Magnus se retrouva cerné et son armée contrainte de former un cercle défensif. Tout autour d'elle, les guerriers du Chaos levaient leurs lames, et les champions sortaient du rang pour défier les officiers de Magnus. Craignant de voir leurs sauveurs détruits sous leurs yeux, les nains de Karaz-a-Karak tentèrent une sortie par la porte sud. Cependant, c'était la garde personnelle d'Asavar qui maintenait le siège, et même les meilleurs vétérans nains ne pouvaient espérer leur résister. Les nains furent repoussés dans le sang, et seule la moitié d'entre eux parvint à se replier.

Les nains refoulés, la menace posée par Magnus contenue, Kul convoqua ses plus puissants lieutenants, des seigneurs du Chaos à dos de manticore et une triade de sorciers sur dragons bicéphales, afin d'abattre les portes de la cité. Puis, alors qu'ils allaient toucher les remparts, la bataille prit un tour inattendu. La cavalerie de Magnus, celle-là même qui avait gagné Praag trop tard pour la sauver, arriva sur le flanc nord de la horde. Les chevaliers de l'Empire s'élancèrent sur les lignes du Chaos, lances baissées. Bien qu'épuisé, Magnus réalisa que sa cavalerie

pouvait lui apporter la victoire. Mobilisant ses dernières forces, il se redressa sur sa selle et exhorta ses hommes à lancer une ultime attaque.

Les défenseurs assistèrent à la charge de la cavalerie et virent leurs assaillants se retourner. Les portes de la cité s'ouvrirent alors et tous les hommes et les nains se ruèrent sur leurs assiégeants. Kul en personne tomba durant ce dernier assaut, une lame dentelée plantée sans la nuque. D'aucuns dirent que la faveur des dieux lui fut soustraite au moment critique, d'autres que le coup lui fut porté par l'un de ses propres lieutenants. Quoi qu'il en fût, sans sa volonté de fer pour unir les forces du Chaos, celles-ci s'effritèrent. Prise sur trois fronts simultanés, la horde perdit toute cohérence et au coucher du soleil, la vaste armée du Chaos était brisée et éparpillée.

UNE NOUVELLE AUBE

À l'issue de la bataille des Portes de Kislev, les ténèbres se retirèrent des terres du sud. La cité de Praag fut reconstruite, bien qu'elle demeurât hantée. Magnus le Pieux, tel qu'on le nomma, fut couronné empereur et les forces du Chaos furent repoussées jusqu'au Pays des Trolls et au-delà. La Grande Guerre contre le Chaos était achevée.

L'alliance entre les dieux du Chaos prit fin elle aussi. Peut-être étaient-ils satisfaits d'avoir testé les défenses de l'humanité, ou par l'ampleur du spectacle sanglant, cela reste un mystère. Toujours est-il que les forces du Chaos passèrent les deux siècles suivants à recouvrer leur puissance, dans l'attente de ravir le Vieux Monde à ses seigneurs mortels.

LA SAGA D'ARCHAON

Archaon est l'Élu des Dieux, et a gagné la faveur de chacune des puissances de la ruine. Son destin ne fut pas seulement dicté par ses actes, mais taillé dans l'Histoire elle-même.

NAISSANCE D'UNE LÉGENDE

L'homme qui allait devenir Archaon fut jadis un templier de Sigmar, pur de cœur et noble dans ses actes. C'était un érudit et un guerrier talentueux qui étudiait souvent les anciens grimoires conservés dans les cryptes de son temple, afin de trouver le moyen de défaire les pouvoirs du Chaos. Or, ces textes étaient gardés dans les catacombes pour de bonnes raisons, car ils étaient dangereux. Le templier découvrit une série de manuscrits hérétiques traduits par l'un des acolytes de Nécrodomo le Fou, un prophète qui, selon la légende, s'était arraché les yeux après avoir eu une vision de la destruction du monde par le Chaos.

Nul ne sait ce qu'Archaon apprit en lisant ces textes, mais on dit qu'ils lui révélèrent une terrible vérité. Il hurla de colère jusqu'à se briser la voix, maudit les dieux de l'Empire et les traita de menteurs. Puis il mit le feu au temple et, au beau milieu de l'incendie qui faisait rage autour de lui, renia son nom et ses anciens dieux, et prêta un serment qui allait non seulement offrir son âme et son corps au Chaos, mais aussi le lancer dans une nouvelle voie qui ferait de lui le fléau des pitoyables humains vénérant les dieux de l'Empire.

Les manuscrits blasphématoires du temple révélaient non seulement les vérités qui provoquèrent la trahison d'Archaon, mais également la prophétie de Nécrodomo à propos de la Fin des Temps. Archaon apprit qu'un grand guerrier émergerait des ténèbres pour précipiter le monde dans une époque funeste. Il porterait la marque de chacune des puissances de la ruine. Mais pour devenir cet élu des dieux, il devrait auparavant prouver son mérite en retrouvant six artefacts d'un incommensurable pouvoir qui avaient appartenu à ses prédécesseurs. Archaon jura qu'il réussirait cette quête ou qu'il mourrait en essayant.

Archaon abandonna son foyer pour entreprendre un voyage épique dans le grand nord et trouver des indices au sujet des six artéfacts. Il se tailla un chemin sanglant à travers l'Empire et le Pays des Trolls, tuant tout homme, mutant ou monstre sur sa route. Il s'enfonça toujours plus loin, à travers les terres gelées du nord, et les désolations ensanglantées au-delà, car rien ne pouvait empêcher Archaon d'atteindre le Royaume du Chaos ; il ne marqua même pas une pause tandis qu'il franchissait le seuil entre les mondes.

Personne ne peut dire combien de temps Archaon a passé dans le Royaume du Chaos, ce qu'il y a affronté et ce qu'il y a appris, mais lorsqu'il en émergea, il était évident qu'il avait été touché par le destin. Peu après, il rassembla une bande de guerriers du Chaos nomades qui se baptisèrent les Épées du Chaos, et partit à la recherche de son premier artéfact.

LA PREMIÈRE QUÊTE

La première partie du voyage d'Archaon le mena à l'Autel des Ultimes Ténèbres au nord de Naggaroth, la terre des cruels elfes noirs. Archaon gagna la Citadelle de la Rage, une tour élancée qui semblait crever les cieux comme une lance transperce un cœur. Tandis qu'il s'en approchait, Archaon se retrouva pris dans une mêlée sanglante, car la bande des Sang-liés de Gorath le Ravageur, un champion rival, s'attaquait à la forteresse. En dépit de la terrible réputation de sauvagerie de Gorath, les elfes noirs avaient endigué sa progression en l'attirant dans un piège, où leurs balistes prélevaient un lourd tribut dans ses rangs.

Archaon ordonna immédiatement à ses guerriers d'entrer en lice, car il espérait que les forces du Chaos triompheraient si elles agissaient de concert. Des meutes de chiens du Chaos bondirent pour attaquer la cavalerie elfe noir qui harcelait les flancs des Sang-liés, leurs mâchoires se refermant indifféremment sur les gorges des montures ou de leurs cavaliers. Des ombres, qui tiraient sur les Sang-liés depuis le couvert d'un bois furent fauchés par les cavaliers maraudeurs d'Archaon, qui lançaient si fort leurs javelots qu'ils empalaient les elfes noirs contre les troncs d'arbres. Une fois l'embuscade déjouée, les forces du Chaos marchèrent ensemble vers la Citadelle. Soudain, l'air s'épaissit sous les traits d'arbalètes, un rideau de mort qui fit vider les étriers aux cavaliers maraudeurs. Toutefois, le noyau de l'armée du Chaos était implacable, ses régiments engoncés dans de lourdes armures, et piétina morts et blessés dans la boue sans ralentir sa progression.

Au dernier moment, les arbalétriers cédèrent leur place à un mur de boucliers, celui de lanciers en formation compacte. Les premiers à atteindre les elfes noirs périrent perforés par des lames acérées, mais Archaon et Gorath pressèrent leurs troupes en avant et le massacre commença vraiment.

Chaque guerrier du Chaos était une machine de destruction vivante. Les masses pulvérisèrent les têtes comme s'il s'agissait de fruits trop mûrs, les épées décrivirent des arcs ensanglantés, et les haches fendaient les corps et les boucliers d'un seul coup. La mêlée la plus âpre était celle où officiaient Archaon et les Épées du Chaos. Ils avancèrent dans l'ombre d'un énorme autel de guerre du Chaos, et redoublèrent d'efforts en sachant que leurs maîtres suivaient attentivement leurs prouesses.

La Sorcière Dragon

Tandis qu'il fendait un autre elfe noir en deux, Archaon entendit un puissant rugissement. Levant les yeux, il distingua une grande ombre traverser la brume. Un dragon dont les écailles étaient aussi noires que la suie volait au-dessus de l'armée du Chaos en crachant un gaz corrosif qui réduisait des régiments entiers en tas de chair fumants. Sur le dos du monstre chevauchait une sorcière à la peu d'albâtre, qui fit danser ses bras en direction des guerriers du Chaos, et projeta des échardes de magie noire qui décimèrent leurs rangs.

Dans un hurlement, Gorath provoqua la sorcière en défi, en sachant que sa mort attirerait sur lui la faveur des puissances de la ruine, mais elle ne daigna pas s'approcher de sa lame. Le champion frustré ne reçut qu'un rire moqueur en réponse tandis que l'elfe noir invoqua une bourrasque de lames qui enveloppa le puissant guerrier du Chaos et déchiqueta sa chair en un battement de paupière.

Une Tempête Meurtrière

Archaon dut se contenter d'observer la pluie de sorts en écumant de rage. Inspirés par leur sorcière, les elfes noirs contre-attaquèrent, et l'un d'eux jaillit face à Archaon avec la lueur du meurtrier dans son regard. L'assassin jeta sa cape de côté et bondit.

Archaon parvint à parer le premier coup de l'elfe de justesse, mais sont arme lui fut arrachée. Bien que désarmé, il n'était pas sans défense et lorsque l'assassin frappa de nouveau, Archaon laissa tomber son bouclier, agrippa le poignet de l'elfe noir avec son gantelet de fer, et referma aussitôt son autre main sur la gorge de son adversaire. Soulevant son assaillant dans les airs, Archaon arracha le cœur de l'assassin avec sa propre dague. Il brandit la glorieuse offrande devant l'autel de guerre du Chaos, et sentit alors le regard des dieux se poser sur lui. Le cœur dans ses mains recommença à battre et un puissant éclair, aussi rouge que du sang frais, déchira les cieux. Les dieux avaient répondu à l'appel d'Archaon.

La Fureur de la Reine du Carnage

Sur des ailes de feu, Valkia la Sanglante descendit sur le champ de bataille. La championne hurla en direction du dragon noir tandis qu'elle plongeait dessus, et tous les yeux se levèrent vers le ciel pour suivre le mortel balai aérien qui s'ensuivit.

Valkia se déplaçait avec la force d'une tornade, et sépara la tête des épaules de la sorcière avant que celle-ci n'ait pu énoncer la moindre incantation. Sa maîtresse défunte, le dragon devint fou furieux et sa mâchoire claqua à chaque tentative infructueuse de broyer la Reine du Carnage. Mais la colère de la bête n'était rien comparée à la rage ardente qui coulait dans les veines de Valkia, et tandis qu'elle perforait la peau du dragon, sa lance provoqua une pluie de sang. Valkia arrachait des lambeaux de chair à chacun de ses coups, puis elle trancha la gorge du monstre qui s'écrasa au sol avec fracas.

Le hurlement de triomphe de Valkia fut assourdissant et tandis qu'elle plongeait sur les défenseurs, les Sang-liés redoublèrent d'efforts, car en présence de la Reine du Carnage, ils savaient que Khorne les observait. Archaon sentit que l'ennemi était sur le point de céder et poussa en avant, les Épées du Chaos à sa suite. Ils progressèrent telle une marée de mort, et portèrent un terrible coup aux lignes elfes noirs. L'ennemi tenta de fuir mais fut promptement exterminé sous un déluge de griffes, de tentacules et de crocs.

L'Autel des Ultimes Ténèbres

Les elfes noirs en déroute et les Sang-liés aux trousses des derniers défenseurs, Archaon pénétra dans la citadelle. L'intérieur était aussi noir que l'âme d'un Druchii, mais Archaon avança sans hésiter. Son adresse au combat était telle qu'il abattit les centaines de troglodytes assoiffés de sang qui infestaient les catacombes, et reconsacra l'Autel des Ultimes Ténèbres en l'honneur des dieux du Chaos avec le sang des créatures qu'il venait de trucider.

Lorsqu'il sortit à l'air libre, son armure était souillée de sang, mais son front arborait le premier artéfact sacré, la marque flamboyante du Chaos. De Valkia il ne restait nulle trace, car Khorne avait envoyé sa Reine des Carnages sur un autre lieu de massacre. Les guerriers triomphants des Sang-liés regardèrent la silhouette écarlate d'Archaon et surent qu'il était choisi par les dieux sombres. Ils furent nombreux à se prosterner et par cette allégeance, les forces d'Archaon avaient doublé.

L'ESPRIT DE MORKAR

Archaon quitta Naggaroth en dérobant un navire de métal noir, et fit voile vers un royaume inconnu peuplé d'êtres sauvages et à moitié humains. Archaon et les Épées du Chaos batailèrent six jours et six nuits contre ces créatures, jusqu'à ce que leur cité ne fût plus qu'un tas de ruines. Au plus profond de leur nécropole, Archaon découvrit la tombe de Morkar, le tout premier Élu des Dieux, mort des mains de Sigmar Unberogen. Mais lorsqu'Archaon tenta de s'emparer de l'armure de Morkar, celle-ci s'anima et l'attaqua, en faisant pleuvoir les coups sur le seigneur du Chaos. Ce n'est que lorsque celui-ci cracha une malédiction dans la langue morte des Unberogens que l'armure hésita pendant une seconde, donnant l'occasion à Archaon de lancer une contre-attaque dévastatrice. L'esprit de Morkar fut banni de l'armure, qu'Archaon put ainsi s'approprier.

L'ŒIL ET LE DRAGON

Le troisième défi d'Archaon fut de récupérer l'Œil de Sheerian dans l'antre de Flammecroc, un redoutable dragon du Chaos à trois têtes. Archaon réveilla la bête en abattant sa hache sur son front, puis ils s'affrontèrent longtemps au milieu des ossements des créatures légendaires au pied de la Falaise des Monstres. Le dragon cracha des flammes sur Archaon et finit même par l'engloutir entièrement dans son immense gueule, mais l'Armure de Morkar protégea le seigneur du Chaos, qui s'extirpa de la gorge de Flammecroc avec la sauvagerie d'un chien de Khorne. Le cou déchiqueté, le grand wyrm finit par s'écrouler et rendit son dernier souffle. Archaon s'empara de l'Œil de Sheerian au milieu des gemmes qui constellaient le ventre de la bête, et le passa autour de son cou en guise de trophée.

LE DESTRIER DE L'APOCALYPSE

Le quatrième trésor était une bête démoniaque, Dorghar, le Destrier de l'Apocalypse. Dorghar était la propriété du prince démon Agrammon, dont la ménagerie comprenait toutes sortes de créatures improbables. Les survivants des Épées du Chaos à ses côtés, Archaon se fraya un chemin à travers les légions de démons d'Agrammon, jusqu'à son palais au cœur du Royaume du Chaos. Une fois entré, il utilisa l'Œil de Sheerian pour trouver Dorghar et l'enfourcha dès qu'il fut assez près. Dorghar cracha des flammes et changea plusieurs fois d'apparence, mais Archaon avait une volonté de fer, et il parvint finalement à dompter sa monture.

LA TUEUSE DE ROIS

Ressortant par le portail polaire, Archaon se rendit jusqu'au Plateau aux Chimères, ou reposait l'épée-démon nommée la Tueuse de Rois. Aux abords du plateau, des dizaines de champions du Chaos s'affrontaient en combats singuliers pour revendiquer l'épée. Archaon fut provoqué en duel à maintes reprises, mais personne ne pouvait rivaliser avec lui. Il épargna ceux qui lui prêtèrent allégeance, et tua les autres, en s'arrogeant leurs bandes de guerre au passage.

Lorsqu'Archaon atteignit le plateau, sa horde avait atteint une telle taille qu'elle vainquit promptement les chimères qui gardaient le passage, et le seigneur gravit le sommet avec trois compagnons à ses côtés. Soudain, ce qu'il avait pris pour une montagne s'ébranla en créant une série de tremblements de terre. Archaon fut frappé de stupeur. Il ne pouvait espérer vaincre Krakanrok le Noir, le père des dragons-ogres. Avec ses compagnons, ils passèrent discrètement à côté de la gueule titanesque du monstre, et s'aperçurent que l'épée qu'ils cherchaient était coincée sous son ventre. Le prince Ograx le Grand, le plus fort des compagnons d'Archaon, parvint à soulever suffisamment l'une des griffes de Krakanrok pour que le seigneur du Chaos pût s'emparer de la Tueuse de Rois. Toutefois, le démon prisonnier de l'arme se mit à hurler, menaçant de réveiller Krakanrok. Archaon savait que seul du sang royal pourrait calmer la colère du démon, et il enfonça la lame dans la poitrine du prince Ograx. La lame mise en gaine dans la dépouille de son compagnon, Archaon descendit du plateau sous les ovations de ses suivants.

LA COURONNE DE DOMINATION

La quête de la Couronne de Domination demanda à Archaon plus de temps que toutes les autres réunies. La couronne était jadis sertie de l'Œil de Sheerian, mais celui-ci avait disparu depuis des éons. Il se passa des dizaines d'années, et bien qu'il pourfendît de nombreux ennemis à travers le monde, Archaon n'avait aucun indice le conduisant jusqu'à la couronne.

Le Marché du Maudit

Tandis que les navires d'Archaon abandonnaient une recherche infructueuse sur l'Île aux Cadavres, ils furent enveloppés par une violente tempête qui les repoussa jusqu'aux côtes de Bretonnie. La silhouette difforme de Vilitch le Maudit, l'infâme sorcier de Tzeentch, les attendait là. Ce dernier s'avança près d'Archaon. Il lui expliqua qu'il avait eu vent de sa quête et avait usé de la sorcellerie pour le convoquer, afin de monnayer ce qu'il savait au sujet de la couronne. En échange de ses connaissances, Vilitch ne désirait qu'un bibelot anodin, selon lui, gardé dans le château de Brillonne. Bien que méfiant, Archaon était obsédé par l'objet de sa quête, ainsi son armée se mit-elle en route pour la guerre une fois de plus.

Une Avalanche d'Acier

Les forces d'Archaon assiégèrent le château de Brillonne, mais les trébuchets bretonniens prélevèrent un lourd tribut dans l'armée du Chaos. Le premier bloc de pierre taillée éparpilla la cervelle du Faiseur de Cadavres, un géant du Chaos, sur plus de vingt mètres. Alors que plusieurs autres projectiles aplatirent l'infanterie d'Archaon, labourant son armée et parsemèrent la terre de carcasses démembrées, le champion du Chaos brandit son épée et lança un défi au seigneur du donjon. Il le traita de poltron et l'exhorta à venir l'affronter.

Le baron Lucus, l'arrogant gardien du château de Brillonne, prit la tirade d'Archaon comme une insulte à son honneur. Piqué au vif, il abaissa le pont-levis et s'élança pour combattre Archaon. Leurs lances pointées vers la menace du Chaos, plusieurs centaines de nobles bretonniens chargèrent. Des chevaliers pégases les survolaient, avec à leur tête le baron Lucus, monté sur un hippogriffe.

En voyant l'armée de Lucus faire une sortie, Archaon eu un sourire mauvais et fit signe à ses réserves. Le sol trembla tandis qu'un millier de chevaliers du Chaos jaillissait du couvert d'une crête. Du haut de sa monture ailée, Lucus put observer des bêtes de métal ronflant parmi la horde, des béhémoths de bronze qui se frayaient un chemin en première ligne, leurs cavaliers avides de verser le sang de leurs ennemis.

Les chevaliers des deux camps se percutèrent comme deux lames de fond de muscles et d'acier, leurs lances perforant les plaques pectorales adverses dans des explosions écarlates. Les Bretonniens combattirent avec bravoure, mais leurs armes s'avérèrent insuffisantes face à l'inexorabilité des massacreurs de Khorne, dont les haches mordaient à mesure que la cavalerie sur juggernaut creusait un sillon sanglant à travers l'ennemi.

Les chevaliers pégases plongèrent pour intercepter ces montures infernales, mais Vilitch les noya dans un torrent de flammes du changement. En un instant, les nobles montures ailées furent horriblement mutées, et leurs nouvelles silhouettes incapables de voler les condamnèrent à s'écraser.

Intervention Héroïque

Lucus entra en lice, et abattit son courroux, une épée d'or étincelante à la main, tandis que les serres de son hippogriffe déchiquetaient les armures du Chaos comme du papier. Face à cette nouvelle menace, les lignes du Chaos s'étiolèrent, puis une immense carnabrute parvint pesamment au premier rang.

Les chevaliers assez courageux pour charger cette montagne de muscles moururent en un instant, écrabouillés comme de vulgaires insectes. L'hippogriffe de Lucus bondit sur la carnabrute, mais en dépit de l'adresse du baron, sa lame d'or ne mordit que l'air. La créature était liée à la volonté de Jharkill, l'un des lieutenants exaltés d'Archaon. Jharkill guidait la bête comme un marionnettiste, et celle-ci parait et esquivait la lame de Lucus avec l'adresse d'un bretteur émérite. Le baron avait beau déployer tout son talent, il n'arrivait pas à porter le moindre coup, jusqu'à ce qu'il réalisât que la bête ne faisait que jouer avec lui avant de délivrer un coup fatal.

Lassé de son adversaire, Jharkill étendit son contrôle sur l'animal, qui un battement de paupière plus tard, agrippa l'hippogriffe et lui arracha les ailes. Le sang gicla, les plumes volèrent en tous sens, puis le noble destrier fut réduit en pulpe par le martellement sauvage des énormes poings de la

carnabrute. Cette dernière attrapa alors le baron, et le brisa comme on brise un œuf. Les Bretonniens ne purent en supporter davantage. Ils cherchèrent à s'enfuir, mais furent impitoyablement broyés par les forces d'Archaon.

La Traîtrise des Sinistres Siamois

Archaon observa le massacre avec contentement, lorsqu'un de ses gardes rapproché vida soudain ses étriers, fracassé par la carnabrute. Du coin de l'œil, Archaon réalisa l'ampleur de la félonie du Maudit en voyant la pointe de l'épée de Vilitch dépasser de la dépouille de Jharkill. Le sorcier de Tzeentch venait de trucider le maître de la carnabrute, ce qui la rendit incontrôlable. Archaon comprit que Vilitch n'en voulait qu'à ses artéfacts, qu'il comptait récupérer sur son cadavre.

Les chevaliers d'Archaon ne pouvaient se soustraire à la colère de la carnabrute, dont chaque coup fracassait invariablement un cavalier et sa monture. Tandis que la bête se rapprochait de lui, Archaon ne recula point et libéra le démon piégé dans la Tueuse de Rois. Une vigueur impie parcourut le corps du seigneur du Chaos. Il frappa à la vitesse d'un serpent, et plongea la lame de son épée-démon dans le cœur du monstre.

Archaon mit pied à terre et marcha droit vers Vilitch, en fauchant ses gardes du corps comme des poupées de chiffon, puis il étala le sorcier d'un coup-de-poing qui aurait déraciné un chêne de la forêt de Drakwald. La Tueuse de Rois appuyée sur la gorge de Vilitch, Archaon lui demanda où trouver la Couronne de Domination. Comme s'il se parlait à lui-même, le Maudit prononça le nom de Be'lakor. Seul le premier des princes démons connaissait l'emplacement de la couronne. Puis, toujours en piaillant, Vilitch s'évanouit dans un nuage de fumée multicolore. Archaon jura que le sorcier lui rendrait des comptes lors de leur prochaine rencontre, puis il quitta les champs ensanglantés de Brilloinne à la recherche de Be'lakor.

LES ÉPREUVES FINALES

De retour dans les Désolations du Chaos, Archaon accomplit un rituel pour invoquer Be'lakor. Celui-ci jalousait l'ascension du seigneur du Chaos, mais les dieux sombres eux-mêmes le contraignirent à révéler l'emplacement de la couronne.

L'artéfact se trouvait près du premier autel du Chaos, sur les hauteurs des montagnes du Bord du Monde, là où un humain vendit pour la première fois son âme aux puissances de la ruine contre des promesses de pouvoir et d'immortalité. Laissant son armée combattre les ogres et les nains vivant dans les vallées, Archaon gagna l'entrée du temple, et lorsqu'il posa le pied sur le parvis, une porte massive constellée de runes démentes s'ouvrit devant lui.

La porte donnait sur un labyrinthe peuplé de monstres et de démons. Chacun des dieux du Chaos testa à sa façon l'homme qui prétendait devenir leur élu. Archaon résista aux pires maladies de Nurgle par la seule force de sa volonté. Il traversa des dédales de cristal multidimensionnels de Tzeentch qui l'auraient piégé pour l'éternité s'il ne s'était pas bandé les yeux pour suivre seulement son instinct. Toutes les tentations imaginables de Slaanesh essayèrent de resserrer leur emprise sur lui, mais il les ignora et continua sa route. Lorsqu'Archaon franchit enfin la dernière porte, il se retrouva face à une arche jetée par-dessus une rivière de lave dont la chaleur consuma instantanément ses cheveux et brûla sa peau. Un buveur de sang animé par la rage de Khorne jaillit de la fournaise. Un mortel plus faible aurait péri face au démon majeur, mais Archaon refusa de mourir. Poussé par une détermination hors du commun, il parvint à désarmer le buveur de sang et l'étrangla avec le propre fouet barbelé du démon. Autour de lui, les flammes s'éteignirent et il se tint devant un simple autel. À l'arrière de celui-ci se trouvait un trône taillé à même le roc. Un cadavre desséché y siégeait, et portait sur son crâne la Couronne de Domination. Archaon hurla de triomphe en s'emparant de l'artefact et le leva par-dessus sa tête. Ses blessures se refermèrent et son corps fut parcouru d'une énergie nouvelle. Cela lui avait pris plus d'un siècle, mais le Seigneur de la Fin des Temps avait fini par accomplir sa destinée.

LE COURONNEMENT DE LA RUINE

Une fois de plus, les dieux du Chaos avaient accordé de concert leur bénédiction à un mortel. Ils désignèrent Be'lakor afin de couronner Archaon, et même s'il brûlait de jalousie et de haine envers l'Élu des Dieux, le démon n'eut d'autre choix que de s'exécuter. Les hordes du Chaos qui s'étaient ralliées à la bannière d'Archaon s'agenouillèrent en signe de révérence lorsque l'ange ténébreux prit l'Œil de Sheerian autour du coup de l'élu et le fit fusionner avec la Couronne de Domination d'une impulsion de pouvoir occulte. Une comète à deux queues apparut dans le ciel au moment où l'artéfact fut posé sur le front d'Archaon. Des flammes noires jaillirent du heaume tandis que des milliers de guerriers endurcis se levaient et scandaient le nom de leur maître. Archaon se saisit de la Tueuse de Rois, enfourcha le Destrier de l'Apocalypse, et chevaucha vers le sud pour semer la dévastation dans les royaumes des hommes, à la tête des guerriers du Chaos.

LES HORDES DU CHAOS

Dans les froides Désolations Nordiques, se rassemblent les suivants des dieux du Chaos. Des hordes de maraudeurs barbares et de guerriers engoncés dans de lourdes armures se déversent depuis leurs terres stériles pour affronter les habitants ventripotents des terres du sud. À leur tête marchent d'abjects champions du Chaos, et à leurs côtés des aberrations massives, preuve qu'ils sont les authentiques favoris des dieux sombres.

Dans cette section, vous trouverez toutes les troupes, héros, monstres et machines de guerre employés dans les armées de guerriers du Chaos, chacun décrit en détail. En effet, ce chapitre contient les descriptions, l'imagerie, les profils de caractéristiques et les règles spéciales nécessaires pour utiliser tous les éléments de l'armée des guerriers du Chaos, des unités de Base aux personnages spéciaux, et des objets magiques aux dons des dieux.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Cette section détaille toutes les unités accessibles à une armée de guerriers du Chaos. Lorsqu'une règle spéciale est décrite dans le livre de règles de Warhammer, seul son nom est donné. Si une figurine a une règle spéciale qui lui est propre, celle-ci sera détaillée dans son entrée du bestiaire. Toutefois, les deux règles spéciales ci-dessous s'appliquent à plusieurs unités de l'armée des guerriers du Chaos.

ATTAQUES DÉMONIAQUES

Une figurine avec cette règle spéciale porte des *attaques magiques* (y compris ses attaques spéciales, à distance et de *piétinement*).

L'ŒIL DES DIEUX

Les figurines avec cette règle spéciale sont collectivement appelées champions du Chaos. Ils ne peuvent jamais refuser un défi, et doivent toujours en lancer un si possible. S'il y a plusieurs champions du Chaos impliqués dans un combat, le joueur qui les contrôle choisit lequel lance/relève le défi.

De plus, si un champion du Chaos tue son adversaire en défi, ou s'il tue un monstre, effectuez immédiatement un jet de 2D6 sur le tableau ci-contre. Une fois le résultat déterminé, notez sur votre feuille d'armée que le champion bénéficie de cette récompense pour le reste de la partie. Un champion du Chaos peut avoir de multiples récompenses par ce biais, et peut même posséder plusieurs fois la même. Ces récompenses ne peuvent pas amener une caractéristique au-dessus de 10 ni conférer une sauvegarde d'armure meilleure qu'1+. Quelle qu'en soit la raison, si une récompense ne peut être appliquée, traitez le résultat du jet de dés comme étant *l'œil s'ouvre*.

Notez que pour revendiquer le fait d'avoir tué un ennemi, un champion du Chaos doit lui avoir ôté son dernier PV (si une figurine subit simultanément plusieurs blessures non sauvegardées, déterminez aléatoirement celle qui l'a achevée). À titre d'exemple, provoquer la mort d'un adversaire *instable* suite à la résolution d'un combat, ou rattraper un personnage ou un monstre ennemi qui fuit un combat, ne compte pas.

DONS DES DIEUX

MARQUES DU CHAOS

Les champions qui gagnent la faveur d'un dieu du Chaos particulier reçoivent sa marque. L'apparence et les pouvoirs de ces mortels sont façonnés selon la personnalité de leur divinité tutélaire. Ils arborent des signes et des stigmates d'appartenance qui sont autant d'avertissements aux autres dieux du Chaos que leur âme est déjà préemptée.

De nombreux personnages et régiments des guerriers du Chaos possèdent, ou peuvent acquérir l'une des quatre *marques du Chaos* décrites ci-dessous. Un personnage possédant une marque du Chaos ne peut pas rejoindre une unité avec une marque différente. Un personnage avec une marque du Chaos ne peut pas non plus rejoindre une unité si un personnage avec une autre marque du Chaos que la sienne l'a déjà fait.

MARQUE DE KHORNE : *Ceux qui portent la marque de Khorne sont consumés par la rage et le besoin constant de faire couler le sang de leurs ennemis.*

Une figurine avec la marque de Khorne est *frénétique*.

MARQUE DE TZEENTCH : *Les porteurs de la miroitante marque de Tzeentch ont une capacité naturelle à manipuler la magie et une prescience leur permettant d'altérer le cours de la réalité.*

Une figurine avec la marque de Tzeentch possède une sauvegarde invulnérable de 6+. Si elle en possédait déjà une, la marque de Tzeentch améliore cette sauvegarde invulnérable d'1 point (jusqu'à un maximum de 3+). De plus, un sorcier avec la marque de Tzeentch relance les dés ayant donné 1 lors de ses jets de canalisation.

ARMURE DU CHAOS

Une armure du Chaos est un don vivant des dieux sombres, une seconde peau de métal qui ne peut pas être retirée.

Confère une sauvegarde d'armure de 4+ qui peut se combiner avec d'autres équipements. Un sorcier peut en être équipé et lancer des sorts.

MARQUE DE NURGLE : *La marque de Nurgle se manifeste sous des formes aussi variées que répugnantes. Un nuage de mouches accompagne ses porteurs, les rendant difficiles à prendre pour cible.*

Les ennemis ciblant en corps à corps un porteur de la marque de Nurgle subissent un malus de -1 sur leurs jets pour toucher.

MARQUE DE SLAANESH : *S'il est marqué par Slaanesh, un guerrier peut ressentir des sensations qui dépassent l'entendement et reste insensible aux peurs qui assaillent les simples mortels.*

Lorsque la majorité des figurines d'une unité porte la marque de Slaanesh, l'unité réussit automatiquement tous ses tests de *peur*, de *terreur* et de *panique*.

TABLEAU DE L'ŒIL DES DIEUX

2 DAMNÉ PAR LE CHAOS*
Le champion du Chaos doit effectuer un test de Cd sous sa propre caractéristique non-modifiée. Ce test ne peut bénéficier d'aucune relance d'aucune sorte. S'il est réussi, le champion reçoit la récompense *démence* (voir ci-dessous). S'il est raté, le champion est récompensé par la *dégénérescence* (voir ci-dessous).

DÉMENCE :
Le champion du Chaos gagne la règle *stupidité*. S'il la possédait déjà, il reçoit à la place un malus de -1 en Commandement, jusqu'à un minimum de 2.

DÉGÉNÉRESCENCE :
Si vous disposez d'une figurine d'enfant du Chaos non utilisée, vous pouvez la placer n'importe où à 6 ps ou moins du champion du Chaos et à plus d'1 ps de toute unité ou d'un terrain infranchissable. Il s'agit d'un enfant du Chaos normal (si l'on peut dire) : il ne conserve aucun équipement, amélioration, objet magique, marque du Chaos, mutation, don du Chaos, règle spéciale ni sort qu'il possédait dans son existence passée (ils sont perdus). Si vous n'avez pas de figurine d'enfant du Chaos disponible, ou si elle ne peut être placée sur la table à cause des restrictions précédentes, aucun enfant du Chaos n'est placé.

Enfin, le champion du Chaos est retiré de la table comme perte. S'il chevauchait une monture, celle-ci est également retirée, sauf s'il s'agit d'un char ou d'un monstre monté.

3 ŒIL DU MAL :
Le champion gagne +1 en Capacité de Tir.

4 RÉSISTANCE IMPIE :
Le champion gagne +1 en Endurance.

5 PEAU DE FER :
Le champion gagne +1 en sauvegarde d'armure.

6 MUTATION MEURTRIÈRE :
Le champion gagne +1 en Capacité de Combat.

7 L'ŒIL S'OUVRE :
Le champion du Chaos peut relancer un seul jet pour toucher, pour blesser ou de sauvegarde jusqu'à la fin de son prochain tour.

8 RÉFLEXES SURNATURELS :
Le champion gagne +1 en Initiative.

9 COLÈRE NOIRE :
Le champion gagne +1 Attaque.

10 FORCE DU MASSACREUR :
Le champion du Chaos gagne +1 en Force.

11 AURA DU CHAOS :
Le champion du Chaos gagne une sauvegarde invulnérable de 6+. S'il en possédait déjà une, celle-ci est améliorée d'1 point, jusqu'à un maximum de 3+.

12 APOTHÉOSE*
Le champion doit effectuer un test de Cd sous sa propre caractéristique non-modifiée. Ce test ne peut bénéficier d'aucune relance quelle qu'elle soit. Si le test est raté, le champion reçoit la récompense *grandeur divine* (voir ci-dessous). S'il est réussi, le champion est récompensé par la *démonification* (voir ci-dessous).

GRANDEUR DIVINE :
Le champion du Chaos gagne la règle *tenace*. S'il l'a déjà, il gagne à la place +1 en Cd.

DÉMONIFICATION :
Si le champion du Chaos n'avait pas déjà une marque du Chaos, il en gagne immédiatement une (au choix du joueur qui le contrôle, sachant qu'un sorcier ne peut jamais porter la marque de Khorne). Puis, si vous disposez d'une figurine de prince démon non utilisée, vous pouvez la placer n'importe où à 6 ps ou moins du champion du Chaos et à plus d'1 ps de toute unité ou d'un terrain infranchissable. Ce prince démon conserve tous les éventuels équipements, mutations et dons du Chaos, objets magiques et toutes les autres récompenses qu'il aurait gagnées sur ce tableau au cours de son existence mortelle. Si le champion du Chaos était votre général ou votre porteur de la grande bannière, le prince démon conserve ce rôle. S'il était sorcier, le prince démon conserve son niveau de magie et connaît les mêmes sorts que le champion avant son apothéose. Si le champion du Chaos possédait la marque de Khorne, de Tzeentch, de Nurgle ou de Slaanesh, il bénéficiera de l'amélioration *démon de Khorne*, *de Tzeentch*, *de Nurgle ou de Slaanesh*, correspondante. Si vous n'avez pas de figurine de prince démon disponible, ou si elle ne peut être placée sur la table à cause des restrictions précédentes, aucun prince démon n'est placé.

Enfin, le champion du Chaos est retiré de la table comme perte. S'il chevauchait une monture, celle-ci est également retirée, sauf s'il s'agit d'un char ou d'un monstre monté.

** Les figurines ainsi créées n'ont pas d'amélioration et ne rapportent pas de points de victoire.*

SEIGNEURS DU CHAOS

Parmi tous les guerriers mortels de toutes les civilisations du monde, les seigneurs du Chaos sont les plus redoutés, car ce sont de véritables dieux de la guerre incarnés parmi les hommes. Engoncés dans une armure baroque et d'épaisses fourrures, ils dépassent de plusieurs têtes même les autres champions du Chaos, qui semblent n'être que des enfants en comparaison. L'inflexible volonté d'un seigneur du Chaos a été forgée dans les feux de la guerre, ses talents sont modelés dans le creuset des batailles, et sa lame est éternellement assoiffée de sang.

Pour atteindre sa position de pouvoir, chaque seigneur du Chaos a parcouru un long et périlleux chemin, pavé des cadavres brisés d'aspirants moins habiles. Quelles que soient leurs capacités individuelles, ce sont tous des guerriers exceptionnels, qui combinent la force d'un troll avec la rapidité d'un serpent. La puissance du seigneur est encore renforcée par les récompenses de ses divinités tutélaires. Cherchant de nouvelles faveurs de ses dieux, il se mesure toujours aux meilleurs combattants, et les défis qu'il lance résonnent sur tout le champ de bataille. Les intrépides qui répondent à ses provocations n'ont droit qu'à un bref salut avant d'être taillés en pièces, car affronter un seigneur du Chaos est la promesse d'une mort brutale et hideuse.

Un seigneur du Chaos n'est pas seulement un guerrier imbattable, c'est aussi un conquérant sans pitié. Chef et stratège accompli, sa simple volonté suffit à garder unie une légion disparate d'hommes et de monstres. Le nom d'un seigneur du Chaos n'est évoqué que dans un murmure sur les terres des hommes, et ses exploits violents sont écrits dans le sang de ses ennemis. D'un simple mot, il peut condamner à mort des tribus ou des nations entières. Son regard suffit à soumettre ses suivants, et son aura de pouvoir attire de plus en plus de soldats sous sa bannière au fur et à mesure que croît sa légende.

Lorsqu'un seigneur du Chaos part en guerre, le monde tremble, car les autres peuples redoutent tous le jour où l'un d'eux viendra fouler au pied toutes les armées du monde et le plonger dans une ère de ténèbres.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur du Chaos	4	8	3	5	5	3	7	5	9

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

RÈGLE SPÉCIALE : L'œil des dieux.

HÉROS EXALTÉS

Le grand nord engendre les meilleurs guerriers du monde. Chacun est un parangon de férocité et de cruauté. Certains dirigent des nations entières, d'autres se consacrent aux études cabalistiques, mais la majorité d'entre eux se contente d'exceller dans le massacre de tous ceux qui leur résistent. Ces tueurs sans pitié sont appelés héros exaltés.

Leur histoire, notée de manière fragmentaire par les peuples libres du Vieux Monde, est un répertoire de maléfices et de forfaits, et leur infamie rayonne alors qu'ils attirent l'attention de leurs mystérieux dieux par leurs exactions.

Les héros exaltés cherchent souvent leurs semblables pour les affronter lors de combats singuliers rituels. Lorsque deux de ces champions s'opposent de la sorte, c'est un duel à mort à la manière des gladiateurs, au cours duquel ils usent de chaque arme à leur disposition sans la moindre retenue. Lorsqu'un vainqueur émerge du combat, souvent blessé, mais triomphant, il prend un trophée sanglant à son ennemi et s'approprie les armes et les suivants de feu son adversaire. S'il a réellement fait montre d'excellence, et attiré l'attention de ses sombres maîtres, il se verra parfois accorder une récompense plus permanente pour son exploit sous la forme d'une mutation ou d'un don démoniaque. Avec chaque victoire, le héros exalté se rapproche du statut convoité de seigneur du Chaos, qui mettra des armées entières sous ses ordres et se rapprochera de la démonification tant espérée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héros exalté	4	7	3	5	4	2	6	4	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

RÈGLE SPÉCIALE : L'œil des dieux.

SORCIERS DU CHAOS

Les champions du Chaos qui cherchent à maîtriser les arts magiques sont appelés sorciers du Chaos, et tous finissent par perdre la raison. Les sorciers du Chaos manipulent les énergies sauvages du Chaos et remodèlent la réalité pour la rendre plus conforme aux exigences de leurs maîtres. Un mot et un geste d'un sorcier du Chaos peuvent arracher la chair d'un homme à ses os, forcer un amant à assassiner sa bien-aimée, ou cerner de flammes un régiment entier. Ils font partie des plus puissants et des plus dépravés de tous les serviteurs du Chaos, car ils ont vendu leur âme en échange de l'ivresse du pouvoir ultime.

Dans le nord lointain, parmi les tribus guerrières vouées au Chaos, les jeteurs de sort, les sorcières et les chamans sont communément répandus, et pratiquent leur magie traditionnelle. Ils sont considérés comme des oracles des dieux et font office de prophètes, devins ou conseillers, guidant leurs seigneurs vers de nouvelles conquêtes.

Là où d'autres adeptes, comme ceux qui étudient aux collèges de Magie d'Altdorf, affinent leurs talents cabalistiques au fil d'années de laborieuses recherches, la compréhension qu'a un sorcier du Chaos des vents de magie est innée et immédiate. Cependant, sans la patience et la sagesse apportées par de telles études, un sorcier du Chaos ne manifeste pas l'attention et la retenue imposées par les dangers de la magie, et entame son irrévocable descente dans la folie et la difformité. Nombreux sont les chemins qui conduisent à ce funeste destin, mais le plus souvent, un sorcier du Chaos cherchera à étendre ses pouvoirs magiques ou à s'accaparer plus de puissance impie en échange d'une fraction de son âme, perdant une part de son humanité dans la manœuvre. Rapidement, l'aspirant ressent l'altération de son corps et de son esprit, et tandis que les vestiges de son âme sont enfin dévorés, il est plongé dans la spirale de la démence qui effacera tout de l'homme qu'il fut.

Il n'est pas rare non plus que des mages conscients des dangers qui les guettent succombent à la tentation du Chaos. Un magicien ambitieux, à moins qu'il ne manque simplement de talent ou de patience, s'offrira parfois à un démon en échange de pouvoirs occultes. On raconte qu'Egrimm van Horstmann, l'un des plus diaboliques des sorciers du Chaos, était l'un des membres du Collège Lumineux d'Altdorf avant sa progressive mais totale corruption par l'Architecte du Changement. Les sorciers déchus de ce type finissent toujours par obtenir des pouvoirs plus vastes qu'ils en rêvaient, mais il ne leur appartient pas de commander aux forces du Chaos, c'est même tout l'inverse. Leur soif de pouvoir finit par faire d'eux non des seigneurs parmi les hommes, mais de simples pantins entre les mains des dieux du Chaos, pour l'éternité. Tel est le sort qui attend tous ceux qui commercent avec les puissances de la ruine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur sorcier du Chaos	4	5	3	4	4	3	5	3	8
Sorcier du Chaos	4	5	3	4	4	2	5	2	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

MAGIE : Les sorciers du Chaos sont des *sorciers*, qui utilisent des sorts issus d'un de ces domaines : la Mort, le Feu, le Métal ou de l'Ombre. Un sorcier du Chaos avec la marque de Tzeentch, de Nurgle ou de Slaanesh doit utiliser respectivement le domaine de Tzeentch (p. 58) ou du Métal, le domaine de Nurgle (p. 59) ou de la Mort, ou le domaine de Slaanesh (p. 60) ou de l'Ombre.

RÈGLE SPÉCIALE : L'œil des dieux.

"La seule constante de l'univers n'est-elle pas le changement ? Un jour, tout ne sera que poussière, et même les étoiles du ciel pâliront. Ta vie n'est qu'une faible bougie dans les ténèbres, et ta mort une simple pensée, privée de sens par sa futilité.

Approche, petit être, et je te montrerai comment briller plus intensément..."

- Vilitreska, Seigneur du Flux

MONTURES DU CHAOS

Les champions du Chaos se voient souvent offrir une bête mutante ou tout autre monstre pour aller au combat. Un dieu peut aussi récompenser un champion particulièrement apprécié avec une monture démoniaque ; une créature de magie brute, liée et maintenue sur le plan des mortels par la volonté inflexible de son cavalier. Ces monstres sont engendrés dans le Royaume du Chaos et parcourent des distances prodigieuses uniquement pour qu'un champion privilégié puisse partir en guerre avec le panache qui sied à son statut.

DRAGONS DU CHAOS

Jadis nobles souverains des cieux, désormais avilis par les forces du changement, les terrifiants dragons bicéphales du Chaos sont d'horribles prédateurs. Chacun d'eux est l'ennemi de l'ordre et du bien, et peut briser des armées entières. Leurs têtes répandent un souffle mortel, l'une par de sinistres flammes, l'autre par du gaz corrosif. Seuls les plus puissants peuvent chevaucher un tel monstre, et uniquement parce qu'ils poursuivent les mêmes buts néfastes que leur monture.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dragon du Chaos	6	6	0	6	6	6	3	6	8

TYPE DE TROUPE : Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES : Grande cible, peau écailleuse (3+), terreur, vol.

Feu sombre du Chaos : Un dragon du Chaos a une attaque de *souffle* de F4 avec la règle spéciale *attaque enflammée*.

Vapeurs de contagion : Un dragon du Chaos a une attaque de *souffle* de F2 n'autorisant aucune sauvegarde d'armure.

MONTURES DU CHAOS

(voir page 34)

MONTURES DÉMONIAQUES

Aussi appelées coursiers des dieux, les montures démoniaques sont engendrées par des magies abjectes et invoquées sur le plan matériel par le biais de cérémonies dépravées et de sacrifices. Les montures démoniaques sont dotées de cornes, de plaques osseuses et d'éperons de métal qui émergent de leur chair surnaturelle, et leurs yeux brûlent des flammes impies du Chaos.

Certaines sont semblables à de gigantesques destriers dont le souffle est un nuage pestilentiel, d'autres évoquent des ours aux griffes de fer, ou des aberrations ophidiennes qui rampent sur le champ de bataille. Certaines enfin ressemblent à des animaux malades dont la peau parcheminée dissimule une force incroyable. Le sol tremble sous le pas de ces bêtes, l'air autour d'elles est imprégné d'énergie et leur rugissement terrifie l'ennemi. Seuls les meilleurs champions sont capables de chevaucher ces bêtes, car se sont des créatures rusées et malveillantes qui ne laissent pas de simples mortels les monter.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Monture démoniaque	8	4	0	5	5	3	3	2	8

TYPE DE TROUPE : Bête monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques démoniaques, peur.

MANTICORES

Les manticores sont des créatures semblables à des lions dotés d'ailes de chauve-souris, et comptent parmi les plus puissants prédateurs des montagnes du nord. Les dieux du Chaos font en sorte qu'il n'y ait jamais deux manticores identiques. Certaines ont des serpents en guise de crinière, d'autres, des écailles de fer, et nombre d'entre elles ont une queue hérissée de pointes d'où suinte un poison virulent. Cependant, toutes sont des tueurs frénétiques et elles sont si fières que les elfes noirs les considèrent comme des incarnations de Khaine, le dieu du meurtre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Manticore	6	5	0	5	5	4	5	4	5

TYPE DE TROUPE : Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES : Coup fatal, grande cible, terreur, vol.

Incontrôlable : Au début de chaque tour ami, une figurine sur manticore doit effectuer un test de Cd. En cas d'échec, le cavalier et sa monture sont sujets à la *frénésie* jusqu'au début de leur prochain tour. De plus, si le cavalier de la manticore est tué, elle suit automatiquement le résultat *Raaargh !* du tableau de réaction des monstres.

AMÉLIORATION :

Peau de fer : Une manticore avec l'amélioration peau de fer suit la règle spéciale *peau écailleuse (4+)*.

Queue venimeuse : Une manticore avec l'amélioration queue venimeuse gagne une Attaque additionnelle avec les règles *attaques empoisonnées* et *blessures multiples (2)*. Effectuez un jet pour toucher séparé pour cette attaque, ou utilisez un dé de couleur différente. Cette attaque a un bonus de +1 pour toucher contre les figurines se trouvant dans le dos de la manticore.

JUGGERNAUTS DE KHORNE

(voir page 35)

DISQUES DE TZEENTCH

Les montures démoniaques de Tzeentch sont appelées disques. Ces créations bizarres ne sont ni tout à fait des démons, ni tout à fait des artéfacts, mais un mélange des deux. Crépitant d'une énergie mystique, les disques planent au-dessus du sol et glissent sur les vents de magie. Alors que les guerriers de Tzeentch marchent au combat, les fiers sorciers de l'Architecte du Changement volent sur ces disques en déchaînant leurs pouvoirs. Les disques eux-mêmes sont des créatures dangereuses, capables de cracher des flammes magiques ou de générer à volonté des tentacules qui s'emparent des ennemis à portée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Disque de Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7

TYPE DE TROUPE : Bête de guerre.

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques démoniaques, peur, vol.

PALANQUINS DE NURGLE

Les champions estimés de Nurgle vont souvent au combat sur de répugnants palanquins, leur carcasse maladive avachie sur un trône de métal rouillé et de bois vermoulu. Ces palanquins sont portés non pas par de malheureux esclaves, mais par nul autre que des nurglings, les petites créatures démoniaques qui sont engendrées par les plus belles épidémies de Nurgle. Outre la virulence des plaies dont il est perclus, un nurgling isolé est relativement inoffensif. Cependant, lorsqu'ils forment un tapis vivant de leurs multitudes, ils rassemblent assez de force pour soulever le plus corpulent des champions de Nurgle, mais aussi pour submerger et massacrer tout ennemi assez stupide pour tenter de s'en prendre à celui-ci.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Palanquin de Nurgle	4	3	3	3	3	4	3	6	7

TYPE DE TROUPE : Bête monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques démoniaques, peur.

MONTURES DE SLAANESH

(voir page 33)

PRINCES DÉMONS

Si un champion survit aux batailles incessantes et aux mutations que lui infligent ses maîtres capricieux alors qu'il essaye de leur prouver sa valeur, il peut accéder à la récompense ultime. La divinité protectrice du champion le prendra à ses côtés sous la forme d'un prince démon, un être aux pouvoirs illimités, lié pour toujours aux ténèbres et à la destruction.

Les champions qui atteignent le statut de prince démon obtiennent l'immortalité et deviennent les ennemis du monde matériel. Tous ceux qui s'aventurent sur le chemin du Chaos espèrent atteindre cette apothéose, la glorieuse métamorphose lors de laquelle ils abandonneront leur faible enveloppe corporelle pour devenir des êtres des ténèbres. Mais pour chaque champion qui parvient à lever une tête cornue pour hurler son triomphe aux cieux sous sa nouvelle forme, des milliers périssent sur le champ de bataille ou terminent leur existence dans la peau d'un grotesque enfant du Chaos.

Lorsque le champion se transforme, des ailes de cuir ou de plumes jaillissent de son dos et l'emportent, de sorte qu'il puisse régner sur la terre comme sur le ciel. Certains princes démons préfèrent voler sur des piliers de flammes, les bras tendus tandis qu'ils louent leur divinité blasphématoire. D'autres ont même la capacité de remodeler la réalité, en manipulant les vents magiques aussi habilement que le plus puissant des sorciers.

Les princes démons sont des êtres titanesques, dont la forme colossale adopte une allure plaisante à leur maître. Ils manient des armes impies et possèdent des capacités surnaturelles. L'apparence de chaque prince démon est unique, mais ils retiennent la plupart du temps leur intellect et leur mémoire, afin de mieux se rappeler l'humanité qu'ils ont abandonnée. Certains princes démons se rendent dans le Royaume du Chaos pour servir leurs dieux sur d'autres mondes et dans d'autres dimensions, mais la plupart commandent encore des armées mortelles et guerroient éternellement. Ils sont soutenus par le sacrifice et les acclamations de leurs suivants, contrairement aux autres de leur engeance, qui combattent au sein des légions démoniaques, et qui ont besoin de la puissance fluctuante des vents de magie pour se maintenir sur le plan matériel. Les princes démons traquent sans relâche les ennemis de leur maître, car leur pain est la chair humaine, et leur vin les âmes des vivants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prince démon	8	9	5	6	5	4	8	5	9

TYPE DE TROUPE : Monstre (personnage).

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques démoniaques, indémoralisable, terreur.

Invulnérabilité démoniaque : Les princes démons ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

MAGIE : Un prince démon *sorcier* utilise les sorts du domaine de Tzeentch (p. 58) ou du Métal s'il s'agit d'un *démon de Tzeentch*, du domaine de Nurgle (p. 59) ou de la Mort s'il s'agit d'un *démon de Nurgle*, et du domaine de Slaanesh (p. 60) ou de l'Ombre s'il s'agit d'un *démon de Slaanesh*.

AMÉLIORATIONS :

Vol démoniaque : Un prince démon avec cette amélioration suit la règle spéciale *vol*.

Démon de Khorne : Un démon de Khorne suit la règle spéciale *haine (démons de Slaanesh)*. De plus, lors d'un tour où il réussit une charge, un *démon de Khorne* bénéficie d'un bonus de +1 en Force pour le reste du tour.

Démon de Tzeentch : Un démon de Tzeentch suit la règle spéciale *haine (démons de Nurgle)*, et relance ses jets de sauvegardes invulnérables ayant donné 1. Les sorciers avec cette amélioration peuvent relancer leurs résultats d'1 sur leurs jets de canalisation.

Démon de Nurgle : Un démon de Nurgle suit la règle spéciale *haine (démons de Tzeentch)*. Les figurines ennemies souffrent d'un malus de -1 sur leurs jets pour toucher un *démon de Nurgle* en corps à corps.

Démon de Slaanesh : Un *démon de Slaanesh* suit les règles spéciales *haine (démons de Khorne)* et *perforant*.

GUERRIERS DU CHAOS

Les guerriers du Chaos sont des combattants sans pareil. Leur force est effroyable et leur corps est aussi dur que les montagnes d'Acier. Ils sont imprégnés de la puissance du Chaos et engoncés dans des armures infernales, et la valeur martiale d'un seul d'entre eux vaut celle de dix hommes ordinaires. Ils ne sont plus vraiment humains, mais des armes vivantes, aiguisées à la perfection pour les tâches sanglantes auxquelles ils sont voués.

Lorsqu'un homme vend son âme au Chaos de cette façon, il choisit une vie de bataille et d'effusion de sang. Sa vie sera rude, car même le Nordique le plus belliqueux connaît des moments d'apaisement, au coin du feu, dans les bras d'une femme ou en éclusant une corne d'hydromel. Toutefois, quand un tel combattant revêt une armure et la cape d'un guerrier du Chaos, il abandonne les futilités que sont le confort ou l'amour. Il échange son humanité contre une vie de guerres perpétuelles au nom des puissances de la ruine, et la promesse du pouvoir et de l'immortalité.

Un guerrier du Chaos n'a pas besoin de manger, de boire ni de dormir, car il est nourri par les carnages qu'il provoque. Il n'a que mépris pour les faibles et les lâches, et tue en partie par vengeance, car une part de son être n'a jamais accepté ce qu'il est devenu. Le seul réconfort d'un guerrier du Chaos réside dans le massacre, l'accomplissement de sa nouvelle existence en tant qu'instrument de la volonté blasphématoire de son maître, et lorsque la bataille prend fin, son armure est maculée du sang de ses victimes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier du Chaos	4	5	3	4	4	1	5	2	8
Aspirant Champion	4	5	3	4	4	1	5	3	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLE SPÉCIALE :
L'œil des dieux (aspirant champion seulement).

ÉLUS

Parmi les guerriers du Chaos, certains portent la marque des dieux sombres encore plus profondément que les autres. On les appelle les élus, des êtres dotés de talents surnaturels et qui arborent les dons qu'ils ont reçus de leur maître en récompense du sang versé en son nom. Ces mutations sont aussi variées que le Chaos peut l'être, mais le plus souvent elles aident les élus dans leur quête de dévastation des royaumes civilisés. Même s'il ne porte pas de tels stigmates, il est clair de toute façon qu'un élu est le réceptacle de la puissance et de la volonté de son maître. De ce fait, il est ce qui se rapproche le plus d'un aristocrate au sein de l'étrange bestiaire du Chaos.

Les élus inspirent par l'exemple. Ils ne sont pas des chefs, mais des troupes d'élite et des champions du Chaos. C'est seulement ainsi qu'un élu peut espérer retenir l'attention de son dieu et atteindre le rang convoité d'exalté. Ils avancent sans sourciller sous les grêles de projectiles, les nuages de flèches et les salves d'artillerie, se rapprochant irrésistiblement de leur cible. Bien des lignes de bataille ont hésité et reflué en désordre face à l'avancée d'un régiment d'élus, en voyant leurs lames levées et prêtes à répandre la mort d'une façon aussi méthodique que cruelle.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Élu	4	6	3	4	4	1	5	2	8
Champion élu	4	6	3	4	4	1	5	3	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES :
L'œil des dieux (champion élu seulement).

Les récompenses du Chaos : Juste avant le tir au dé pour le premier tour, chaque unité d'élus doit jeter 3D6, défausser un seul dé au choix du joueur qui la contrôle, et consulter le tableau de *l'œil des dieux* (p. 25). Si une unité d'élus ne se déploie pas au début de la partie, mais arrive en tant que *renfort* par la suite, effectuez ce jet dès qu'elle est placée sur le champ de bataille. Si le résultat obtenu est *damné par le Chaos* ou *apothéose*, ce résultat est immédiatement appliqué au champion élu de l'unité (si l'unité ne contient pas de champion élu, traitez ce résultat comme *l'œil s'ouvre*). Dans tous les autres cas, le résultat est appliqué à toutes les figurines de l'unité. Notez que ce résultat ne s'applique pas aux éventuels personnages qui auraient rejoint l'unité d'élus.

MARAUDEURS DU CHAOS

Les tribus d'hommes du nord qui migrent vers le sud lors des invasions chaotiques sont appelées des maraudeurs. Ils combattent avec des haches au fer lourd, des épées ou des fléaux, et leur tactique se résume souvent à charger tête baissée contre l'ennemi en formant de grandes bandes guerrières. Ils ne connaissent pas la peur, car ils savent qu'ils se battent sous le regard de leurs dieux, et que ceux-ci ne tolèrent pas les couards.

Les Nordiques sont des guerriers nés, élevés à la dure dans un monde où le fait de survivre est une victoire sur les autres. Seuls les forts prospèrent, car les faibles sont impitoyablement chassés de leur tribu ou tués. Les Nordiques préfèrent la hache, le bouclier et l'épée à l'araire et à la faux. Ce que leurs terres ne peuvent produire, ils le volent aux autres races.

Comparer les hommes du nord à ceux du sud revient à comparer le loup au mouton. Les derniers se cachent derrière les murs de leurs villes, tandis que les premiers vont à leur gré aux quatre coins du monde en quête d'aventure et de butin. Pendant que les habitants de l'Empire se gavent de fromage et de vin au coin de leur âtre, les hardis hommes du nord dévorent de grands quartiers de viande rouge à même leur proie. Quand les peuples du sud geignent à propos de la pluie ou du brouillard, les Nordiques bravent le blizzard vêtus de lambeaux de fourrure infestés de vermine. Il n'est donc guère étonnant que leurs attaques soient redoutées pour leur férocité et leur violence à travers tout le Vieux Monde et au-delà.

Les chefs qui mènent les bandes de guerriers sont des adversaires effrayants, des montagnes de muscles à la chevelure hirsute, couverts de cicatrices et de trophées. Ces meneurs sont indépendants et féroces, et manient des armes présentant les stigmates d'un millier de coups mortels portés aux imprudents qui les ont affrontés. Ils dirigent un peuple si belliqueux que même en temps de paix, ils affrontent leurs rivaux pour avoir l'honneur de mener prochainement les guerriers au combat.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maraudeur du Chaos	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Chef maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	2	7

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLE SPÉCIALE :
L'œil des dieux (chef maraudeur seulement).

CAVALIERS MARAUDEURS

Les premiers guerriers d'une armée du Chaos à engager l'ennemi sont généralement les cavaliers maraudeurs. Ils forment l'avant-garde et enveloppent les forces de l'ennemi pour leur couper toute retraite. Lorsque l'adversaire essaie d'échapper au massacre perpétré par le corps principal de l'armée du Chaos, ce sont ces cavaliers qui sont chargés de le poursuivre et de l'exterminer. Ces maîtres de la steppe sont d'excellents chasseurs, aussi rapides et impitoyables que le blizzard.

Certaines tribus nordiques se méfient des chevaux, d'autres les considèrent avec déférence. Pour beaucoup, un destrier est un signe de statut, réservé aux meilleurs guerriers. Les chevaux montés par ces tribus sont des bêtes robustes et capricieuses, mais une fois qu'elles ont été domptées, elles restent fidèles à leur maître jusqu'à la mort. Cependant, elles seront toujours agressives et imprévisibles envers les étrangers. Le régime alimentaire de ces destriers est souvent complété par de la chair humaine et du sang dilué. Ce sont des animaux fiers dont les yeux luisent d'une intelligence inquiétante, qui ruent et piétinent l'ennemi frénétiquement quand ils se retrouvent dans la mêlée.

La rapidité et la mobilité de ces cavaliers dépassent largement celles de leurs homologues des armées du Vieux Monde. Ils savent diriger leur monture d'une simple pression du genou ou en bougeant imperceptiblement le bassin, ce qui leur laisse les deux mains libres pour manier leurs armes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Chef cavalier maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	2	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES : Cavalerie légère,
l'œil des dieux (chef cavalier maraudeur seulement).

RABATTEURS DE SLAANESH

Les rabatteurs sont des fanatiques qui chassent à dos de coursiers démoniaques extrêmement véloces. Ils ne combattent que pour infliger la souffrance et causer le désespoir, assénant des coups mortels mais visant les points qui prolongeront l'agonie de leurs victimes. Certains emploient des armes qui se sont fondues dans leur chair, tandis que d'autres portent des fouets à multiples queues qui semblent animés d'une vie propre. Ces knouts barbelés frappent à une vitesse surnaturelle, fendant la peau et tranchant les gorges en un clignement de paupière.

Slaanesh se délecte du désespoir des mortels, surtout chez les misérables qui luttent vainement pour une quelconque grandeur alors qu'ils ne possèdent ni la force ni la ruse pour réussir. À ces hommes de peu de volonté, Slaanesh murmure une promesse de pouvoir, non sans une contrepartie. Le Prince du Chaos envoie alors une de ses montures en cadeau pour porter le mortel de victoire en victoire. En échange, Slaanesh demande simplement que les âmes de ses ennemis lui soient sacrifiées. Rares sont ceux capables de résister à une telle offre, car comment ne pas devenir un puissant seigneur du Chaos après avoir reçu un tel présent ? Cependant, une fois le cavalier en selle, et le pacte conclu, il ne pourra plus jamais mettre pied à terre. Inconsciemment, il a offert sa servitude à Slaanesh.

Pour chaque âme qu'il fauche, un rabatteur est récompensé par le Prince du Chaos. Un flux étourdissant d'énergie parcourt alors ses veines, revigorant son corps par une forte dose de douleur et de désespoir qui le fait frissonner de plaisir. Toutefois, une telle extase ne dure guère, et provoque une dépendance extrême. À la fin de la bataille, il n'en subsiste que souffrance, et un tiraillement éludant toutes les pensées à l'exception d'une seule : sentir à nouveau l'étreinte enivrante de Slaanesh. Même le rêve de devenir un puissant seigneur du Chaos ne peut survivre à ce besoin irrépressible. Ainsi les rabatteurs se sont-ils condamnés à une chasse éternelle. Ils doivent combattre pour assouvir leur addiction aux tourments ou mourir de manque. Il n'existe aucune échappatoire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Rabatteur	4	4	3	3	3	1	5	1	7
Veneur	4	4	3	3	3	1	5	2	7
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7

TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES : cavalerie légère, l'œil des dieux (veneur uniquement)**, marque de Slaanesh, peur.**

Voleurs d'âmes : Lorsqu'une unité de rabatteurs de Slaanesh détruit une unité ennemie en corps à corps (y compris en rattrapant une unité en fuite), elle gagne une règle spéciale bonus jusqu'à la fin de la partie. Ce bonus dépend du nombre d'unités que les rabatteurs ont détruites au cours de la partie (voir ci-dessous). Notez que ces bonus sont cumulatifs et affectent uniquement le cavalier, pas sa monture.

Unités détruites	Bonus
1+	**Ardeur aiguë :** *Charge dévastatrice*
2+	**Delirium obsédant :** *Ténace*
3+	**Insensibilité absolue :** *Svg. invulnérable 4+*

AMÉLIORATION :
Knout : Une unité de rabatteurs de Slaanesh qui reçoit l'amélioration knout *frappe toujours en premier* lors du premier round de chaque combat.

MONTURES DE SLAANESH

Ces étranges créatures bipèdes sont parfois confiées à des adeptes particulièrement méritants. Comme tous les démons du Prince du Chaos, ces montures sont d'une beauté perverse, gracieuses et élégantes en dépit de leur nature monstrueuse. Leur corps sinueux frémit avec sensualité tandis qu'elles traversent le champ de bataille. Leur langue serpentine fouette l'air, en goûtant l'âme des mortels comme un limier flaire sa proie. Elles se jettent alors sur les imprudents et les immobilisent avec leur langue semblable à un fouet cruel.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7

TYPE DE TROUPE : Bête de guerre.

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques démoniaques, attaques empoisonnées, cavalerie légère, perforant, peur.

CHEVALIERS DU CHAOS

Les généraux du Vieux Monde doivent constamment faire face à toutes sortes d'adversaires. Ils doivent repousser les invasions de peaux-vertes, de morts-vivants et autres grâce à la discipline de leurs troupes et à leurs talents de stratège. Ils doivent lutter contre des mutants voués au Chaos et à la destruction de toute civilisation. Mais il est un spectacle qui glace le cœur du commandant le plus expérimenté : celui d'un chevalier du Chaos émergeant de la brume en galopant.

Les chevaliers du Chaos sont redoutés à travers tout le Vieux Monde et au-delà, car ce sont des tueurs sanguinaires capables de renverser le cours d'une bataille d'une seule charge tonitruante. Les chevaliers du Chaos sont des brutes immenses revêtues d'épaisses armures de plates, chaque élément de celles-ci étant forgé par un maître artisan démoniaque. Les éperons d'un chevalier du Chaos sont des lames dentelées afin de mieux trancher le cou de ses adversaires. Même la réputation d'un chevalier du Chaos est une arme, car ceux qui doivent les affronter détalent souvent avant même que le combat ne commence.

Ils manient de grandes lances de cavalerie barbelées destinées à empaler aussi bien qu'à déchirer les chairs de l'ennemi. D'autres disposent de tout un assortiment d'armes, comme des hachoirs, des pics de guerre ou encore de lourdes masses. Certains possèdent même des armes magiques. Quelle que soit la puissance des runes gravées sur leurs lames, ces épées et ces haches luisent d'un feu inquiétant.

Un chevalier du Chaos est un exemple pour tous les guerriers de l'armée, car il suit la voie de la damnation depuis des années et a mérité d'innombrables fois les faveurs des dieux sombres auxquels il a voué son âme sinistre. Son casque cornu et impénétrable peut cacher un faciès orné d'un rictus sadique révélant des crocs aiguisés, ou au contraire un visage angélique, d'une beauté à couper le souffle. Rares cependant sont ceux qui ont l'occasion de voir un tel spectacle, car les malheureux qui entrevoient le visage d'un chevalier du Chaos ne vivent pas pour en parler.

Un régiment de chevaliers du Chaos lancé à pleine vitesse percute l'ennemi avec la force du poing d'un dieu. Du fait de leurs prouesses martiales, les chevaliers du Chaos se considèrent supérieurs en tous points au reste des troupes de l'armée. Ils ne jurent allégeance à personne en dehors d'un seigneur du Chaos ou d'un prince démon, et même dans ce cas ils refusent d'abaisser leur bannière devant leur général, car leur fierté est au moins égale à leurs compétences au combat. Après la bataille, ils sacrifient les survivants de l'armée adverse en l'honneur des dieux sombres, les réduisent en esclavage, ou les mutilent pour récupérer des trophées qu'ils fixent à leurs armures ouvragées.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier du Chaos	4	5	3	4	4	1	5	2	8
Chevalier de la Ruine	4	5	3	4	4	1	5	3	8
Destrier du Chaos	8	3	0	4	3	1	3	1	5

TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES : L'œil des dieux (chevalier de la Ruine uniquement), **peur.**

AMÉLIORATION :
Armes ensorcelées : Les attaques effectuées avec une arme ensorcelée sont *magiques* et bénéficient d'un bonus de +1 en Force.

DESTRIERS DU CHAOS

Les destriers des chevaliers du Chaos sont aussi puissants et cruels que leurs cavaliers, car ce ne sont pas des animaux ordinaires, mais des étalons noirs comme la nuit doués d'intelligence, et dans les veines desquels coule du sang de démon. La tête et les flancs d'un destrier du Chaos sont protégés par des caparaçons élaborés qu'un cheval normal serait incapable de porter. Ces montures éventrent l'ennemi de leurs cornes ou le piétinent sous leurs sabots ; on dit aussi qu'elles sont les dons des dieux eux-mêmes et qu'elles ne sont loyales qu'envers eux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Destrier du Chaos	8	3	0	4	3	1	3	1	5

TYPE DE TROUPE : Bête de guerre.

MASSACREURS DE KHORNE

Les massacreurs sont des guerriers qui ne vivent que pour l'exaltation de la bataille et pour verser du sang au nom de Khorne. Seuls les chevaliers du Chaos qui se vouent corps et âme au Seigneur des Batailles et lui offrent une montagne de crânes peuvent espérer devenir un jour des massacreurs. Dès lors, ceux qui s'opposent à eux sont destinés à une mort brutale et rapide, car les massacreurs sont des tueurs impitoyables qui ne laissent derrière eux qu'un sillage de corps démembrés et d'entrailles ensanglantées.

Ces chevaliers sont tenus en haute estime par le Seigneur du Massacre, au point de leur témoigner sa bienveillance en leur offrant des destriers démoniaques pour les porter à la guerre : les juggernauts. Ces montures faites de métal vivant et de rage à l'état brut n'existent que pour broyer leurs adversaires sous leurs sabots d'airain. Aussi redoutables que soient les chevaliers du Chaos, une fois juchés sur des juggernauts, rien ne peut plus les arrêter. Tandis que les cavaliers assoiffés de sang beuglent leurs cris de guerre, leurs terrifiants coursiers grognent en rejetant de la vapeur et en arrachant des mottes de terre de la taille de pierres tombales, avant de se ruer sur leur proie en écrasant tout sur leur passage. Les chevaliers ne sont pas moins violents, démembrant leurs ennemis à coups de hache, ou les transperçant de leurs lances barbelées. Le plus puissant parmi eux, le chasseur de crânes, est celui qui a versé le plus de sang au nom de Khorne, et qui lui a fait cadeau des crânes de grands rois et de puissants héros.

Les massacreurs parcourent le Royaume du Chaos et les terres du nord en abattant tous ceux qu'ils croisent. Leur besoin de tuer est tel qu'ils chargent dès l'instant où ils aperçoivent un ennemi. Seule la volonté d'un seigneur du Chaos extrêmement autoritaire peut les retenir de se jeter sur leurs propres alliés, et encore, seulement parce que les massacreurs se voient promettre un carnage plus grand que tout ce qu'ils ont connu jusqu'alors. Cependant, même l'influence de l'Élu des Dieux lui-même ne peut pas brider indéfiniment les ardeurs guerrières des massacreurs, si bien que tôt ou tard, ils désobéiront à leur chef pour se jeter tête baissée sur l'ennemi. Au final, c'est toujours la rage irraisonnée des massacreurs qui provoque leur mort, car elle les rend totalement aveugles au danger : ils finissent par défier un monstre que même eux ne peuvent espérer vaincre, ou foncent au milieu de la mêlée et finissent submergés par le nombre. Malgré tout, les massacreurs considèrent une telle fin digne d'éloges, car Khorne ne se soucie pas de la provenance du sang tant qu'il coule à flots en son nom.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Massacreur	4	5	3	4	4	1	5	2	8
Chasseur de crânes	4	5	3	4	4	1	5	3	8
Juggernaut de Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7

TYPE DE TROUPE : Cavalerie monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : L'œil des dieux (Chasseur de Crânes uniquement), **marque de Khorne, peur.**

AMÉLIORATIONS :
Armes ensorcelées (voir page 34).

JUGGERNAUTS DE KHORNE

Ces créatures de métal et d'énergie démoniaque sont couvertes de fer et d'airain. Les juggernauts sont bien plus hauts qu'un homme, leur sang est de lave et leur cœur est celui d'un démon. Ils ont été forgés dans des flammes noires et liés par des runes magiques, et leur enveloppe de muscles et d'os métalliques suffit à peine à contenir leur fureur. Leur charge fait trembler le sol, et la protection accordée par leur masse est telle que leur cavalier n'hésite jamais à plonger au cœur de la mêlée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Juggernaut de Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7

TYPE DE TROUPE : Bête monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques démoniaques, peur.

Monstre d'airain : Un juggernaut améliore la sauvegarde d'armure de son cavalier de +2, au lieu de +1, comme c'est normalement le cas des montures de *cavalerie monstrueuse*.

Charge meutrière : Lors d'un tour où un juggernaut de Khorne réussit une charge, il ajoute +1 à sa Force.

CHARS DU CHAOS

Les chars du Chaos sont un symbole de prestige tout autant que des armes redoutables chez les tribus des nomades des steppes. Ils sont souvent décorés de trophées et de bannières récupérées sur les infortunés qui ont péri sous leurs roues. Au contraire des chars de bois des elfes et des fragiles attelages des morts-vivants de Nehekhara, leurs châssis sont forgés dans un métal noir imbibé de sang. Un char du Chaos est si lourd que lorsqu'il a pris de l'élan, rien ne peut l'arrêter à part le mur d'une forteresse. Pire encore, leurs roues sont dotées de faux qui hurlent tandis qu'elles découpent les membres de l'ennemi.

Aucun animal ordinaire n'aurait la force de tirer au combat une telle machine de guerre, mais les chars du Chaos sont attelés à des destriers investis par la puissance des énergies du Chaos et protégés par de lourdes plaques d'armure, à l'instar de leurs maîtres. Lorsque ces bêtes se lancent au galop, leurs naseaux crachent de la fumée et des flammes dansent dans leurs yeux, comme si le char venait de jaillir tout droit des royaumes infernaux.

Quand un char du Chaos percute les lignes ennemies, le carnage qu'il provoque est épouvantable. Les soldats sont projetés en tous sens par la force de sa charge tandis que les destriers cauchemardesques plongent à travers leurs rangs. Leurs sabots ferrés écrasent les corps et leurs gueules garnies de crocs déchirent les chairs exposées. Les faux tourbillonnantes des roues tranchent les jambes de ceux qui tentent de contourner le char alors même que les pointes qui recouvrent son châssis empalent ceux qui sont assez fous pour tenir leur position. Comme si cela ne suffisait pas, cet engin déjà mortel en lui-même sert de plate-forme de combat à des guerriers du Chaos, qui décapitent et éventrent avec leurs immenses lames ceux qui passent à leur portée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char du Chaos	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Aurige du Chaos	-	5	3	4	-	-	5	2	8
Destrier du Chaos	8	3	-	4	-	-	3	1	-

TYPE DE TROUPE : Char (sauvegarde d'armure 3+).

CHARS ÉVENTREURS

Un char du Chaos est une construction massive de métal, de bêtes mutantes et de lames aiguisées menée au combat par des guerriers figurant parmi les plus redoutables du monde, mais plus dangereux encore sont les attelages tirés par un éventreur. Les engins de mort utilisés par les armées du Chaos sont rarement subtils, et ce char est probablement le plus meurtrier d'entre eux. Son seul but est de délivrer un impact terrifiant en un point de la ligne de bataille, en coupant en deux les guerriers et en mettant en déroute les survivants. Rares sont ceux à pouvoir résister à la charge d'une de ces machines de guerre sans finir réduits en pulpe ou écrasés sous ses roues.

Les chars tirés par un éventreur sont encore plus massifs que les autres. Aucun animal ordinaire n'aurait la force de tirer un engin aussi lourd, c'est pourquoi l'équipage fait usage d'un éventreur, une créature aux muscles hypertrophiés célèbre pour son tempérament ombrageux. Ces monstruosités aux grondements sonores foncent sur l'ennemi avec tant de force et d'inertie que ceux qui ne finissent pas empalés sur ses cornes ou les pointes de son caparaçon sont littéralement démembrés par l'impact. Même les animaux savent les massacres ignobles que les éventreurs commettent, c'est pour cette raison que chaque char éventreur est suivi à bonne distance par une nuée de chiens écumants et par un vol de charognards, qui attendent que la bataille soit terminée pour aller se repaître des victimes que la pesante machine de guerre ne manque pas de laisser dans son sillage.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char éventreur	-	-	-	5	6	5	-	-	-
Aurige du Chaos	-	5	3	4	-	-	5	2	8
Éventreur	6	4	-	5	-	-	2	3	-

TYPE DE TROUPE : Char (sauvegarde d'armure 3+).

RÈGLE SPÉCIALE : Peur.

Charge éventreuse : Les touches d'*impact* d'un char éventreur suivent la règle spéciale *coup fatal*.

CHIMÈRES

La chimère est un monstre tricéphale, et une des créatures du Chaos les plus redoutables. Elle a été si affectée par la puissance corruptrice du Chaos qu'il est impossible de dire avec certitude de quels animaux elle descend. Comme toutes les bêtes qui vivent dans ou à proximité du Royaume du Chaos, la chimère peut adopter des apparences et des tailles variées, car elle est très sensible à l'influence du Chaos. Les têtes de certaines d'entre elles crachent du feu comme les dragons, d'autres sont dotées de crocs démesurés ou de pattes griffues qui dégoulinent de poison. La plupart des chimères possèdent une queue à l'aspect infernal se terminant par une gueule béante, et dotée d'une vie propre. Il existe même des spécimens – telles que celles qui vivent au milieu des spires de la Citadelle Plaintive – qui semblent être imprégnés des vents de magie qui soufflent sur le monde. La peau de ces bêtes est changeante et multicolore ; elle peut devenir translucide, et s'écoule comme de la cire pour refermer les blessures que subit le monstre. Quelle que soit son apparence, une chimère est toujours une créature sauvage et imprévisible, et lorsque son rugissement retentit, on peut être sûr qu'un carnage va bientôt se produire.

Un seigneur ou un sorcier du Chaos particulièrement puissant et inconscient essayera parfois d'asservir une chimère, car les ravages qu'une telle créature peut faire sur le champ de bataille ont toutes les chances d'attirer l'attention des dieux sombres. On raconte que seuls les élus des dieux du Chaos ont une infime chance de lier une chimère à leur volonté ; d'ailleurs, il arrive qu'un champion passe sa vie à en chercher une sans jamais la trouver, ou qu'au contraire, sa première rencontre avec un tel monstre soit aussi la dernière. Cependant, les rares champions du Chaos qui parviennent à asservir une chimère d'une façon ou d'une autre disposent alors d'un potentiel de destruction inégalé.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chimère	6	4	0	6	5	4	2	6	5

TYPE DE TROUPE : Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES : Grande cible, peau écailleuse (4+), terreur, vol.

Queue de démon : En plus de ses Attaques ordinaires, une chimère possède une Attaque additionnelle qui suit la règle *attaques aléatoires (1D3)*. Effectuez séparément leurs jets pour toucher ou utilisez des dés de couleur différente, car ces Attaques bénéficient d'un bonus pour toucher de +1 si elles visent une unité dans l'arc arrière de la chimère.

AMÉLIORATIONS :

Haleine de feu : La chimère possède une arme de *souffle* de Force 4 qui suit la règle spéciale *attaque enflammée*.

Régénération : La chimère suit la règle spéciale *régénération*.

Bave venimeuse : La chimère suit la règle spéciale *attaques empoisonnées*.

"Je marchais sur une plaine recouverte d'ossements, sous un ciel couleur d'airain. Dans les orbites des crânes poussaient des fleurs noires, chacune le réceptacle d'une âme asservie. De grosses mouches à l'abdomen grenat suçaient leur nectar, tandis que des nuages de pollen rouge s'envolaient dans la brise en répandant une odeur cuivrée. Les fleurs dodelinaient lentement en me susurrant à l'oreille des paroles amères. Le cri distant d'un démon me parvint, suivi d'un rire dément qui se perdit dans la brume.

C'est alors que j'arrivai au pied de l'Arbre des Ombres Damnées.

Des esprits torturés pendaient de la moindre de ses branches, tombant de temps à autre comme des fruits trop mûrs pour aller nourrir ses racines corrompues, refermant ainsi la boucle d'un cycle sans fin. Ces esprits gémissaient sous le poids des remords et des erreurs du passé : telle était la récompense de l'allégeance qu'ils s'étaient choisie. Ils imploraient pitié, à l'exception d'un seul, celui de l'arbre lui-même, dont l'œil unique me scrutait avec étonnement. Il parla alors d'une voix similaire au verre qui se brise, comme si les haches de mille bûcherons s'acharnaient sur son tronc.

"Par mon serment rompu et mille promesses de mort, un mortel arpente le jardin de sang ! Laisse-moi t'enserrer de mes racines, que nous ne fassions plus qu'un ! Que ton corps soit mien, qu'il me libère en m'offrant son écrin de chair... Je te tuerai au nom de mon maître ! Je verserai ton sang et celui de mille autres ! Oh... libère-moi de ce carcan d'écorce afin que j'arpente de nouveau le monde !"

Puis il fut parcouru d'un long frémissement. Je m'enfuis, de peur de partager le sort des âmes infortunées accrochées à ses branches..."

- Marius Hollseher, le Liber Malefic

DÉCHUS

Les déchus du Chaos sont des maniaques écumants qui hurlent en se précipitant vers les lignes ennemies, leurs membres mutants s'agitant en tous sens pendant que leurs mâchoires distendues claquent à s'en décrocher. Ils étaient jadis de fiers et puissants guerriers du Chaos, mais les mutations qu'ils ont reçues les ont rabaissés au rang de bêtes sauvages, et ils n'ont guère plus de sens tactique que les chiens affamés qui se rassemblent autour de leurs antres jonchés d'os. Ils se jettent sur l'ennemi sans aucune considération pour leur propre vie. Ces malheureux sont littéralement déchus, et chez eux le langage a laissé la place à des grognements gutturaux. S'ils tuaient jadis au nom de leur ambition et de leurs dieux, ils ne sont plus motivés que par une faim sauvage et surnaturelle.

De nombreux guerriers du Chaos, souvent aussi courageux au combat que des élus, découvrent avec horreur que les récompenses de leurs maîtres divins sont plus un fardeau qu'une bénédiction. Les déchus perdent la faculté de raisonner, et abandonnent la sophistication des armes pour se ruer sur l'ennemi avec leurs dents et leurs griffes. Aucune intelligence ne luit dans leurs yeux noirs, et leur esprit n'est plus habité que par des rêves de carnage et de sanglants festins. Ils n'évoquent rien d'autre qu'une vile fusion des formes abjectes du Chaos et de ce que la nature a de pire. Ces guerriers nés sont souvent dotés de tentacules frémissants, de griffes chitineuses, de têtes ou de membres supplémentaires velus qui poussent entre les crevasses de l'armure du Chaos qui leur était si précieuse. Certains déchus manifestent des mutations encore plus extrêmes, et leur enveloppe difforme témoigne de la bestialité de leur âme. Beaucoup ne sont qu'à une mutation de la régression à l'état d'enfant du Chaos.

Bien que les déchus paraissent hideux et dégénérés aux yeux des peuples du sud, les gens du nord font peu de différence entre eux et les autres guerriers portant la marque des dieux. Ils considèrent même les déchus atteints par les pires mutations comme des privilégiés : en effet, ne vaut-il pas mieux attirer l'attention des dieux et mourir au combat, plutôt que mener une vie insignifiante ?

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Déchu	6	4	0	4	4	1	4	1D3	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques aléatoires (1D3), frénésie, immunisé à la psychologie.

Mutations étranges : Si une unité de déchus est au contact d'une ou plusieurs unités ennemies au début de la phase de Corps à Corps, jetez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. L'effet dure jusqu'à la fin de la phase.

D6	Mutation
1	**Cervelles de limaces :** Tous les Déchus de l'unité suivent la règle spéciale *frappe toujours en dernier*.
2	**Serres affilées :** Tous les Déchus de l'unité suivent la règle spéciale *perforant*.
3	**Tentacules fouetteurs :** Tous les Déchus de l'unité suivent la règle spéciale *frappe toujours en premier*.
4	**Crochets venimeux :** Tous les Déchus de l'unité suivent la règle spéciale *attaques empoisonnées*.
5	**Régénérescence :** Tous les Déchus de l'unité suivent la règle spéciale *régénération (5+)*.
6	**Griffes tranchantes :** Tous les Déchus de l'unité suivent la règle spéciale *coup fatal*.

AMÉLIORATIONS :

Déchus de Khorne : Les déchus de Khorne suivent la règle spéciale *haine*.

Déchus de Tzeentch : Les déchus de Tzeentch suivent la règle spéciale *résistance à la magie (2)*.

Déchus de Nurgle : Les déchus de Nurgle suivent la règle spéciale *peur*.

Déchus de Slaanesh : Les déchus de Slaanesh suivent la règle spéciale *rapide*.

ENFANTS DU CHAOS

Un guerrier qui reçoit trop d'attentions de la part des dieux sombres succombera à la folie et à la mutation. Son physique sera corrompu, et il sera réduit aux pleurs et aux cris alors que sa chair frémira, se rétractera et s'étirera en subissant les pires transformations, jusqu'à adopter une apparence ignoble, mais plaisante aux yeux de son dieu.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Enfant du Chaos	2D6	3	0	4	5	3	2	1D6+1	10

TYPE DE TROUPE : Bête monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques aléatoires (1D6+1), indémoralisable, mouvement aléatoire (2D6), peur.

AMÉLIORATIONS :

Enfant de Khorne : Un enfant de Khorne suit la règle spéciale *charge dévastatrice*.

Enfant de Tzeentch : Un enfant de Tzeentch a une arme de *souffle* de F3 avec la règle spéciale *attaques enflammées*.

Enfant de Nurgle : Un enfant de Nurgle suit la règle spéciale *attaques empoisonnées*.

Enfant de Slaanesh : Un enfant de Slaanesh suit la règle spéciale *frappe toujours en premier*.

CHIENS DU CHAOS

Corrompus dans leur âme comme dans leur chair, ces chiens écument les désolations en meutes affamées, et s'attaquent à des proies qui vont de l'enfant isolé au jeune mammouth des glaces. Au sud de la Norsca, des loups et des chiens rôdent dans les ombres des feux de camp. Les Nordiques leur laissent quelques lambeaux de viande et leur permettent de s'approcher des flammes, si bien que ces bêtes ont appris à cohabiter avec les humains. Cette relation existe depuis des siècles, inscrite dans l'inconscient collectif des hommes comme des animaux depuis des générations. La faim de ces bêtes est telle qu'elles n'hésitent pas à charger des régiments entiers avec une fureur inconsciente : leur seule préoccupation est d'enfoncer leurs crocs dans de la chair vivante.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien du Chaos	7	4	0	3	3	1	3	1	5

TYPE DE TROUPE : Bête de guerre.

AMÉLIORATIONS :

Écailles : Les chiens du Chaos dotés de cette amélioration ont la règle spéciale *peau écailleuse (6+)*.

Crocs venimeux : Les chiens du Chaos dotés de cette amélioration ont la règle spéciale *attaques empoisonnées*.

OGRES DU CHAOS

Les ogres sont des bandits brutaux et musculeux qui ne s'intéressent qu'à deux choses : se battre et manger. Ils sont animés d'un instinct nomade, si bien qu'on les rencontre dans le monde entier, occupés à s'attaquer à plus faible qu'eux ou à louer leur massue au plus offrant, en échange d'or et de vivres. Si un groupe d'ogres est impressionné par la sauvagerie d'une tribu nordique, il n'est pas rare qu'il s'allie à elle de façon momentanée ou permanente.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogre du Chaos	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Ogre mutant	6	3	2	4	4	3	2	4	7

TYPE DE TROUPE : Infanterie monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : L'œil des dieux (ogre mutant uniquement)**, peur.**

Charge ogre : Les ogres du Chaos suivent la règle *touches d'impact (1)*. De plus, lors de la détermination de la portée de charge, si les deux dés les plus élevés totalisent un score de 10 ou plus, chaque ogre inflige 1D3 *touches d'impact* au lieu d'1. Il peut être utile de distinguer les unités qui ont obtenu un 10+ sur leur jet de charge, afin de s'en souvenir lors de la phase de Corps à Corps. Une unité d'ogres du Chaos ajoute son bonus de rangs à la Force de ses *touches d'impact*.

TROLLS DU CHAOS

Les trolls sont des monstres laids et stupides animés d'un goût certain pour la chair humaine. Ils sont capables de régurgiter le contenu de leur estomac en une vaste gerbe, dont l'acide est à même de faire fondre sa proie. Il est dit que les trolls nordiques sont capables de vomir des vers carnivores ou même l'essence du changement. Les trolls jouissent aussi de capacités de régénération. Ils sont capables de faire repousser des membres, voire des têtes coupées. Lorsque la chair d'un troll du nord repousse, elle adopte une nouvelle forme : chaque blessure engendre un nouveau membre, gueule ou mutation étrange. Les plus vieux trolls nordiques ont la chair ornée de dizaines de têtes hurlantes et de griffes meurtrières.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Troll du Chaos	6	3	1	5	4	3	1	3	4

TYPE DE TROUPE : Infanterie monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : Peur, régénération, stupidité.

Vomi de troll : Au lieu d'effectuer ses attaques de corps à corps ordinaires, l'unité entière peut choisir de vomir sur l'ennemi (elle pourra quand même le *piétiner*). Chaque troll pouvant attaquer (y compris ceux qui effectueraient des attaques de *soutien*) inflige une touche automatique de F5 qui ignore les sauvegardes d'armure.

DRAGONS-OGRES

On raconte que les dragons-ogres comptent parmi les créatures les plus anciennes du monde. L'incroyable longévité de la race des dragons-ogres, comme toute chose surnaturelle, est l'œuvre des dieux du Chaos. Il y a une éternité, les pères des dragons-ogres passèrent un pacte avec les puissances de la ruine et acceptèrent la damnation pour empêcher que leur lent déclin ne se transformât en extinction. Ils reçurent la vie éternelle mais, en retour, leur race entière dut se soumettre aux ordres des dieux. Depuis ce jour, ils jouissent d'une réputation d'êtres immortels qui ne peuvent périr que de mort violente, des légendes vivantes qui n'apparaissent que pour tout dévaster.

Lorsque l'air est glacé et que de terribles orages assaillent les sommets du monde, les dragons-ogres qui sommeillent dans les montagnes reviennent à la vie. Plus le tonnerre se fait fort et plus la tempête fait rage, plus nombreux sont les dragons-ogres à être tirés de leur sommeil. Alors que les éclairs frappent le sol, ils escaladent les montagnes et les glaciers, tout en se battant à grands coups de hache pour être les premiers à atteindre les pics les plus hauts. Là, ils se baignent dans la foudre, absorbant les forces élémentaires alors qu'ils lèvent leurs armes aux cieux, car la tempête les régénère et leur procure toute l'énergie dont ils auront besoin pour la bataille à venir.

Les dragons-ogres attendent le jour où leur servitude prendra fin avec l'engloutissement du monde par le Chaos, et où leur race renaîtra au milieu de la tempête de l'Apocalypse. Mais pour l'heure, ils répandent la mort au nom des dieux sombres.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dragon-ogre	7	4	2	5	4	4	2	3	8
Shartak dragon-ogre	7	4	2	5	4	4	2	4	8

TYPE DE TROUPE : Bête monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : Fils de l'orage (voir ci-dessous), **peau écailleuse (5+), peur.**

SHAGGOTHS DRAGONS-OGRES

Un shaggoth est une véritable montagne de muscles et de colère. Les plus anciens des shaggoths sont de monstrueux titans, car plus un dragon-ogre vieillit, plus il grossit, et tant que la foudre vient régénérer son corps et son âme, sa taille n'a pas de limite. Proprement colossaux, aussi vieux que les montagnes elles-mêmes, les shaggoths sont peut-être les plus anciens monstres du monde, car la plupart sont vieux de plus de six mille ans.

Les premiers shaggoths arpentaient le monde avant l'invention de l'écriture par les elfes, avant que les premiers peaux-vertes ne sortissent de leurs cavernes, avant même peut-être la visite des Anciens en ce monde, et aujourd'hui encore, ils dépassent les frondaisons des plus denses forêts, dominent les cités et les forteresses de toute leur hauteur. Ce sont eux qui pactisèrent avec les puissances de la ruine avant l'aube de l'Homme :

ce sont des êtres qui ont marchandé avec des dieux et ont non seulement survécu, mais ont reçu l'immortalité en retour. Par chance, seules les plus violentes tempêtes peuvent réveiller les anciens shaggoths. Pourtant, certains pensent que lorsque la Fin des Temps viendra, et qu'une tempête éclatera, si terrible que Krakanrok, le père de leur race, qu'on dit aussi grand qu'une montagne, se réveillera et viendra dévaster le monde lors d'une ultime bataille apocalyptique.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Shaggoth dragon-ogre	7	6	3	6	5	6	4	5	9

TYPE DE TROUPE : Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES : Grande cible, immunisé à la psychologie, peau écailleuse (5+), terreur.

Fils de l'orage : Les figurines dotées de cette règle ont une sauvegarde invulnérable de 2+ contre toutes les attaques basées sur la foudre ou les éclairs, comme les touches causées par des sorts (*Malefoudre*, *Foudre d'Uranon*, *Déluge d'Éclairs*, *Tempête de Shemtek*, etc.), par des armes (tel que le canon à malefoudre skaven) et par des capacités et attaques spéciales (les tirs d'une roue infernale skaven, la règle *seigneur de l'orage* de Kholek, etc.). Si pour une raison ou une autre la figurine est touchée par une attaque à base de foudre, elle devient sujette à la *frénésie*.

CANONS APOCALYPSE

En partie machine et en partie démon, le canon Apocalypse est un énorme construct de métal qui rugit et tremble d'une fureur infernale. À la bataille, il projette des rafales d'énergie démoniaque qui viennent s'abattre sur les rangs ennemis, liquéfiant tout ce qu'elles touchent et éparpillant les survivants.

Ces monstres sont manœuvrés par un équipage de nains du Chaos, car c'est dans leurs forges qu'ils sont créés. Il est de leur devoir de retenir le canon Apocalypse au cours de la bataille : en effet, l'entité qu'il abrite est si assoiffée de carnage qu'il faut l'enchaîner pour l'empêcher de se ruer vers l'ennemi. De telles précautions sont toutefois inutiles lorsque l'adversaire s'approche et on raconte que rien ne peut apaiser la soif de destruction de ces machines.

Les nains du Chaos chargent le canon en poussant le corps d'un ennemi dans le creuset situé à l'arrière de la machine. La chair de la victime fond en un instant, coulant comme de la cire aux pieds de l'équipage, tandis que les feux démoniaques arrachent l'âme du prisonnier. Celle-ci est ensuite transformée en un éclair d'énergie corruptrice projeté vers sa cible en un spasme répugnant.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon Apocalypse	3	4	3	5	6	5	1	5	4
Servant nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

TYPE DE TROUPE : Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques démoniaques (canon Apocalypse uniquement)**, grande cible, indémoralisable, maîtres des bêtes, terreur.**

Déchaîné : Au début de votre tour, si le canon n'est pas au corps à corps, il doit effectuer un test de Cd. En cas de réussite, rien ne se produit. En cas d'échec, faites pivoter le canon Apocalypse vers l'unité ennemie la plus proche. Il suit alors la règle *mouvement aléatoire (3D6)* jusqu'au début du prochain tour, et ne peut se déplacer que droit devant.

Construction démoniaque : Un canon Apocalypse possède une sauvegarde d'armure de 4+ et *invulnérable* de 5+.

Feu infernal : Le feu infernal suit les règles d'une *catapulte* ayant le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
12-60 ps	5(10)	Mouvement ou tir, blessures multiples (1D6), tir lent

Les *blessures multiples (1D6)* ne s'appliquent qu'à la touche de F10 infligée à la figurine située sous le trou central du gabarit. Une unité subissant au moins une perte à cause du *feu infernal* doit effectuer un test de *panique* comme si elle avait subi 25% de pertes, avec un malus additionnel de -1 en Cd. En cas d'*incident de tir*, effectuez un jet sur le tableau suivant :

D6	Résultat
1	**Enfin libre !** Le démon se libère de ses liens. Chaque unité dans un rayon de 3D6 ps subit 1D6 touches de Force 5. Retirez le canon et ses servants.
2	**Scronch !** Le canon aspire ses servants dans son fût et les recrache sous la forme d'un geyser de sang et d'os broyés. Retirez tous les servants.
3	**Bzzzz !** Le canon crache des jets d'énergie pure. Tous les sorciers (amis et ennemis !) dans un rayon de 24 ps doivent réussir un test de Cd sous peine de subir un *fiasco*. Ignorez les règles imposant le retrait de dés des réserves. Les sorts perdus sont déterminés aléatoirement.
4	**Grrr !** Le démon est de mauvaise humeur et le fait savoir. Retirez 1D3 servants.
5	**Raaargh !** Le canon brise ses chaînes et se rue en avant. Déplacez le canon droit devant de 3D6 ps comme s'il suivait la règle *mouvement aléatoire* et s'il s'agissait de la sous-phase des Mouvements Obligatoires.
6	**Boum !** Le canon Apocalypse tire un projectile dévastateur. Résolvez le tir comme si un Hit! avait été obtenu, en doublant la Force de toutes les touches (jusqu'à un maximum de 10). Le canon Apocalypse ne peut ensuite plus tirer pour le restant de la partie.

AUTELS DE GUERRE DU CHAOS

Les hommes du nord savent que leurs actes peuvent attirer l'attention de leurs maîtres diaboliques, et font tout ce qui est en leur pouvoir pour captiver leur regard. C'est pour cette raison que de nombreuses tribus partent au combat avec leurs reliques et leurs icônes religieuses. Les plus puissantes vont encore plus loin et montent leurs autels et leurs oratoires sur des chariots de sorte que les fruits du carnage qu'ils commettent au nom des dieux puissent leur être directement donnés.

Les autels de guerre peuvent revêtir bien des formes. Certains sont de simples carrioles sur lesquelles s'empilent des crânes, des armes et d'autres offrandes. Sinon, il peut s'agir d'un grand tabernacle reposant sur une plate-forme en fer, elle-même portée sur les larges épaules de mutants capturés dans les Désolations du Chaos, et dont le physique déformé témoigne des attentions des dieux sombres. Ces créatures se battent avec ferveur pour protéger la relique de leurs divinités.

Ces porteurs sont aiguillonnés pour aller dans la bonne direction par un maître d'autel, qui est aussi chargé de défendre l'attelage et d'y consacrer les esprits des victimes en l'honneur des puissances de la ruine. Les prières et les sacrifices offerts sur ces autels sont un nectar sans pareil pour les êtres du Royaume du Chaos, et l'air autour de ces constructions s'emplit d'électricité lorsque le regard des dieux les contemple. La présence de ces autels emplit de courage et d'audace les guerriers qui se battent devant eux, et la bénédiction des divinités du Chaos forme comme une aura qui les entoure.

Un autel de guerre peut être dédié au panthéon du Chaos, ou à un dieu en particulier. Les autels de Khorne sont d'imposantes constructions d'airain barbelé, dégoulinant en permanence de sang, dont la moindre pique est ornée d'un crâne ennemi décoré de runes. Ceux de Slaanesh sont des carrosses extravagants, dorés à l'or fin et chargés de soieries parfumées, drapés dans la peau encore vivante des malheureux dont les organes ont été offerts aux dieux. Les autels de Nurgle sont encore plus ignobles et consistent en des charrettes où sont empilés des débris et des monceaux de chair purulente, grouillant de mouches et chargés de maladies mortelles. Enfin, les autels consacrés à l'Architecte du Changement sont les plus étranges de tous : leurs roues irrégulières secouent tout un assemblage de clochettes d'argent, de libellules en cage et d'os cristallins qui tintent et vrombissent de la musique des sphères, tandis que des volutes d'encens décrivent des arabesques hypnotiques.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Autel de guerre du Chaos	-	-	-	-	5	5	-	-	-
Maître d'autel du Chaos	-	5	3	4	-	-	5	2	8
Porteurs d'autel du Chaos	6	3	3	4	-	-	2	1D6+2	-

TYPE DE TROUPE : Char (sauvegarde d'armure 4+).

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques aléatoires (1D6+2) (porteurs d'autel du Chaos uniquement)**, peur.**

Faveur des puissances de la ruine : Si une figurine amie se trouve dans un rayon de 12 ps d'au moins un autel de guerre du Chaos lorsqu'elle effectue un jet dans le tableau de *l'œil des dieux*, elle lance 1D6 de plus et défausse un dé de son choix.

Gloire divine : *Le maître d'autel implore les faveurs des dieux tandis qu'il leur offre des âmes en pâture.*

Objet de sort inné (niveau de puissance 4). Sort d'**amélioration** qui affecte 1D3 figurines amies disposant de la règle spéciale *l'œil des dieux* dans un rayon de 12 ps. Les cibles effectuent immédiatement un jet dans le tableau de *l'œil des dieux* (page 25). N'oubliez pas qu'elles bénéficient de la règle spéciale précédente, *faveurs des puissances de la ruine*.

Protection des dieux sombres : Un autel de guerre du Chaos bénéficie d'une sauvegarde *invulnérable* de 4+.

Plate-forme de combat : Contrairement aux autres chars, un autel de guerre du Chaos ne suit pas les règles *rapide* et *touches d'impact (1D6)*. Si un autel de guerre du Chaos suit la règle *frénésie* (à cause de la marque de Khorne, par exemple), le maître d'autel et les porteurs gagnent une *attaque supplémentaire*. Si un autel de guerre du Chaos doit effectuer un test de terrain *dangereux*, il compte comme de l'*infanterie*.

"Les dieux sombres m'ont élu pour la gloire, alors que toi, pauvre petit mortel, ils ne t'ont choisi que pour mourir."

- Eglixus, l'Exécuteur de Trechagrad

GÉANTS DU CHAOS

Les géants sont des brutes sans cervelle aussi éprises de massacre et de destruction que les guerriers du Chaos eux-mêmes. Les géants du Chaos se rencontrent généralement à l'extrême nord du monde, car ils sont accoutumés au froid et aux climats hostiles. Un grand nombre d'entre eux finissent par suivre une bande de guerre du Chaos, soit pour profiter de ses pillages et trouver facilement de la nourriture et de l'alcool, soit pour satisfaire leur amour de la violence. Monstre grossier et bruyant qui se complaît dans d'inutiles démonstrations de force, un géant n'est heureux que quand il piétine des créatures plus petites ou lorsqu'il met à mal une ligne de bataille ennemie. Il n'est guère étonnant que ces créatures soient favorisées par les dieux du Chaos, car elles sont l'incarnation de la destruction aveugle.

Les géants du Chaos sont instinctivement attirés par ceux qui jouissent des faveurs des dieux sombres, peut-être simplement parce qu'ils apprécient les piles de cadavres que ces champions laissent derrière eux. Un géant est assez intelligent pour différencier l'allié de l'ennemi, mais tout juste, et ne comprend pas vraiment pourquoi il devrait suivre les ordres d'un être plus petit que lui. Il se bat principalement pour tuer et manger, car un géant peut dévorer une dizaine d'humains sans être repu. Une fois qu'il s'est enfoncé au milieu des rangs ennemis, il est tout aussi susceptible de se remplir les poches de casse-croûte en devenir que de faire décrire de grands arcs au tronc d'arbre qui lui sert de massue. Dans tous les cas, ses attaques sont toujours dévastatrices au plus haut point.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Géant du Chaos	6	3	3	6	5	6	3	Spécial	10

TYPE DE TROUPE : Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES : Grande cible, tenace, terreur.

Chute : Les géants sont peu habiles et rarement sobres, surtout après avoir écumé la taverne d'un village, et il est fréquent qu'ils trébuchent ou tombent.

Un géant doit effectuer un test pour savoir s'il tombe dans les situations suivantes :

- Lorsqu'il est battu au corps à corps. Effectuez le test après le calcul du résultat de combat, mais avant d'effectuer le test de *moral*.

- S'il est en *fuite* au début de sa phase de mouvement.

- Lorsqu'il franchit un obstacle. Effectuez le test lorsque l'obstacle est atteint.

- S'il décide de *sauter à pieds joints* sur un ennemi. Effectuez le test juste avant qu'il ne commence.

Pour savoir si un géant tombe, jetez un 1D6, sur un résultat d'1, il tombe. Évidemment, un géant mort tombe automatiquement.

Pour déterminer la direction de la chute, jetez un dé de déviation. Placez le Gabarit de Chute de Géant (page 96) avec les pieds contre le socle de la figurine et la tête dans la direction de la chute (sur un résultat *Hit !*, utilisez la petite flèche du symbole). Le Gabarit de Chute de Géant suit toutes les règles normales de Warhammer, ce qui signifie que toute figurine recouverte, même partiellement, est automatiquement touchée.

Toute figurine touchée par la chute d'un géant subit automatiquement une touche de Force 6 et avec la règle spéciale *blessures multiples (1D3)*. Si l'unité est engagée au corps à corps et que le géant tombe en tentant de *sauter à pieds joints,* les blessures infligées par sa chute comptent dans le résultat de combat.

Un géant qui tombe perd automatiquement 1PV, qui compte dans le résultat de combat s'il est engagé au corps à corps.

Une fois à terre (vous pouvez coucher la figurine si vous le souhaitez), un géant peut se relever durant sa phase de Mouvement suivante, mais ne pourra pas se déplacer lors du même tour.

Tant qu'il est au sol, un géant ne peut pas attaquer mais il peut se défendre, si bien que l'ennemi doit tout de même faire ses jets pour toucher. Un géant est automatiquement tué s'il doit fuir alors qu'il est à terre : l'ennemi se jette sur lui et le taille en pièces. S'il a la possibilité de poursuivre ses adversaires alors qu'il est à terre, le géant se relève à la place. Un géant peut attaquer lors du tour où il se relève.

Attaques spéciales de géant : Les géants n'attaquent pas comme les autres créatures. Ils sont trop grands et grincheux pour obéir aux ordres, et trop bêtes pour réfléchir à un plan. Pour déterminer ce qu'il se passe, choisissez une unité au contact du géant et effectuez un jet dans l'un des tableaux qui suivent à chaque phase de Corps à Corps, lorsque c'est à son tour de frapper. Le tableau dépend de la taille de la cible. Contre un personnage sur monstre, choisissez d'attaquer le cavalier ou la monture, puis consultez le tableau approprié.

Grosses figurines

Monstres, *bêtes monstrueuses*, *infanterie monstrueuse*, *cavalerie monstrueuse*, *chars*, *machines de guerre*, figurines suivant la règle *grande cible* et personnages montés sur une figurine appartenant à une des catégories de cette liste.

1D6	Résultat
1	Cri qui tue
2-4	Coup de massue
5-6	Coup d'boule

Figurines de taille humaine ou plus petite

Utilisez ce tableau contre tout ce qui n'appartient pas aux catégories des Grosses Figurines ci-dessus.

1D6	Résultat
1	Cri qui tue
2	Saut à pied joints
3	Ramassage
4-6	Balayage

Cri qui tue : Le géant crie à tue-tête sur l'ennemi. Son manque d'hygiène dentaire et le volume sonore rendent l'expérience très désagréable. Ni le géant ni les figurines en contact avec lui ne peuvent combattre si elles ne l'ont pas encore fait ce tour-ci. Le camp du géant gagne le combat de 2 points (si les deux camps ont une géant qui effectue un Cri qui Tue, le combat est une égalité).

Coup de massue : Le géant abat sa massue d'un seul coup titanesque sur une figurine. La cible peut tenter d'esquiver en réussissant un test d'I (utilisez la plus basse si la figurine possède plusieurs valeurs). En cas d'échec, elle perd 2D6 PV sans sauvegarde d'armure. En cas de double, la massue s'est enfoncée dans le sol et le géant ne pourra pas attaquer du tout lors du tour suivant, le temps qu'il dégage son arme.

Coup d'boule : Le géant assène un coup de tête magistral à son adversaire et lui fait perdre automatiquement 1 PV sans sauvegarde d'armure. Si la cible survit, et qu'elle n'a pas encore attaqué ce tour-ci, elle ne pourra pas le faire. Si elle a déjà attaqué durant ce round, elle ne pourra pas le faire lors du prochain round de corps à corps.

Saut à pieds joints : Le géant saute vigoureusement sur l'ennemi. Avant de commencer, il doit effectuer un test pour déterminer s'il tombe (voir page précédente). En cas de chute, déterminez la direction et les dégâts infligés comme d'habitude. Toute blessure causée par la chute (dans les deux camps) compte dans le résultat de combat. Si le géant parvient à rester debout, il saute à pieds joints sur l'unité ennemie en rigolant bêtement. La cible subit 2D6 touches de Force 6. Résolvez les dégâts et les sauvegardes normalement.

Un géant aime tant sauter à pieds joints que s'il l'a fait lors d'un round de corps à corps, il le refera automatiquement lors du round de combat suivant s'il le peut, à supposer qu'il ne soit pas tombé la fois d'avant. Un géant qui commence à sauter à pieds joints continuera donc de le faire joyeusement sur la même cible jusqu'à ce qu'il chute, que l'unité en question soit détruite ou que le combat se termine.

Ramassage : Le géant se penche et choisit une figurine à son contact, ou touchant une figurine à son contact (les géants ont le bras long et peuvent jeter leur dévolu sur n'importe quoi). La cible peut effectuer une seule Attaque pour tenter de repousser la main maladroite du géant. Si cette Attaque touche et blesse le géant, sa tentative de ramassage échoue, sinon le géant attrape la figurine et le joueur lance alors 1D6 pour savoir ce qu'il se passe ensuite :

1D6	Résultat
1	**Garde-manger :** Le géant fourre sa victime dans sa gibecière avec ses autres prises : moutons, vaches… La figurine est retirée comme perte.
2	**Retour à l'envoyeur :** La victime est lancée sur son unité. La figurine est retirée comme perte et 1D6 touches de Force 3 (autorisant les sauvegardes d'armure) sont infligées à son unité.
3	**Lancer :** La victime est lancée sur une unité dans un rayon de 12 ps autour du géant, déterminée aléatoirement. La figurine est retirée comme perte et l'unité subit 1D6 touches de Force 3 (autorisant les sauvegardes d'armure). Toute blessure non sauvegardée compte dans le résultat de combat du géant. Si aucune unité ennemie n'est à portée, traitez ce résultat comme un *retour à l'envoyeur.*
4	**Broyage :** Inutile de rentrer dans les détails. Disons pour simplifier les choses que la figurine est retirée comme perte.
5	**Casse-croûte :** Le géant avale sa victime d'un coup. La figurine est retirée comme perte.
6	**Gourmandise :** Le géant fourre la victime dans son sac, sa chemise, ou si elle n'a vraiment pas de chance, dans son pantalon. Résolvez comme un *garde-manger* puis effectuez un nouveau *ramassage*. La nouvelle victime doit tenter une seule attaque pour repousser le géant comme décrit plus haut. Si elle échoue, lancez 1D6 sur ce tableau pour savoir ce qu'il advient d'elle, etc.

Balayage : Le géant balaye les rangs adverses avec sa massue. Il inflige 1D6 touches à l'unité visée. Ces touches sont d'une Force égale à celle du Géant.

AMÉLIORATIONS :

Géant de Khorne : Un géant de Khorne a +1 en F.

Géant de Tzeentch : Un géant de Tzeentch a une sauvegarde *invulnérable* de 6+.

Géant de Nurgle : Un géant de Nurgle a +1 en E.

Géant de Slaanesh : Un géant de Slaanesh a +1 en I.

MUTALITHES À VORTEX

Une mutalithe à vortex est une aberration, une insulte à la nature, un épouvantable amalgame de monstre et de magie engendrant une créature mutée au-delà de toute raison par le pouvoir du Chaos. Au combat les tentacules de la bête s'abattent sur les rangs ennemis ; ceux qui ne sont pas éjectés hurlent d'horreur tandis qu'ils sont attirés dans la gueule de la mutalithe, ou des centaines de dents acérées déchiquettent la chair et broient les os. Mais aussi atroce que soit une telle fin, ce n'est pas la perspective d'être dévoré vivant qui instille la plus grande terreur dans le cœur de l'adversaire.

La mutation et la folie suivent les pas de la mutalithe. Un orbe de magie brute est attaché au corps de la bête, corrompant tout ce qui passe à portée. L'organisme de la mutalithe est constamment remodelé et régénéré, aspiré et recraché par le vortex. Il s'en échappe des volutes d'énergie nocive, qui font muter tout ce qu'elles touchent sur le champ de bataille.

Cela explique pourquoi les soldats qui affrontent une mutalithe sont frappés de mutations imprévisibles. Pour chaque guerrier à qui il pousse un membre surnuméraire, un autre se transforme en une statue de cristal ou en un amas tortillant de poissons à trois yeux. Des héros sont morts en voyant avec horreur leur chair se détacher et tomber de leur squelette, ou étranglés par leur colonne vertébrale jaillissant de leur dos. Et lorsque le vortex émet ses pulsations, des régiments entiers sont engloutis par des vagues de pouvoir du changement, leurs corps fusionnant en un répugnant enfant du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mutalithe à vortex	6	3	0	5	5	5	3	D6+2	8

TYPE DE TROUPE : Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES : attaques aléatoires (1D6+2), grande cible, peau écailleuse (4+), régénération (5+), terreur.

Aura de Mutation : *Des ondulations de magie brute sourdent du vortex, causant d'affreuses mutations au moindre contact.*

Objet de sort inné (niveau de puissance 5). *Aura de Mutation* est un sort de **dommage direct** d'une portée de 18 ps. Jetez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de tests d'Endurance que la cible doit effectuer, et si le sort cause des mutations durables. Pour chaque test raté, la cible perd 1 PV sans sauvegarde d'armure :

D6	Résultat
1	**Défigurations effroyables :** La cible doit effectuer 1D6 tests d'Endurance, et gagne la règle spéciale *peur* jusqu'à la fin de la partie.
2	**Cervelles de troll :** La cible doit effectuer 1D6 tests d'Endurance, et gagne la règle spéciale *stupidité* jusqu'à la fin de la partie.
3	**Offrande de mutations :** La cible doit effectuer 1D6 tests d'Endurance. Puis une caractéristique de l'unité (jetez 1D6 pour désigner aléatoirement la CC, CT, F, E, I ou les A) est augmentée d'1 (jusqu'à un maximum de 10) et une caractéristique (jetez un autre D6 pour désigner aléatoirement la CC, CT, F, E, I ou les A) est réduite d'1 (jusqu'à un minimum d'1) jusqu'à la fin de la partie.
4	**Marée mutante :** La cible doit effectuer 1D6 tests d'Endurance. Puis jetez 1D6 : sur 3+, choisissez une autre unité ennemie à 6 ps ou moins de la cible initiale, cette deuxième unité doit effectuer 1D6 tests d'Endurance. Continuer d'effectuer le jet pour affecter une autre unité (toujours dans un rayon de 6 ps de la cible précédente), jusqu'à obtenir 1-2 ou qu'il n'y ait plus de cible éligible. Une même unité ne peut être la cible d'une *marée mutante* qu'une fois par lancement du sort *Aura de Mutation*.
5	**Maelstrom du Changement :** Placez le petit gabarit circulaire sur la cible et effectuez une *déviation* d'1D6 ps. En cas de *Hit !*, il ne dévie pas. Chaque figurine sous le gabarit doit effectuer un test d'E.
6	**Enfantement :** Chaque figurine de l'unité ciblée doit effectuer un test d'E. Si la cible perd au moins 1 PV, vous pouvez placer immédiatement un nouvel enfant du Chaos dans un rayon de 6 ps de l'unité ciblée et à au moins 1 ps de toute autre unité et de tout terrain *infranchissable*. Aucun enfant n'est du Chaos n'est créé si la cible ne perd aucun PV, si vous ne disposez pas de la figurine, ou si elle ne peut pas être placée.

CARNABRUTES

Une carnabrute est une monstrueuse masse de muscles et d'agressivité. Une telle créature ne peut pas être soumise par des méthodes conventionnelles, et ceux qui s'y risquent quand même voient leurs efforts récompensés par une mort excessivement violente et douloureuse. Mieux vaut mater l'esprit de la bête grâce à la magie, pour le soumettre à la volonté d'un champion du Chaos. Or, le rituel d'asservissement d'une carnabrute est particulièrement fastidieux. Il faut d'abord attacher le spécimen avec des chaînes enchantées, puis sa chair est scarifiée de runes de domination. Enfin, on trempe des dagues dans le sang du champion qui sera le maître de la bête, pour les planter dans l'échine de la créature. Dès lors, ses pensées sont subsumées par une intelligence maléfique qui n'est plus la sienne.

Bien que certains champions manipulent une marionnette pour manœuvrer leur carnabrute, la plupart se contentent de la maîtriser par la seule force de leur volonté, contrôlant le moindre de ses gestes. Une telle domination fait d'un monstre frénétique attaquant au hasard, un guerrier appliqué et endurci. Chaque balayage de ses bras hypertrophiés laisse derrière lui un tapis de corps brisés ; chaque morsure de ses mâchoires gargantuesques cisaille un ennemi en deux. À l'aspect naturellement terrifiant de la bête s'ajoute le spectacle d'une créature massive feintant, parant et ripostant avec la science d'un combattant aguerri. Pire, tandis que la carnabrute ravage des régiments entiers, on distingue clairement un rire monter de sa gorge, là où on ne devrait entendre que des cris de fureur bestiale.

La combinaison de force brute et de compétence martiale est un atout inestimable pour les armées des adeptes du Chaos. Néanmoins, si jamais le marionnettiste vient à mourir, l'abominable pantin est libéré de ses fers magiques. Privé de maître, la carnabrute retourne à son état naturel, un tourbillon écarlate de fureur aveugle qui ne fait aucune différence entre les alliés et les ennemis. Pour une carnabrute libérée de son asservissement, tout n'est que proie à écraser, piétiner et déchiqueter. Le seul moyen d'arrêter le carnage est d'abattre la bête, et rares sont ceux à être à la hauteur de la tâche.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Carnabrute	6	3	0	7	5	5	3	4	5

TYPE DE TROUPE : Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES : grande cible, peau écailleuse (4+), terreur.

Runes d'asservissement : Au début de la partie, désignez le *seigneur* le *héros* qui sera le maître de la carnabrute, et annoncez-le clairement à votre adversaire. Si votre force comprend plusieurs carnabrutes, vous devez désigner un seigneur ou un héros différent à chaque carnabrute ; si vous n'avez pas assez de choix de seigneurs et de héros pour ce faire, vos carnabrutes qui n'ont pas de maître désigné commencent la partie *sans maître* (voir ci-contre). Tant que le maître d'une carnabrute est en vie, elle utilise les valeurs de CC et de Cd actuelles de son maître au lieu des siennes (sauf si ces dernières sont supérieures).

Sans maître : Si au début de sa phase de Mouvement, une carnabrute n'a plus de maître parce qu'il a été tué (ou si elle a débuté la partie sans maître désigné), elle suit la règle *sans maître*. Une carnabrute *sans maître* est *frénétique* et a un *mouvement aléatoire (2D6)*. Elle ne peut alors jamais perdre sa *frénésie*, même si elle est battue en corps à corps. De plus, elle ne peut pas choisir sa direction. Lors de la sous-phase des Mouvements Obligatoires, jetez un dé de déviation et déplacez la carnabrute sans maître dans le sens de la flèche (en cas de *Hit !*, elle avance tout droit). Si son mouvement l'amène au contact d'un bord de table, d'un bâtiment ou d'un terrain *infranchissable*, elle s'arrête à 1 ps à la place.

Contrairement aux autres *mouvements aléatoires*, celui d'une carnabrute peut l'amener au contact socle à socle avec une unité amie, auquel cas elle s'arrête et inflige immédiatement 1D6+2 touches de Force 7 à l'unité (si elle entre en contact avec plusieurs unités, vous devez choisir à laquelle ces touches sont infligées). Après avoir résolu ces touches, déplacez la carnabrute d'1 ps directement en arrière, de sorte qu'elle ne soit plus en contact socle à socle avec l'unité.

AMÉLIORATION :
Griffes supplémentaires : Confère 2 Attaques additionnelles résolues avec une Force de 5 – effectuez des jets séparés pour les distinguer des A normales. Si la Force de la carnabrute est modifiée, appliquez le même modificateur à ces Attaques additionnelles.

ARCHAON

L'Élu des Dieux, le Seigneur de la Fin des Temps

Archaon est le Seigneur de la Fin des Temps, l'instrument par lequel les dieux sombres uniront leurs serviteurs et transformeront le monde en royaume du Chaos. C'est l'individu auquel tous les dieux du Chaos ont choisi d'accorder leur faveur. De tous les Élus qui ont ravagé les terres au fil des âges, Archaon est le plus puissant et le plus impitoyable. Au cœur de son armée, on trouve encore son ancienne bande de guerre, les Épées du Chaos, des chevaliers du Chaos qui ont acquis une renommée inégalée. L'Élu des Dieux chevauche souvent à la tête de ce cadre de vétérans, juché sur sa monture démoniaque, Dorghar, le Destrier de l'Apocalypse.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Archaon	4	9	5	5	5	4	7	5	10
Dorghar	8	4	0	5	5	3	3	3	9

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial). Dorghar est une bête monstrueuse.

MAGIE : Archaon est un sorcier de niveau 2. Il utilise les sorts de l'un des domaines suivants : la Mort, le Feu, le Métal, l'Ombre ou le domaine de Tzeentch.

RÈGLES SPÉCIALES (Archaon) **: L'œil des dieux.**

L'Élu des dieux : Fait unique, Archaon possède les *marques* de Khorne, de Tzeentch, de Nurgle et de Slaanesh. Cela n'interdit pas à Archaon de rejoindre une unité possédant une *marque du Chaos* ; de même, cela n'empêche pas un autre personnage possédant une *marque du Chaos* de rejoindre l'unité d'Archaon. De plus, Archaon peut relancer tout jet sur le tableau de *l'œil des dieux*, mais doit accepter le second résultat, même s'il est pire que le premier.

Le Seigneur de la Fin des Temps : Si vous sélectionnez Archaon, il doit être le *général* de votre force. De plus, sa *présence charismatique* a une portée de 18 ps.

Les Épées du Chaos : Si votre force inclut Archaon, une unité de chevaliers du Chaos qui n'a aucune *marque du Chaos* peut être améliorée en *Épées du Chaos*. Cette unité gagne les règles spéciales *haine* et *immunisé à la psychologie*.

RÈGLES SPÉCIALES (Dorghar) **:**
Attaques démoniaques, guide, peur.

OBJETS MAGIQUES :

La Tueuse de Rois : *Le deuxième Élu des Dieux, Vangel, piégea le démon majeur U'zuhl à l'intérieur de cette lame.*

Arme magique. Ignore les sauvegardes d'armure. De plus, Archaon peut libérer le pouvoir d'U'zuhl lors de n'importe quelle phase de Corps à Corps. Dans ce cas, il combat avec le double de ses Attaques normales (jusqu'à un maximum de 10), mais celles dont les jets *pour toucher* donnent 1 sont résolues contre lui-même ou une figurine amie en contact socle à socle (au choix du joueur qui le contrôle). Archaon ne peut pas relancer ses jets pour toucher donnant 1 lorsqu'il libère U'zuhl. Une fois le démon délivré, Archaon doit utiliser cette capacité spéciale lors de chaque corps à corps auquel il participe jusqu'à la fin de la bataille.

L'Armure de Morkar : *Cette armure extrêmement robuste est l'héritage du seigneur Morkar, le premier Élu des Dieux.*

Armure magique. Confère à Archaon une sauvegarde d'armure de 3+. De plus, aucune attaque ne peut avoir de meilleures chances de le *blesser* que sur 3+. Les attaques qui blessent automatiquement, qui blessent toujours sur 2+, etc. requièrent quand même un jet *pour blesser* de 3+.

La Couronne de Domination : *Cet antique heaume remonte à l'époque de Morkar, et exsude une aura de pure malice qui terrorise les ennemis et apaise les alliés.*

Objet enchanté. Confère à Archaon la règle spéciale *terreur*. De plus, Archaon et toute unité amie à 12 ps ou moins d'Archaon peut relancer ses tests de *moral* ratés.

L'œil de Sheerian : *Baptisé d'après le sorcier de Tzeentch qui le découvrit, l'Œil de Sheerian, transmet des visions à son porteur, lui permettant de prédire et de contrer les attaques ennemies.*

Talisman. Confère à Archaon une sauvegarde *invulnérable* de 4+ (qui passe à 3+ grâce à la marque de Tzeentch).

WULFRIK LE VAGABOND

Le Marche-monde, le Champion Éternel

Wulfrik le Vagabond est un éternel voyageur. C'est un géant chevelu qui se pare des crânes de ses victimes, et qui a déjà vu toutes les régions du monde et même au-delà. Il recherche sans cesse les champions des autres races, car à cause de son orgueil, les dieux l'ont condamné à errer sur les terres en quête de nouveaux adversaires et d'une mort violente.

Wulfrik a toujours été un guerrier célèbre pour sa carrure imposante et son habileté aux armes. Il prit en guise de trophée la tête de tous les champions qui croisèrent sa route et en décora son armure. Bien des sagas furent écrites à la mémoire de sa tribu, et sa réputation s'étendit par-delà les frontières. Mais c'est bien la fierté de Wulfrik qui provoqua sa chute. Au grand banquet tenu en son honneur après qu'il eut tué le roi Torgald à la Bataille des Mille Crânes, Wulfrik but pas moins de quatre tonneaux d'hydromel et se vanta d'être l'égal de n'importe quel guerrier de ce monde et d'ailleurs. Faisant fi de l'excuse de l'ivresse, les dieux décidèrent de le punir pour son arrogance.

Ainsi, Wulfrik reçut cette nuit-là la visite d'un émissaire des dieux sombres. Il rêva qu'il voyageait vers les édens, les nécropoles et les contrées étranges de l'outre-monde. Mais où qu'il se rendît, il était submergé par une vague de sang et s'y noyait. Lorsqu'il se réveilla, il avait reçu le don de glossolalie, et pouvait donc lancer un défi irrésistible à n'importe quelle créature dans son propre langage. Cette faveur était toutefois assortie de la condamnation à voyager à travers le monde dans une quête sans fin visant à prouver qu'il était bel et bien le guerrier le plus puissant de tous – vivants et défunts, mortels et immortels.

Depuis cette nuit fatidique, Wulfrik mène une vie d'exil. Ses fidèles guerriers l'ont suivi sur tous les océans à bord de son vaisseau, le *Croc des Mers*. La légende veut qu'il se soit déjà rendu dans le Royaume du Chaos, le *Croc des Mers* voguant sur les vents de magie, et que le navire ait conservé cette extraordinaire faculté. Cela explique certainement pourquoi on prétend qu'aucune victime ne peut échapper à Wulfrik une fois qu'il l'a désignée. Il est l'un des serviteurs les plus dévoués des Quatre, et leur a déjà sacrifié des monarques, des serpents de mer et des dragons. Il garde pour Khorne les crânes de ses victimes, pour Nurgle le contenu de leurs entrailles, pour Slaanesh leur cœur encore palpitant et pour Tzeentch leur dernier souffle.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Wulfrik le Vagabond	4	8	3	5	4	2	7	4	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES : L'œil des dieux.

Don des langues : Lorsque Wulfrik lance un *défi*, votre adversaire ne peut pas choisir de le refuser. De plus, Wulfrik désigne quel est le personnage qui accepte son défi – c'est-à-dire qu'exceptionnellement, ce n'est pas votre adversaire qui choisit lequel de ses personnages relève le défi, mais vous.

Chasseur de têtes : Dès que Wulfrik arrive sur la table de jeu, désignez un personnage de la force de votre adversaire – il s'agit du champion pour lequel Wulfrik a voyagé afin de le défier. Wulfrik gagne +2 en Force et relance tous ses jets pour *toucher* ratés contre le personnage qu'il a désigné.

Croc des Mers : Avant le déploiement, Wulfrik le Vagabond et une seule unité de maraudeurs du Chaos peuvent décider d'utiliser le *Croc des Mers* pour encercler l'ennemi. Dans ce cas, il gagnent la règle spéciale *embuscade*. Lorsque vous effectuez le jet déterminant si Wulfrik et ses maraudeurs arrivent, lancez un seul dé pour Wulfrik et l'unité. Lorsqu'ils entrent en jeu, Wulfrik doit avoir rejoint l'unité.

"Affronte-moi si tu l'oses, jeune pourceau, ou as-tu moins de courage qu'une elfette ? Je croyais que les Fils de Grungni étaient des braves... Es-tu seulement un véritable nain ? C'est vrai que tu ressembles à un gobelin avec une barbe, bien que j'en aie déjà vu des plus jolies sur les fesses d'un troll."

- Wulfrik le Vagabond s'adressant au roi nain Thurbad Barbepierre dans un Khazalide impeccable

VALKIA LA SANGLANTE

La Glorificatrice, la Reine du Carnage

Les légendes du nord parlent d'une reine-guerrière cruelle mais d'une beauté à couper le souffle qui serait la concubine de Khorne. Ses faits d'armes sont observés par son maître, et on dit que ceux qui s'assurent sa bénédiction gagnent le droit de se battre pour l'éternité dans la salle du trône du Dieu du Sang. On l'appelle Valkia la Sanglante, ressuscitée par la colère de Khorne afin de combattre en son nom.

Valkia était autrefois la reine d'une tribu nordique. Elle s'était taillé une sinistre réputation en décapitant tous ceux qui osaient remettre son autorité en question. Cette habitude plut à Khorne, d'autant que Valkia avait éliminé bon nombre de champions des autres dieux dans la foulée, notamment Locephax, un prince démon de Slaanesh. Frappé par la beauté glaciale et le physique avantageux de Valkia, celui-ci avait eu l'impudence de suggérer que sa place se trouvait dans son harem, et non à la tête d'une tribu d'hommes du nord. Bien sûr, Valkia en prit ombrage. Habitée d'une furie indescriptible, elle se saisit de sa lance, Slaupnir, et se jeta sur Locephax. Ils combattirent des jours durant, mais Valkia le vainquit.

Dès lors, Valkia avait la faveur de Khorne. Elle décida de se rendre au pôle, puis d'entrer dans le Royaume du Chaos afin de déposer la tête de Locephax au pied du trône de son dieu. Elle y parvint presque, mais son cadavre alla s'entasser avec ceux qui jonchaient déjà les plaines du royaume infernal.

Khorne enragea en la voyant tomber, car il avait d'autres ambitions pour elle. Sa colère fut telle qu'elle ranima Valkia. Khorne la saisit alors dans ses griffes et la remodela selon ses désirs. Elle retourna ensuite dans le monde des mortels en tant qu'avatar de la vision destructrice du dieu. Même si elle reste d'une beauté saisissante, son armure est constellée de runes de sang, ses jambes élancées sont désormais semblables à celles d'un sanguinaire et de grandes ailes de cuir se déploient dans son dos. Chaque aube nouvelle la voit moissonner toujours plus de crânes pour son amant diabolique, et désigner ceux qui sont destinés à combattre dans le Royaume du Chaos après leur mort. Voilà pourquoi les guerriers du Chaos redoublent d'ardeur en sa présence, afin de devenir un des élus de Khorne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Valkia la Sanglante	4	9	3	5	5	3	8	6	9

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES : L'œil des dieux, marque de Khorne, peur, vol.

L'amante du Dieu du Sang : Lorsque Valkia la Sanglante gagne un jet sur le tableau de *l'œil des dieux*, ne jetez aucun dé – elle compte toujours comme ayant obtenu le résultat *force du massacreur* (voir page 25).

Patronage de Khorne : Les unités amies à 12 ps ou moins de Valkia relancent leurs tests de *moral* ratés. Mais toute unité amie qui est en fuite dans cette même zone, pour quelque raison que ce soit, subit immédiatement 1D6 touches de F6.

OBJETS MAGIQUES :

La Lance Slaupnir : *La lance barbelée de la Reine du Carnage abat les indigents comme les rois, arrachant leurs cœurs ou séparant leurs têtes de leurs corps d'un coup adroit.*

Arme magique. Les attaques de corps à corps effectuées avec la Lance Slaupnir suivent la règle *perforant*. De plus, au cours d'un tour où Valkia la Sanglante a chargé, Slaupnir lui confère un bonus de +2 en Force et la règle *coup fatal*.

Bouclier-démon : *La tête cornue aux pouvoirs hypnotiques de Locephax est venue orner le bouclier de Valkia après que le prince démon eut commis l'erreur de courroucer la Reine du Carnage.*

Armure magique. Le Bouclier-démon suit toutes les règles normales des boucliers. De plus, une figurine ennemie subit un malus de -1 en Attaques, jusqu'à un minimum d'1, tant qu'elle est en contact socle à socle avec Valkia la Sanglante.

L'Armure Écarlate : *Cette armure rougie par des filets de sang épais sape la force des ennemis de Khorne.*

Armure magique. Confère à Valkia une sauvegarde d'armure de 3+. De plus, une figurine ennemie subit un malus de -1 en Force, jusqu'à un minimum d'1, tant qu'elle est en contact socle à socle avec Valkia la Sanglante.

VILITCH LE MAUDIT

Le Maître de l'Anarchie, le Sinistre Siamois

Naquirent un jour des jumeaux. L'un était robuste et en bonne santé, l'autre faible et chétif, et bien que les chefs de la tribu sussent que le plus fort allait devenir un grand guerrier, ils ne se doutèrent pas que l'infirme finirait par avoir la haute main sur leur destinée.

L'accouchement des jumeaux fut difficile et leur mère mourut peu après d'épuisement. Alors qu'ils grandissaient, Thomin, le plus vigoureux des deux, devint un excellent chasseur et ne tarda pas à mener les autres adolescents de la tribu. Quant au second, qu'on avait nommé Vilitch, il était méprisé pour sa laideur et sa faiblesse. Il était affecté aux corvées à la place de sa mère décédée et, plus humiliant encore, il n'avait pas le droit de manier une épée. Thomin avait l'habitude de le rosser pour la raison la plus insignifiante sans que son père le défendît, ignorant les suppliques du plus frêle de ses fils.

Thomin devint un guerrier doué et athlétique, tandis que Vilitch parvenait tant bien que mal à être engagé comme apprenti par le chaman de la tribu, qui lui enseigna quelques prières et bribes de savoir à propos des puissances surnaturelles qui résident par-delà le voile de la réalité. Chaque nuit, le pauvre petit être suppliait Tzeentch d'inverser le destin et de le rendre fort, et de faire de son frère son esclave. Toujours ravi par l'ironie du sort et la fragilité de l'existence humaine, le Grand Sorcier finit par accéder à la requête de Vilitch.

Au cours d'une Geheimisnacht, alors que la lune du Chaos frôlait le monde, Vilitch se réveilla et s'aperçut que son corps et celui de son frère avaient fusionné. L'esprit de Thomin avait été absorbé par le sien, si bien qu'il ne restait du fier guerrier qu'un automate baveux prêt à exécuter le moindre caprice de son jumeau.

Une lumière inquiétante émanait des grotesques siamois lorsqu'ils s'extirpèrent de leur tente. Outre la métamorphose, Tzeentch avait multiplié par cent les talents magiques de Vilitch, et le corps imposant avec lequel il avait fusionné était doté d'une force phénoménale. Vilitch fut pris d'un rire sardonique et commença le massacre. Ceux qui s'étaient moqués de lui périrent consumés par les éclairs multicolores qui jaillissaient de ses doigts. Ceux qui tentèrent de l'arrêter furent étranglés par la poigne de fer de Thomin. Au coucher du soleil, le village était en flammes et les rues étaient jonchées d'amas de chairs flasques et informes.

Mais l'histoire de Vilitch ne s'arrête pas là. Le sorcier difforme traqua les guerriers de sa tribu et se servit de ses pouvoirs pour réduire leur esprit en esclavage, faisant d'eux des marionnettes ambulantes et corvéables à merci. Désormais, partout où Vilitch fomente un complot pour accroître son influence, on le trouve à la tête d'une armée dont chaque soldat est un vétéran entièrement soumis à sa volonté. Telle est la légende de la créature improbable que les Nordiques nomment avec terreur le Sinistre Siamois.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vilitch le Maudit	4	5	3	5	4	3	5	3	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial).

MAGIE : Vilitch le Maudit est un sorcier de niveau 4. Il utilise les sorts du domaine de Tzeentch.

RÈGLES SPÉCIALES : L'œil des dieux, maître du savoir (domaine de Tzeentch), marque de Tzeentch.

OBJETS MAGIQUES :

L'Instrument du Chaos : *Vilitch jouit de la protection du Grand Sorcier lui-même, au point que Tzeentch a confié à son pion favori un creuset doté de sombres pouvoirs. Ce puissant artéfact a en effet la faculté d'engranger une grande réserve d'énergie mystique, et de siphonner les vents de magie exploités par les sorciers adverses.*

Objet cabalistique. Lorsqu'un sorcier adverse ne parvient pas à atteindre la valeur d'un sort sur son jet de lancement, les dés de pouvoir utilisés pour cette tentative sont convertis en dés de dissipation bonus que Vilitch pourra utiliser plus tard dans la phase. À l'inverse, lorsque l'ennemi rate une tentative de dissipation d'un sort lancé par Vilitch, les dés de dissipation utilisés sont immédiatement convertis en dés de pouvoir bonus que Vilitch pourra utiliser plus tard dans la phase. Ces dés bonus ne permettent pas de dépasser la limite de dés dans la réserve, et peuvent être utilisés uniquement par Vilitch – s'il ne le peut pas, ils sont perdus.

FESTUS LA SANGSUE

L'Apothicaire Noir, l'Empiriste

Si un voyageur s'égare sur les routes qui traversent les forêts jusqu'aux Désolations du Chaos, il risque de recevoir nuitamment la visite d'un individu peu recommandable. En effet, une silhouette parcourt les sous-bois en marmonnant. Des dizaines de fioles pendent à ses robes mitées et tintent en s'entrechoquant. Ce sont là les décoctions virulentes qu'il entend tester sur ceux qui croisent son chemin. Cet apothicaire fou à lier est un serviteur du dieu Nurgle ; autrefois pourtant, il était respecté et loué par les savants et les érudits des quatre coins du Vieux Monde.

Le Docteur Festus était en effet un chirurgien renommé dont le talent n'avait d'égal que l'altruisme, et qui fonda des hospices dans tout le Nordland. Il était spécialisé dans la fabrication d'onguents et de cataplasmes qui soignaient chaque année des centaines de personnes. Grâce à lui, la province du Nordland avait enrayé des épidémies de grattelle hurlante, de purpura noir et même de la virulente peste macabre.

Ce fut une endémie de malaria nécrophage qui précipita la chute de Festus. Malgré tout son talent, il fut incapable de stopper la propagation de cette maladie extrêmement contagieuse. Il s'enferma dans son laboratoire et passa des nuits entières à chercher un remède. Les semaines s'écoulèrent sans que Festus parvînt à mettre au point son élixir. Les malades qu'il avait pris comme cobayes mouraient les uns après les autres sans qu'il pût les sauver. Alors que le dernier d'entre eux était parcouru de spasmes fatals, Festus tomba à genoux et hurla de désespoir. Un à un, les visages émaciés des cadavres se tournèrent vers lui, et leurs mâchoires distendues parlèrent d'une même voix. Elle lui promettait les connaissances nécessaires pour soigner toutes les maladies imaginables, mais exigeait en retour sa servitude éternelle. La détresse de Festus était telle qu'il accepta ce marché.

En un battement de cœur malade, l'esprit de Festus appréhenda dans le moindre détail toutes les maladies et afflictions connues de Nurgle. Évidemment, cela le fit sombrer irrémédiablement dans la folie. Dans l'instant, toute trace de compassion disparut de son âme, ne laissant à la place qu'un savoir immense, et le désir insatiable de l'expérimenter. Festus devint ainsi l'Archiatre de Nurgle, celui qui part en guerre afin d'affiner ses recherches révoltantes. Bien que ses talents de médecin soient encore plus grands qu'avant, malheur à ceux qui croisent sa route, car il n'hésite pas à les forcer à ingurgiter ses potions dans sa quête interminable de satisfaction des délires de Grand-père Nurgle, visant à donner naissance à de nouvelles formes de vie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Festus la Sangsue	4	4	2	4	4	2	2	2	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial).

MAGIE : Festus la Sangsue est un sorcier de niveau 2. Il utilise les sorts du domaine de Nurgle.

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques empoisonnées, l'œil des dieux, marque de Nurgle, régénération.

Annonciateur de la Pestilence : Tant que Festus est dans une unité, il confère aux figurines qui la composent la règle spéciale *attaques empoisonnées*.

Élixirs de soin : Tant que Festus est dans une unité, il confère aux figurines qui la composent une *régénération (5+)*.

OBJETS MAGIQUES :

Potions Nauséabondes : *Festus trimballe son arsenal de fioles, potions et alambics. Pour les adeptes de Nurgle, ces préparations sont des baumes, mais pour les autres, ce sont des poisons mortels.*

Objet enchanté. Au début de chaque phase de Corps à Corps, Festus peut soit boire une de ses potions, auquel cas il récupère immédiatement 1 PV perdu, soit la faire avaler de force à une figurine ennemie en contact socle à socle. Dans ce second cas, les deux joueurs jettent 1D6 et ajoute la Force non modifiée de leur figurine au résultat. Si celui de l'ennemi est supérieur, rien ne se passe. Si celui de Festus est supérieur ou égal, sa victime subit immédiatement 1D3 blessures, sans sauvegarde d'armure autorisée. Tout PV perdu à cause des Potions Nauséabondes compte dans le résultat de combat.

SIGVALD LE MAGNIFIQUE

Le Bâtard de Slaanesh, le Prince Verni

Bien qu'il semble à peine âgé de seize printemps, le Prince Sigvald ravage le monde depuis plus de trois siècles. Sa beauté extérieure cache une âme totalement corrompue, et il mène une armée de guerriers fanatiquement loyaux qui donneraient leur vie pour lui sans l'ombre d'une hésitation. Sa garde d'élite porte des boucliers polis qui lui permettent de s'admirer à tout instant, tandis qu'un harem de dizaines de femmes de toutes races le suit où qu'il se rende, et se tient prêt à exaucer le moindre de ses désirs pervers. Son armure étincelante ne porte pas la patine des âges ni la moindre tache de boue, et une fragrance doucereuse plane sans cesse autour de lui, même lorsque souffle le plus féroce des blizzards. La terre elle-même se transforme pour lui faciliter le passage, et ses pieds flottent un pouce au-dessus de la surface du monde afin que ses bottes ne soient jamais souillées par la fange et le sang répandu sur le champ de bataille. Le prince Sigvald le Magnifique a vaincu des ennemis deux fois plus grands que lui d'une simple estocade de sa rapière, car il est le fils élu de Slaanesh, qui lui a accordé la réalisation de ses désirs en échange d'une éternité de dépravation.

Sigvald était autrefois le fils d'un puissant seigneur dont les penchants contre nature le poussèrent à se vautrer dans la plus malsaine des luxures. Un enfant magnifique finit par naître des ébats incestueux de cet homme et de sa sœur. Ses cheveux étaient semblables à de l'or, et sa peau était immaculée en dehors d'une petite tache de naissance prenant la forme d'un crâne cornu à la base de sa nuque. Tous les désirs de Sigvald étaient exaucés sur-le-champ. Cependant, les débauches du jeune prince et ses appétits pour la chair humaine, au propre comme au figuré, finirent par choquer même son père, qui le bannit de la tribu. Sigvald feignit l'innocence, mais dès que son père se retira sous sa tente, il le tua dans son sommeil avec sa propre lame. Il s'enfuit ensuite en jugeant qu'un jeune homme de sa trempe n'aurait aucune difficulté à survivre dans les Désolations du Chaos. Il y parvint, mais de la façon la plus malhonnête qui soit, car à l'aube du jour suivant, il avait juré allégeance à Slaanesh.

C'est ainsi que plusieurs siècles plus tard, on retrouve Sigvald à la tête d'une vaste armée d'admirateurs. Ceux que le prince trouve laids, vulgaires ou ennuyeux sont passés au fil de l'épée, ce qui l'a déjà poussé à éradiquer la population de villes entières. Slaanesh traite son fils adoptif avec indulgence, car les excès de Sigvald le font monter toujours plus haut dans son estime. Capricieux et précieux à l'extrême, Sigvald repousse toujours plus loin les limites de la cruauté. Il inspire une dévotion fanatique à ses serviteurs, qui savent qu'au terme de la bataille, ils pourront satisfaire leurs plus bas instincts, sans la moindre retenue.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sigvald le Magnifique	4	8	3	5	5	3	8	5	10

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES : L'œil des dieux, guide, marque de Slaanesh, stupidité, tenace.

Fils favori : Lorsque Sigvald gagne un jet sur le tableau de *l'œil des dieux*, ne jetez aucun dé – il compte toujours comme ayant obtenu le résultat *colère noire* (voir page 25).

Vanité sans bornes : Sigvald ne peut jamais relancer un test de *stupidité*, ni utiliser le Cd d'une autre figurine (comme celui du *général*) lorsqu'il effectue un test de *stupidité* – il est bien trop absorbé par la contemplation de la beauté de son propre reflet pour se préoccuper de qui que ce soit d'autre. Cette règle s'applique également à l'unité actuellement rejointe par Sigvald.

OBJETS MAGIQUES :

Vif-éclat : *L'épée du prince Sigvald a été forgée à partir d'un éclat de la propre lame de Slaanesh. Elle abat les ennemis de Sigvald avec des attaques rapides comme des éclairs de vif-argent.*

Arme magique. Confère à Sigvald un bonus de +2 Attaques, ainsi que la règle spéciale *frappe toujours en premier*.

Armure Aurique : *L'Armure Aurique est un harnois finement sculpté et forgé dans de l'or enchanté. La peau du porteur est caressée en permanence par des vrilles d'énergie noire qui referment ses plaies et font rajeunir sa chair.*

Armure magique. Confère à Sigvald une sauvegarde d'armure de 2+, ainsi que la règle spéciale *régénération*.

THROGG

Le Croc de l'Hiver, le Roi des Trolls

Même l'enfant le plus ignare sait que les trolls sont des bêtes stupides. Mais dans le nord, autour des feux de camp, on murmure à propos d'une ancienne créature du Pays des Trolls dont les mutations ne seraient pas seulement physiques – un Roi des Trolls doté d'une ruse maléfique qui rêve de renverser les royaumes des hommes et de régner sur leurs ruines.

Au cœur d'un labyrinthe de glace jonché des corps mâchonnés de grands héros d'antan, Throgg le Roi des Trolls est assis sur son trône de pierre, l'air maussade. Aucune trompette ne résonne dans sa caverne, nul vassal ne lui rend hommage, pas un courtisan ne demande ses faveurs. Ses sujets sont des monstres idiots et puants, et son royaume est une plaine gelée battue par les vents. Une petite couronne crasseuse ceint l'une de ses longues défenses. L'ancien propriétaire de cette relique familiale a fini son existence il y a bien longtemps dans la panse de son porteur actuel.

Autrefois, Throgg vivait heureux et menait une existence paisible et insouciante faite de pillages et de tueries. Il dirigeait ses congénères dans des attaques nocturnes et des embuscades, chacune plus meurtrière que la précédente. Il savait se servir du climat comme allié, car les trolls ne souffrent pas du froid. Pour eux, le blizzard le plus mordant est aussi dérangeant qu'une bruine d'été. Rapidement, le Roi des Trolls devint redouté des guerriers du nord, qui le surnommèrent le Croc de l'Hiver ; chaque saison, les plus grands héros chevauchaient jusqu'à son antre dans l'espoir de le tuer et chaque saison, Throgg faisait un repas de fête sur leurs nobles dépouilles.

Lors d'une nuit sans lune, Throgg était tranquillement occupé à curer ses crocs jaunis avec une épée incrustée de gemmes. Il observait d'un œil distrait les ossements de ses victimes et se mit à penser. Il marmonnait, et ses yeux se mirent à briller d'une lueur froide. Si la race des hommes souhaitait tant l'affronter, alors il irait à leur rencontre, avec tous ses sujets et tous les monstres du Pays des Trolls à ses côtés.

Cette nuit-là, Throgg jura qu'il mettrait à bas les royaumes des hommes au nom des dieux sombres. Il rassemblerait tous les monstres et les fous de son domaine et marcherait vers le sud à la tête d'une horde de créatures de cauchemar. Le froid d'un hiver surnaturel l'accompagnerait, car là où les fils du Chaos passent, la terre elle-même se transforme et se dénature. Il précipiterait la civilisation dans un âge de glace et de ténèbres et réduirait en esclavage les races du Vieux Monde.

Les dieux ont bien accueilli son serment, et tandis que Throgg marche avec détermination vers le sud, sa cour de monstres enfle de jour en jour. Que ce soit dû aux pouvoirs étranges de sa couronne ou à la grâce accordée par les dieux, les bêtes sauvages lui obéissent. La race des hommes ne tardera pas à sentir le courroux du Roi des Trolls.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Throgg	6	5	2	6	5	4	2	5	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie monstrueuse (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES : L'œil des dieux, peur, vomi de troll (voir page 40).

Vomi copieux : Throgg possède une arme de *souffle* de Force 5. Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée contre les blessures causées par cette attaque de souffle.

Seigneur de la horde des monstres : Si votre force inclut Throgg, les unités de trolls du Chaos comptent comme des choix unités de Base au lieu de choix d'unités Spéciales.

Régénération mutatrice : Throgg suit la règle spéciale *régénération*. De plus, si Throgg réussit au moins deux sauvegardes de *régénération* lors d'une même phase, il effectue un jet sur le tableau de *l'œil des dieux* à la fin de cette phase.

OBJETS MAGIQUES :

Couronne du Croc de l'Hiver : *Cette couronne défoncée semble renforcer l'autorité du Roi des Trolls sur les bêtes sauvages.*

Objet enchanté. À condition que Throgg ne soit pas en fuite, les bêtes de guerre, les bêtes monstrueuses, l'infanterie monstrueuse et les monstres amis dans un rayon de 18 ps utilisent son Cd au lieu du leur (sauf si celui-ci est supérieur).

SCYLA ANFINGRIMM

Le Fléau, la Griffe de Khorne

Scyla Anfingrimm était autrefois le fléau des côtes de ce monde, de la Norsca jusqu'en Inja. C'était un pillard assoiffé de sang et le seigneur de la tribu de la Peau de Fer. Son nom était synonyme de triomphes et de massacres, et ceux qui le voyaient pouvaient témoigner de la fureur qui brûlait dans ses yeux. Au bout de vingt années de carnages au nom de Khorne, Scyla était devenu une montagne de muscles et de rage inextinguible, jeté dans la mêlée comme un animal qui se ruait sur les rangs ennemis.

Lorsqu'il n'était encore qu'un jeune guerrier, Scyla gagna rapidement le respect de sa tribu et de celles des fjords voisins. Il tua personnellement l'horrible jabberslythe qui hantait la brume aux abords de la rivière Voltag, et donna le coup de grâce à la bête aux multiples tentacules qui sévissait dans la Baie des Lames. Chaque printemps, il naviguait de plus en plus loin avec ses hommes et lançait des raids sur les côtes de l'Empire, de la Bretonnie et même de Khemri. Et chaque automne, ses navires revenaient chargés de butin, leurs cales remplies d'or et résonnant des gémissements des captifs destinés à être sacrifiés à Khorne. Les femmes de sa tribu se disputaient ses faveurs, car il ne faisait aucun doute que par ses prouesses, Scyla allait bientôt attirer l'attention de son dieu.

Et Khorne leur donna raison. Après avoir organisé le massacre de la Fosse Noire, où les crevasses battues par le vent s'emplirent du sang des skavens tués, Scyla reçut en récompense des bras simiesques et griffus dotés d'une force inimaginable. Remerciant Khorne pour ses bienfaits, il lança une série de raids sur les boutres de guerre du plénipotentiaire Ibn Dhul et réduisit personnellement en miettes le vaisseau-amiral de l'armada de l'ambassadeur. Cette fois-là, sa bravoure fut récompensée par une queue terminée par une gueule béante. Le massacre d'une délégation de nains du Chaos venus faire du commerce avec sa tribu aboutit à une carapace de plaques de chitine pointues qui recouvrit son dos. Après qu'il eut soumis les cannibales ogres qui vivaient sous les montagnes, il reçut en présent l'instinct d'un prédateur affamé. Finalement, la même nuit, son corps fut parcouru de convulsions et acheva sa totale transformation en enfant du Chaos.

Depuis lors, Scyla est connu sous le nom de Griffe de Khorne, et sa tribu a un nouveau maître. L'ancien seigneur continue de se battre aux côtés de ses compatriotes, qui le traitent désormais davantage comme une bête de guerre emblématique de leurs croyances. Quoique Scyla soit devenu un monstre décérébré, il a toujours la faveur du Dieu du Sang. La créature n'a pour seul désir que de tuer au nom de Khorne, et son destin ne recèle guère plus qu'une mort violente.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Scyla Anfingrimm	6	4	0	5	5	4	3	1D6+2	10

TYPE DE TROUPE : Bête monstrueuse (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques aléatoires (1D6+2), haine, indémoralisable, marque de Khorne, peau écailleuse (5+), peur.

OBJETS MAGIQUES :

Collier d'Airain de Khorne : *Lors de la transformation ultime de Scyla Anfingrimm en enfant du Chaos, un collier de bronze déchira les muscles noueux de son cou. Ce bijou protège le rejeton préféré du Dieu du Sang des attaques ennemies et des enchantements de ces couards de sorciers.*

Talisman. Confère à Scyla une sauvegarde invulnérable de 6+, ainsi que la règle spéciale *résistance à la magie (3)*.

"TUE POUR KHORNE ! TUE POUR KHORNE ! TUE POUR KHORNE ! TUE POUR KHORNE !"

- Scyla Anfingrimm

GALRAUCH

Le Grand Ver, le Premier des Dragons du Chaos

À l'époque où, sous le règne du grand Ænarion, les elfes repoussèrent l'incursion du Chaos, les dragons étaient à leurs côtés. Ces monstres géants causèrent la perte des armées des dieux sombres, plongeant des cieux sur les rangs compacts des démons pour les écraser et les incinérer par milliers. La force des dragons n'était égalée que par celle des plus puissants démons, incarnations vivantes de la puissance de leurs dieux, et les duels qui opposèrent ces créatures furent des événements d'une telle magnitude que les guerriers mortels ne purent qu'en être les témoins impuissants.

Ce fut au cours d'un de ces combats que Galrauch le Dragon d'Or se jeta sur Griffe du Destin, le duc du changement à tête d'oiseau qui coordonnait les attaques des démons. Le dragon fondit sur lui pour venger ses frères, mais en le voyant tomber dans sa direction tel un météore, le démon majeur ne fit rien d'autre que sourire de façon sinistre. Les énormes mâchoires du dragon se refermèrent sur sa tête qui fut arrachée d'un coup sec. Le corps décapité du démon majeur se décomposa subitement en un nuage qui enveloppa le dragon enragé avant de disparaître entre les écailles de son bourreau.

Galrauch reprit les airs dans un rugissement de triomphe sous les acclamations des elfes. Mais leurs cris de joie se turent lorsque le dragon fut pris de violentes convulsions. Il s'arrêta dans son ascension et une lueur iridescente malsaine apparut dans ses yeux. Ses écailles devinrent aussi impalpables que l'eau, et des visages grimaçants et chantant des prières à Tzeentch apparurent à leur surface. Des tentacules et des protubérances jaillirent du cuir du dragon et, finalement, dans un bruit de déchirement écœurant, sa tête et son cou se séparèrent pour former deux appendices, qui se tournèrent vers les rangs des elfes horrifiés. Une tête crachait un feu noir, brûlant vifs des centaines d'elfes, tandis que l'autre exhalait une brume magique causant d'horribles mutations et plongeant tout ce qu'elle touchait dans la folie. Au début, les deux têtes semblaient animées de la même volonté, mais rapidement, elles commencèrent à se disputer et à s'entre-déchirer. Vraisemblablement, l'âme de Galrauch n'avait pas été totalement chassée de son corps. Lorsque l'esprit du duc du changement parvint à reprendre l'ascendant, la bataille était terminée et les démons avaient été vaincus.

Galrauch quitta les terres des mortels et entra en hibernation pendant des siècles. Au cours de l'histoire, il s'est réveillé plusieurs fois pour semer la dévastation sur les terres des hommes, des elfes et des nains. La légende veut qu'il soit le premier des dragons du Chaos, et qu'il a engendré depuis de nombreux rejetons, par son sang ou par sa sorcellerie impie. Ce fut lui qui tua le roi Thurgrim le Roc, éteignit sa lignée et pilla sa forteresse. Lui aussi qui détruisit la cité de Languerre du Lac et plongea les ruines dans une nuit éternelle. Des centaines de héros ont essayé de le vaincre, et leurs ossements jonchent désormais le sol de son antre, preuve de la force du dragon et de ses terrifiants pouvoirs magiques.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Galrauch	6	6	6	6	6	6	6	6	9

TYPE DE TROUPE : Monstre (personnage spécial).

MAGIE : Galrauch est un sorcier de niveau 4.
Il utilise les sorts du domaine de Tzeentch.

RÈGLES SPÉCIALES :
Feu noir du Chaos (page 28)**, grande cible, marque de Tzeentch, peau écailleuse (3+), terreur, vol.**

Souffle du changement : Arme de *souffle*. Les figurines touchées doivent réussir un test d'Endurance ou être retirées comme pertes sans aucune sauvegarde d'aucune sorte.

L'esprit de Galrauch : Au début de chacun de ses tours, Galrauch doit effectuer un test de Cd. En cas d'échec, l'ancien esprit du Dragon d'Or refait surface.

Si cela se produit, Galrauch ne peut pas se déplacer, ni lancer des sorts, ni utiliser un *souffle*. Lors de la phase de Corps à Corps, il effectue ses Attaques contre lui-même (ses deux têtes s'entre-déchirent). Si Galrauch est déjà engagé en corps à corps, il peut également combattre normalement avec ses Attaques restantes. Les PV perdus par Galrauch à la suite de ses propres Attaques sont ajoutés au score de l'ennemi au moment de calculer la résolution du combat.

KHOLEK

Le Héraut de la Tempête, le Dieu sous la Montagne

Toutes les huit générations, lorsque Morrslieb est pleine et qu'elle éclipse sa cousine Mannslieb, une tempête terrible fait rage au-dessus des gouffres et des falaises des Montagnes du Bord du Monde. Les pics déchiquetés se découpent à la lueur des éclairs comme les crocs de monstres titanesques. Des centaines de barbares se rassemblent et s'agenouillent en priant dans la neige au bord d'une faille immense qui déchire les montagnes, pendant que des prisonniers sont sacrifiés et précipités dans la crevasse. Lorsqu'enfin la tempête atteint son apogée, une terreur issue de la préhistoire s'extirpe de son antre dans un rugissement qui fait trembler le sol. C'est l'éveil de Kholek, dont la colère fait défaillir le monde.

Kholek est un shaggoth d'un âge incalculable. Il est l'un des rejetons de Krakanrok le Noir, le père des dragons-ogres. Kholek était présent lorsque sa race passa un pacte avec les Dieux du Chaos, lequel enchaîna les dragons-ogres à une éternité de servitude en échange de l'immortalité. Les sagas racontent que la part prise par Kholek dans ce pacte était un tel affront contre la nature que le soleil choisit de se cacher sous une chape de nuages noirs, et qu'il n'a plus jamais osé poser le regard sur le dragon-ogre depuis ce jour funeste. Il est vrai que l'arrivée de Kholek est toujours annoncée par une énorme tempête et que là où il passe, le soleil fait place au tonnerre.

Comme tous les dragons-ogres, Kholek est revigoré par la foudre et rugit de joie lorsque les éclairs parcourent son corps écailleux. Il porte de lourdes plaques d'armure en airain marquées par la patine des âges et noircies par la suie afin d'attirer la foudre. Il porte dans ses griffes un marteau gigantesque nommé Brise-les-étoiles, une arme forgée au cœur d'un volcan et enchantée pour venir à bout des monstres les plus imposants. Les tribus des montagnes qui le vénèrent comme un dieu suivent son sillage de destruction.

Kholek s'est manifesté pour la dernière fois dans le monde des mortels au cours de la Grande Guerre. Il marchait alors vers le sud au milieu d'un blizzard terrifiant. Les chroniques de cette époque décrivent un monstre si grand qu'il dépassait les remparts de Praag, un dieu de l'hiver qui pulvérisa littéralement les murs pour pénétrer dans la cité. Il piétina ensuite les maisons du quartier de la Vieille Ville et abattit tous les temples de Praag avant de retourner dans les montagnes.

Si les rumeurs provenant du nord sont vraies, Kholek s'est réveillé une fois de plus. Lorsque le ciel se voile de ténèbres et que le tonnerre gronde, ceux qui connaissent la légende du Dieu sous la Montagne tremblent de peur, car qui pourrait faire face à un être si ancien qu'il guerroyait déjà au nom des Puissances de la Ruine à l'aube des temps ?

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kholek	8	8	3	8	6	8	1	7	9

TYPE DE TROUPE : Monstre (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES :

Fils de l'orage (voir page 41)**, grande cible, immunisé à la psychologie, peau écailleuse (4+), terreur.**

Seigneur de l'orage : Lors de chaque phase de Tir de Kholek, vous pouvez désigner une seule unité ennemie non engagée située dans un rayon de 24 ps de Kholek, dans son arc frontal et en ligne de vue, puis jetez 1D6. Sur 2+, un éclair atteint l'unité, lui infligeant 1D6 touches de Force 6. Sur 1, c'est Kholek qui est touché par l'éclair (voir la règle spéciale *fils de l'orage* page 41). Kholek peut utiliser cette capacité même s'il est engagé en corps à corps.

OBJETS MAGIQUES :

Brise-les-étoiles : *Cet immense marteau de guerre fut forgé dans le cœur d'un volcan en éruption, et béni de puissants enchantements. Rien ne saurait résister à une série de coups assénés par Kholek maniant cette arme.*

Arme magique. Les touches infligées par Brise-les-étoiles suivent la règle spéciale *blessures multiples (1D3)*.

DOMAINE DE TZEENTCH

Abondance de magie (attribut de domaine)
Tzeentch est le Maître de la Magie et récompense les sorciers audacieux par une surabondance d'énergie magique.

Lorsqu'un sort du domaine de Tzeentch est lancé avec succès, notez combien de dés de pouvoir ont donné 6. Après avoir résolu les effets du sort, ajoutez immédiatement un dé de pouvoir à votre réserve pour chaque résultat de 6 obtenu lors du lancement du sort. Seul le sorcier qui a ajouté ces dés dans la réserve peut les utiliser.

FEU BLEU DE TZEENTCH — 5+ pour lancer
(sort primaire)

Tandis que le sorcier dessine des motifs invisibles dans l'air, les corps de ses ennemis se consument dans un incendie bleuté.

Feu Bleu de Tzeentch est un **projectile magique** d'une portée de 24 ps causant 1D6 touches de F1D6 et avec la règle spéciale *feu mutant*. La portée du sort peut être accrue à 48 ps, auquel cas sa valeur de lancement passe à 8+.

1. TRAÎTRISE DE TZEENTCH — 7+ pour lancer

L'esprit des victimes est envahi par les pensées manipulatrices du sorcier, dont les subtils murmures sèment les graines de la méfiance et de la trahison.

Traîtrise de Tzeentch est une **malédiction** d'une portée de 24 ps. Jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur, l'unité ciblée doit utiliser la plus basse valeur de Cd de l'unité (au lieu de la plus haute comme c'est normalement le cas) et ne peut pas bénéficier des règles *présence charismatique* et *Tenez vos rangs !* La portée du sort peut être accrue à 48 ps, auquel cas sa valeur de lancement passe à 10+.

2. FEU ROSE DE TZEENTCH — 8+ pour lancer

Une vague tumultueuse d'énergie iridescente jaillit des mains du sorcier, et va engloutir ses ennemis dans un cône de feu éthérique.

Feu Rose de Tzeentch est un sort de **dommage direct**. Placez le gabarit en forme de larme avec sa pointe touchant le bord avant du socle du sorcier et l'autre extrémité en direction de la cible. Jetez le dé d'artillerie et déplacez le gabarit droit devant d'autant de ps que le chiffre indiqué. Les figurines situées sous le gabarit subissent 1 touche de F1D6 (effectuez un seul jet et utilisez cette valeur de Force pour résoudre toutes les touches) et avec la règle spéciale *feu mutant*. En cas d'incident de tir, le gabarit n'avance pas et reste où il est.

3. TRAIT DU CHANGEMENT — 8+ pour lancer

Le sorcier projette un trait d'énergie chaotique brute qui pourfend les rangs des soldats ennemis, affligeant leurs corps de mutations incontrôlables et parfaitement ignobles.

Trait du Changement est un **projectile magique** d'une portée de 24 ps. Il inflige 1 touche de F1D6+4 et avec les règles spéciales *blessures multiples (1D3)* et *feu mutant*. De plus, il pénètre les rangs à la manière d'un projectile de *baliste*. Les sauvegardes d'armure ne sont pas autorisées contre les blessures causées par un *Trait du Changement*.

4. RABIOTAGE DE MAGIE — 8+ pour lancer

Le lanceur fouille l'esprit de son adversaire afin de lui voler son savoir magique.

Rabiotage de Magie est un sort de **dommage direct** ciblant un sorcier ennemi dans un rayon de 18 ps. Le lanceur et la cible jettent chacun 1D6 et ajoutent leur niveau de sorcellerie au résultat. Si le total de la cible est supérieur, rien ne se passe. Sinon, elle subit 1 touche de F3 et avec la règle spéciale *feu mutant*, perd un niveau de sorcellerie (jusqu'à un minimum de 0) et oublie un sort déterminé aléatoirement (autre qu'un objet de sort). Si le lanceur ne connaît pas déjà ce sort, il le gagne immédiatement et peut le lancer comme n'importe quel autre, à ceci près qu'on utilise alors l'*attribut* du domaine de Tzeentch au lieu de celui du domaine originel du sort volé.

5. TEMPÊTE DE FEU DE TZEENTCH — 13+ pour lancer

Une boule écarlate et incandescente tourbillonne autour du lanceur avant de foncer sur les régiments pour les engloutir dans les flammes.

Tempête de Feu de Tzeentch est un sort de **dommage direct**. Placez le petit gabarit circulaire dans un rayon de 30 ps. Il *dévie* ensuite d'1D6 ps. Toute figurine touchée par le gabarit subit 1 touche de F1D6 (effectuez un seul jet et utilisez cette valeur pour toutes les touches) et avec la règle spéciale *feu mutant*. La puissance de la tempête peut être accrue, auquel cas sa valeur de lancement passe à 16+ : utilisez le grand gabarit circulaire au lieu du petit, et il dévie de 2D6 ps au lieu d'1D6 ps.

6. PORTE SUR L'ENFER — 16+ pour lancer

Le sorcier ouvre une porte donnant sur le Royaume du Chaos, qui aspire les habitants du plan des mortels vers leur perte.

Porte sur l'Enfer est un sort de **dommage direct** d'une portée de 24 ps. La cible subit 2D6 touches de F2D6 et avec la règle spéciale *feu mutant*. Effectuez d'abord le jet pour déterminer la Force du sort. Sur 11 ou 12, les touches sont résolues avec F10, et l'unité subit 3D6 touches au lieu de 2D6.

RÈGLE SPÉCIALE FEU MUTANT

À la fin de chaque phase, toute unité qui, au cours de la même phase, a perdu au moins 1 PV à cause d'une attaque dotée de cette règle spéciale doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, l'unité subit immédiatement 1D3 blessures sans sauvegarde d'armure autorisée. En cas de réussite, toutes les figurines de l'unité gagnent la règle spéciale *régénération (6+)* jusqu'à la fin de la partie. Celles qui avaient déjà une régénération bénéficient à la place d'un bonus de +1 à toutes leurs sauvegardes de *régénération* jusqu'à la fin de la partie.
Le Chaos est capricieux !

DOMAINE DE NURGLE

Bouffi de maladies (attribut de domaine)
Nurgle, le Seigneur de la Déchéance, bénit ceux qui répandent la peste en son nom en gonflant leurs corps d'une vitalité infecte.

Lorsqu'un sort du domaine de Nurgle est lancé avec succès, jetez 1D6 après en avoir résolu les effets. Sur 6, les caractéristiques de PV et d'E du sorcier sont chacune augmentée d'1 point jusqu'à la fin de la partie.

FLOT DE CORRUPTION — 7+ pour lancer
(sort primaire)

Tel un serpent, le lanceur distend sa mâchoire avant de cracher un flot de crasse et de miasmes méphitique faisant suffoquer ceux qui se dressent devant lui.

Flot de Corruption est un sort de **dommage direct**. Placez le gabarit en forme de larme avec sa pointe touchant le bord avant du socle du sorcier et l'autre extrémité sur la cible. Les figurines situées sous le gabarit doivent réussir un test d'Endurance ou subir une blessure sans sauvegarde d'armure.

1. MIASMES DE PESTILENCE — 5+ pour lancer

Les serviteurs du sorcier dégagent une odeur épouvantable, des effluves écœurantes qui provoquent des vomissements irrépressibles et handicapants chez les ennemis alentour.

Miasmes de Pestilence est une **amélioration** d'une portée de 18 ps. Jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur, les unités ennemies en contact socle à socle avec l'unité ciblée subissent un malus de -1 en CC et en I (jusqu'à un minimum d'1). La puissance du sort peut être accrue pour réduire d'1D3 points (effectuez un seul jet pour toutes les unités) la CC et l'I des unités ennemies en contact socle à socle. Sa valeur de lancement passe alors à 10+.

2. LAMES DE PUTRÉFACTION — 8+ pour lancer

Le sorcier bénit les armes de ses alliés afin qu'elles suintent des pires infections concoctées par Nurgle.

Lames de Putréfaction est une **amélioration** d'une portée de 12 ps. Les attaques de corps à corps de l'unité ciblée gagnent la règle spéciale *attaques empoisonnées* jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Si une figurine ciblée par ce sort possède déjà des *attaques empoisonnées*, ses Attaques blessent automatiquement sur un jet pour toucher de 5+.

3. IMPRÉCATION DU LÉPREUX — 10+ pour lancer

Les mots de pouvoir du sorcier confèrent une résistance surnaturelle à ses alliés, tandis que ses ennemis voient leurs membres se nécroser et tomber sous leurs yeux horrifiés.

Imprécation du Lépreux peut être lancé sur une unité amie ou ennemie dans un rayon de 18 ps. Pour une unité amie, *Imprécation du Lépreux* est une **amélioration** qui accroît l'Endurance de l'unité ciblée d'1D3 points (jusqu'à un maximum de 10) jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Pour une unité ennemie, c'est une **malédiction** qui réduit l'E de l'unité ciblée d'1D3 points (jusqu'à un minimum d'1) jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. La portée du sort peut être accrue à 36 ps, auquel cas sa valeur de lancement passe à 13+.

4. HÔTES PUTRIDES — 10+ pour lancer

Les ennemis du sorcier sont pris de terribles afflictions qui font noircir leurs chairs et pourrir leurs organes.

Hôtes Putrides est un **projectile magique** d'une portée de 18 ps, infligeant 1D6 touches de F5. Une fois ces touches résolues, l'unité ciblée doit réussir immédiatement un test d'Endurance ou subir à nouveau 1D6 touches de F5. La cible doit continuer à effectuer des tests d'E jusqu'à ce qu'elle réussisse un test, ou qu'elle soit retirée comme perte.

5. BIENFAIT DES BOURSOUFLURES — 11+ pour lancer

L'heureux récipiendaire bénéficie d'une croissance adipeuse des plus repoussantes, des coulées verdâtres jaillissant de sa chair bouffie pour suturer les blessures dans l'instant où elles se sont ouvertes.

Bienfait des Boursouflures est une **amélioration** d'une portée de 18 ps. Jusqu'à la prochaine phase de Magie du lanceur, la cible gagne la règle spéciale régénération (5+). Si elle avait déjà une régénération, elle bénéficie à la place d'un bonus de +1 à toutes ses sauvegardes de *régénération* (maximum 2+) jusqu'à la prochaine phase de Magie du lanceur. La puissance du sort peut être accrue pour cibler toutes les unités amies dans un rayon de 18 ps, auquel cas sa valeur de lancement passe à 22+.

6. TORNADE DE PESTE — 15+ pour lancer

Le sorcier invoque un maelstrom de fluides bilieux infestés d'asticots et de cancrelats pour dévorer la peau, la chair et l'âme de l'ennemi.

Reste en jeu. *Tornade de Peste* est un **vortex magique** qui utilise le grand gabarit circulaire. Une fois le gabarit en place, le joueur indique la direction dans laquelle la *Tornade de Peste* va se déplacer. Pour déterminer la distance parcourue en ps, jetez le dé d'artillerie et multipliez le résultat par le niveau de sorcellerie du lanceur. En cas d'*incident de tir*, centrez le gabarit sur le lanceur et jetez le dé déviation : le gabarit se déplace d'un nombre de ps égal au niveau de sorcellerie du lanceur, dans la direction indiquée par le dé (s'il donne *Hit !*, le gabarit reste où il est). Toute figurine touchée par le gabarit doit réussir un test d'Endurance ou subir une blessure automatique sans sauvegarde d'armure. Lors des tours suivants, la *Tornade de Peste* se déplace dans une direction aléatoire, d'un nombre de ps égal au résultat d'un jet de dé d'artillerie (en cas d'*incident de tir*, le vortex se dissipe et est retiré). La puissance de la tornade peut être accrue, auquel cas sa valeur de lancement passe à 25+ : utilisez alors le grand gabarit circulaire au lieu du petit.

DOMAINE DE SLAANESH

Délices du tourment (attribut de domaine)
Slaanesh est le Prince de la Douleur; ceux qui se délectent d'infliger torture et désespoir sont imbus d'un pouvoir impie.

Lorsqu'un sort du domaine de Slaanesh est lancé avec succès, jetez 1D6 pour chaque PV perdu à cause du sort (le cas échéant). Pour chaque 6 obtenu, les caractéristiques de CC, d'I et d'A du sorcier sont chacune augmentée d'1 point jusqu'au début de sa prochaine phase de Magie.

FOUET DE SLAANESH (sort primaire) — 6+ pour lancer

L'esprit du lanceur concentre l'énergie du Chaos et lui donne la forme d'un long fouet qu'il fait claquer au cœur des rangs ennemis.

Fouet de Slaanesh est un sort de **dommage direct** d'une portée de 24 ps. Tracez une ligne droite de 24 ps de long, dans l'arc frontal du lanceur et partant directement de l'avant de son socle. Toute figurine dont le socle se trouve sous la ligne (procédez comme pour le rebond d'un boulet de canon) subit 1 touche de F3 dotée de la règle spéciale *perforant*.

1. CONSENTEMENT SUICIDAIRE — 6+ pour lancer

D'un geste presque nonchalant, le sorcier plonge l'ennemi dans une brume de rêves brisés et de désirs insaisissables.

Consentement Suicidaire est une **malédiction** d'une portée de 24 ps. L'unité ciblée suit les règles spéciales *frappe toujours en dernier* et *mouvement aléatoire (1D6)* jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. La portée du sort peut être accrue à 48 ps, auquel cas sa valeur de lancement passe à 9+.

2. PAVANE DE SLAANESH — 7+ pour lancer

Le lanceur siffle la mélodie d'une des danses débilitantes de Slaanesh ; l'auditoire est alors pris de spasmes jusqu'à ce que ses os se brisent.

Pavane de Slaanesh est un sort de **dommage direct** d'une portée de 24 ps et ciblant une figurine ennemie (y compris un personnage se trouvant à l'intérieur d'une unité). La figurine ciblée doit réussir un test de Cd sous 3D6 ou subir une blessure sans sauvegarde d'armure autorisée. La portée du sort peut être accrue à 48 ps, auquel cas sa valeur de lancement passe à 10+.

3. FRÉNÉSIE HYSTÉRIQUE — 8+ pour lancer

Les victimes du sorcier sont englouties par un torrent d'émotions insensées, les obligeant à se griffer et à se mutiler dans une débauche de hurlements de plaisir.

Reste en jeu. *Frénésie Hystérique* peut être lancé sur une unité amie ou ennemie dans un rayon de 24 ps. Pour une unité amie, *Frénésie Hystérique* est une **amélioration**. Pour une unité ennemie, c'est une **malédiction**. Pendant la durée du sort, la cible gagne la règle spéciale *frénésie* (et ne la perd pas si elle est vaincue en corps à corps). Si l'unité ciblée possède déjà la règle spéciale *frénésie*, celle-ci lui confère +2 Attaques au lieu de +1. De plus, tant que dure ce sort, la cible de *Frénésie Hystérique* subit 1D6 touches de F3 à la fin de chacune des phases de Magie du lanceur.

4. ÉCHARDES TRANCHANTES — 10+ pour lancer

Le sorcier fait craquer son poignet et un nuage d'éclats d'os acérés jaillit de sa main, criblant la chair de l'ennemi, ainsi que son âme.

Échardes Tranchantes est un **projectile magique** d'une portée de 24 ps, infligeant 1D6 touches de F4 avec la règle spéciale *perforant*. Une fois ces touches résolues, l'unité ciblée doit réussir immédiatement un test de Cd ou subir à nouveau 1D6 touches *perforantes* de F4. La cible doit continuer à effectuer des tests de Cd jusqu'à ce qu'elle réussisse un test, ou qu'elle soit retirée comme perte.

5. FANTASMAGORIE — 10+ pour lancer

Esquissant un signe complexe, le sorcier invoque des créatures chimériques qui papillonnent sur le champ de bataille, déconcertant l'ennemi inconscient grâce à leurs sombres promesses.

Fantasmagorie est une **malédiction** d'une portée de 24 ps. Jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur, l'unité ciblée doit jeter 1D6 supplémentaire et ignorer le résultat le plus bas à chacun de ses tests de Cd. Ce sort peut être renforcé pour cibler toutes les unités ennemies dans un rayon de 24 ps, auquel cas sa valeur de lancement passe à 20+.

6. CHŒUR CACOPHONIQUE — 12+ pour lancer

Le lanceur entonne un refrain assourdissant qui tourmente les âmes et anéantit la santé mentale de ceux qui l'entendent.

Chœur Cacophonique est une **malédiction** d'une portée de 12 ps. L'unité ciblée subit 2D6 touches blessant sur 4+ sans sauvegarde d'armure autorisée. Si le sort cause la perte d'au moins 1 PV, l'unité ciblée suit les règles spéciales *frappe toujours en dernier* et *mouvement aléatoire (1D6)* jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Ce sort peut être renforcé pour cibler toutes les unités ennemies dans un rayon de 12 ps, auquel cas sa valeur de lancement passe à 24+.

DONS & MUTATIONS DU CHAOS

Les guerres menées par les champions du Chaos leur apportent leur lot de mutations et de pouvoirs toujours plus étranges.

Voici la liste des Dons et Mutations que vous pouvez acheter pour vos personnages du Chaos. Chacun d'eux ne peut être sélectionné qu'une seule fois par armée. La Lame-démon, le Collier de Khorne et le Familier du Chaos sont aussi des *objets magiques*, et suivent donc les règles normales de leur type (quoique la liste d'armée des Guerriers du Chaos permette de les acheter différemment). Par exemple, un personnage ne peut pas avoir la Lame-démon et une autre arme magique.

LAME-DÉMON — 50 points

Arme magique

Chacune de ces lames extrêmement rares est la prison d'un démon. Cet artéfact est très puissant, mais l'être qu'il renferme est perfide, et peut se retourner contre le porteur en un battement de cœur.

Le porteur de la lame-démon suit la règle spéciale *attaques aléatoires (1D6+3)*. Cependant, chacun des jets pour toucher au corps à corps effectués par ce personnage et qui donne 1 est résolu contre lui-même – ces résultats de 1 ne peuvent jamais être relancés.

COLLIER DE KHORNE — 45 points

Talisman. Démon de Khorne
ou figurine avec la marque de Khorne uniquement.

Ces colliers gravés de runes et imprégnés de la haine que Khorne voue à la magie protègent efficacement contre les arts mystiques.

Le personnage suit la règle spéciale *résistance à la magie (3)*.

FRAPPE IMPIE — 35 points

Le champion peut canaliser la vigueur sacrilège qui coule dans ses veines pour creuser une brèche dans un rempart à mains nues.

Au lieu de frapper normalement, le personnage peut porter une seule Attaque spéciale. Dans ce cas, si l'Attaque touche, elle est résolue en doublant la valeur de Force du personnage et en appliquant la règle spéciale *blessures multiples (1D3)*.

HALEINE DE FEU — 30 points

Le champion n'expire pas de l'air, mais du feu, et lorsqu'il rugit, il éructe un vaste cône de flammes.

Le personnage possède une attaque de *souffle* de F4 qui suit la règle spéciale *attaques enflammées*.

FAMILIER DU CHAOS — 25 points

Objet cabalistique

Un Familier du Chaos est capable de mémoriser un sort pour le compte de son maître, répétant constamment dans l'attente du moment où il jouera son rôle et révélera son savoir magique.

Le sorcier ajoute +1 à toutes ses tentatives de *canalisation* et connaît un sort de plus que ne l'autorise son *niveau de sorcellerie*.

PEAU ÉCAILLEUSE — 20 points

La peau du champion est recouverte de milliers d'écailles reptiliennes, la rendant aussi dure que celle d'un dragon.

Le personnage suit la règle spéciale *peau écailleuse (5+)*.

GRÂCE DE SLAANESH — 15 points

Démon de Slaanesh
ou figurine avec la marque de Slaanesh uniquement.

Certains champions de Slaanesh émettent une aura hypnotisante.

Une figurine souhaitant frapper le personnage au corps à corps doit d'abord réussir un test de Cd (effectuez-le juste avant les jets *pour toucher*). En cas d'échec, elle ne peut porter aucune attaque de corps à corps lors de cette phase. Les Attaques qui ne requièrent aucun jet *pour toucher* ne sont pas affectées.

MUCUS EMPOISONNÉ — 15 points

La chair du champion est saturée de toxines visqueuses qui suintent par les pores de sa peau, empoisonnant tout ce qu'il touche.

Le personnage a des *attaques empoisonnées* et une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les *attaques empoisonnées*.

ICHOR ACIDE — 10 points

Le sang du champion s'est transformé en fluide corrosif.

Chaque fois que le personnage 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 F4. Les PV perdus à cause d'Ichor Acide comptent dans le résultat de combat.

CHAIR INCANDESCENTE — 10 points

Le champion est entouré de flammes crépitantes qui consument ses ennemis tout en laissant son propre corps indemne.

Le personnage a des *attaques enflammées* et une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les *attaques enflammées*.

MANGEUR D'ÂMES — 10 points

Le champion est possédé par une faim insatiable, pouvant être apaisée uniquement en dévorant l'âme des ennemis qu'il a tués.

Jetez 1D6 pour chaque PV que le personnage a fait perdre en corps à corps. Pour chaque résultat de 6, il récupère immédiatement 1 PV perdu précédemment.

TROISIÈME ŒIL DE TZEENTCH — 10 points

Démon de Tzeentch
ou figurine avec la marque de Tzeentch uniquement.

Le front du champion accueille un œil discernant les fils du destin.

Le personnage relance ses sauvegardes *invulnérables* donnant 1.

POURRITURE DE NURGLE — 10 points

Démon de Nurgle
ou figurine avec la marque de Nurgle uniquement.

Cette infection ronge l'âme de la victime en même temps que son corps.

Au début de chaque phase de Magie, chaque figurine ennemie en contact socle à socle avec le personnage subit 1 touche de F1, sans sauvegarde d'armure autorisée.

VISAGE HIDEUX — 5 points

Le champion a été récompensé par une apparence abominable.

Le personnage suit la règle spéciale *peur*. Cependant, aucune autre figurine ne peut jamais utiliser sa valeur de Cd.

ARTÉFACTS CHAOTIQUES

Les pages suivantes contiennent les objets magiques accessibles aux infâmes armées de Guerriers du Chaos. Ces objets peuvent être sélectionnés en plus de ceux du livre de règles de Warhammer.

ÉPÉE DES FEUX DE L'ENFER — 65 points

Arme magique

Cette lame fut façonnée à partir d'une flamme infernale, martelée jusqu'à la rendre solide et plongée dans l'ichor d'un djinn de feu. Ceux qu'elle frappe s'enflamment, leur sang tournant au feu liquide, jusqu'à l'explosion. Son premier porteur était le seigneur du Chaos Garathor, mais au fil du temps, l'épée consuma sa force vitale jusqu'à ce qu'il ne restât plus rien dans son armure que des cendres. Lorsqu'elle fut arrachée à son gantelet des années plus tard, elle s'embrasa avec une telle ardeur qu'elle fusionna avec la main de son nouveau propriétaire. Ce dernier finit consumé lui aussi, et le cycle se répéta. Depuis sa création, une centaine de mortels a porté cette lame ceinte de flammes, inconscients du destin funeste qui les attendait.

Les attaques de corps à corps effectuées avec l'Épée des Feux de l'Enfer suivent les règles spéciales *attaques enflammées* et *blessures multiples (1D3)*. Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée contre les blessures causées par l'épée. Après que tous les coups ont été portés au corps à corps, jetez 1D6 pour chaque ennemi tué par l'épée ; sur 6, le corps du défunt explose, infligeant à l'unité ennemie 1D6 touches supplémentaires de F4 et avec la règle spéciale *attaques enflammées*. Les PV perdus de la sorte comptent dans le résultat de combat. De plus, jetez 1D6 à la fin de chaque tour du porteur ; sur 1, il subit une blessure sans sauvegarde d'armure.

ÉPÉE DU CHANGEMENT — 30 points

Arme magique

L'Épée du Changement fut forgée au cœur de la tempête de magie perpétuelle qu'est la Porte du Chaos, par le seigneur démon Amon'Chakai, dont l'œil fossilisé orne toujours le pommeau de l'arme. L'épée est saturée des pouvoirs mutagènes du Chaos. Autour de la lame, l'air même est affecté : de la lame semblent émaner des parfums enivrants, pour être chassés la seconde suivante par la puanteur de la décomposition. Puis l'épée est enveloppée d'une brume multicolore, qui dans l'instant se condense sur la lame en un sang poisseux. Cette arme magique a la faculté de réduire ceux dont elle perce la chair en tas de viande informe et décérébré, transformant leur corps en monstruosités tristement connues sous le nom d'enfants du Chaos.

Lorsqu'un personnage ou un monstre ennemi est tué au corps à corps par l'épée, jetez 1D6. Sur 4+, la figurine est transformée en enfant du Chaos contrôlé par le propriétaire de l'Épée du Changement, exactement comme si la figurine ennemie était un champion du Chaos qui avait subi le résultat *dégénérescence* sur le tableau de *l'œil des dieux* page 25.

MASSE PUTRÉFIANTE — 30 points

Arme magique.
Figurine avec la marque de Nurgle uniquement.

Cette masse rouillée dégouline des infections les plus prisées de Nurgle, et renferme un enchantement qui emprisonne les âmes des victimes qu'elle broie. Leurs cris sont aussi assourdissants qu'effroyables, mais ne sont rien en comparaison de la terreur causée par l'esprit fraîchement aspiré : sa plainte se meut en un rire éraillé par les glaires, et le goutte-à-goutte fétide devient un torrent de pestilence.

Les attaques de corps à corps effectuées avec la Masse Putréfiante suivent la règle spéciale *attaques empoisonnées*. Juste après avoir tué une figurine ennemie en corps à corps, le porteur gagne la règle spéciale *terreur*, et à partir de la phase de Corps à Corps suivante (amie ou ennemie), les attaques effectuées avec la Masse Putréfiante qui donnent lieu à une *attaque empoisonnée* réussie suivent la règle spéciale *blessures multiples (1D3)*.

HEAUME AUX YEUX INNOMBRABLES — 25 points

Armure magique

Ce heaume est couvert de globes oculaires qui scrutent le monde passé, présent et à venir. Le flot de visions peut submerger la conscience du porteur, mais celui qui réussit à filtrer le bombardement d'images devient un adversaire redoutable. Ses réflexes sont surnaturels, car il sait déjà où l'ennemi va porter son attaque, et celui-ci est abattu avant même d'avoir armé son coup. La seule vision que le heaume garde pour lui est celle du trépas du porteur, qui ne peut donc pas échapper à son destin. À sa mort, un furoncle pousse à la surface du heaume, qui éclatera pour révéler un nouvel œil – correspondant parfaitement à celui du porteur – venant grossir une collection toujours plus grande.

La sauvegarde du porteur compte comme étant d'1 point supérieure à la normale. De plus, le porteur suit les règles spéciales *frappe toujours en premier* et *stupidité*.

CRÂNE DE KATAM — 15 points

Objet cabalistique

À la mort de Katam, le célèbre démonologue, on peignit des runes sur son crâne avec le sang de Baudros, le dragon du Chaos. Le crâne continue de murmurer des mots de pouvoir, et un sorcier qui leur prête une oreille attentive peut apprendre des secrets bien gardés. Toutefois, chaque consultation comporte le risque que le crâne révèle l'un des grands mystères du Royaume du Chaos, un savoir qui balaie l'esprit par son ampleur et son impossibilité. À terme, le babil du crâne rend son propriétaire dément, le réduisant en maniaque baveux dont les balbutiements se mêlent aux éclats de rire cruels de Katam.

Le porteur peut consulter le Crâne de Katam avant de tenter de *canaliser* des dés de pouvoir. S'il le fait, jetez 6 dés au lieu d'1. Si le porteur a consulté le Crâne de Katam, il subit un malus de -1 en Cd jusqu'à la fin de la partie pour chaque 1 obtenu lors de ses tentatives de *canalisation* ; si jamais son Cd est réduit à 0, il est immédiatement retiré comme perte. Un sorcier portant la *marque de Tzeentch* ne peut pas relancer ses dés de canalisation qui donnent 1 lorsqu'il utilise le Crâne de Katam.

CALICE DU CHAOS — 10 points

Objet enchanté

La veille de la Chute de Praag, Asavar Kul rassembla ses champions pour boire au Calice du Chaos, une coupe remplie du sang bouillonnant d'un démon. Le corps des serviteurs d'Asavar se tordit sous l'effet des mutations, et les survivants y gagnèrent un grand pouvoir. Une fois la dernière goutte d'ichor absorbée, le calice se brisa et disparut dans un nuage de fumée. On crut l'artéfact perdu jusqu'à ce que le sorcier Kharon Baal le redécouvrît des décennies plus tard, mystérieusement réparé et rempli de sang frais, au pied du monolithe érigé à la gloire d'Asavar Kul. Depuis, nombreux ont été ceux qui ont bu à la coupe qui, invariablement, retombait en morceaux et réapparaissait après plusieurs années. D'innombrables mortels sont partis en quête de cet objet, prêts à risquer la damnation pour quelques instants de prestige.

Une seule utilisation. Le porteur peut boire au Calice du Chaos au début de n'importe quelle phase. S'il le fait, jetez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous.

D6	Résultat
1	**Idiot indigne :** Le personnage perd immédiatement 1 Point de Vie, sans sauvegarde d'aucune sorte.
2	**Vitesse surhumaine :** Le personnage *frappe toujours en premier* jusqu'à la fin du tour.
3	**Chair Régénérative :** Le personnage possède la règle spéciale *régénération* jusqu'à la fin du tour.
4	**Fortune des ténèbres :** Le personnage gagne une sauvegarde *invulnérable* 5+ jusqu'à la fin du tour.
5	**Force démoniaque :** Le personnage possède la règle spéciale *coup fatal* jusqu'à la fin du tour.
6	**Ultime transformation :** Si le personnage est déjà un prince démon, il traite ce résultat comme *idiot indigne*. Sinon, il effectue immédiatement un test de Cd. En cas de réussite, il gagne une *démonification*, telle que décrite sur le tableau de *l'œil des dieux* page 25. En cas d'échec, c'est de la *dégénérescence* qu'il écope, telle que décrite sur le même tableau.

PENDENTIF DE SLAANESH — 50 points

Objet enchanté.
Figurine avec la marque de Slaanesh uniquement.

Ce pendentif a été façonné à partir de l'âme cristallisée du premier humain qui céda à la séduction de Slaanesh. Celui qui l'enfile voit le pendentif prendre vie et s'enfoncer dans sa chair, en infligeant des heures de supplice tandis qu'il creuse pour aller se loger à côté du cœur du champion. Là, il transmet au porteur une énergie euphorique qui le rend insensible même à la peur de la mort. Une fois qu'un guerrier a goûté à une telle extase, il gardera jalousement le pendentif, en s'entourant des plus loyaux serviteurs et en évitant la compagnie des rivaux, de peur qu'ils le lui arrachent pour eux-mêmes.

Le porteur peut rejoindre des unités avec la *marque de Slaanesh* uniquement. Aucun autre personnage ne peut rejoindre la même unité que le porteur, et il ne peut pas rejoindre une unité qui contient déjà un personnage. Le porteur, ou son unité, effectue ses tests de *moral* avec 1 dé de moins que la normale (notez qu'on ne peut jamais obtenir un *courage insensé* en ne lançant qu'1D6). De plus, pour chaque PV perdu par le porteur, il gagne +1 Attaque jusqu'à la fin de la bataille.

ÉTENDARD DE FOURNAISE — 25 points

Bannière magique.
Figurine avec la marque de Tzeentch uniquement.

Cousu avec des fils de magie pure, cet étendard décoré de runes qui se tortillent sans cesse est enveloppé par les flammes dansantes du changement. Ce feu mystique protège les adeptes de Tzeentch, interceptant les projectiles ennemis pour les altérer au gré du Seigneur du Destin. Les volées de carreaux se transforment en nuages de plumes ou en volutes de fumée multicolore, tandis que les rochers et les boulets de canons se muent en pluie de crapauds ou en boule de neige. Mais Tzeentch est capricieux, et il arrive qu'une simple flèche se change en éclair ou en cristal acéré s'abattant sur un serviteur avec une force phénoménale, et souvent fatale.

Chaque fois que le porteur, ou son unité, subit une touche d'attaque de tir, jetez 1D6 juste avant d'effectuer le jet pour blesser. Sur 2+, la Force de la touche est divisée par deux. Toutefois, sur 1, la Force de la touche est doublée. Les attaques qui ne requièrent aucun jet pour blesser, ou qui blessent automatiquement, ne sont pas affectées.

BANNIÈRE DE RAGE — 25 points

Bannière magique.
Figurine avec la marque de Khorne uniquement.

Tissé à partir de cordes d'intestins gélatineuses, cette bannière irradie d'une fureur sanguinaire si forte que ceux qui se trouvent dans son ombre sont plongés dans un état de rage permanente. La prophétie écrite dans le Manuscrit du Sang évoque un grand champion qui portera la Bannière de Rage par-delà des rivières de sang et sera élevé au rang de démon. À ce jour, personne n'a vécu assez longtemps pour accomplir ce présage. La promesse d'immortalité attire les adeptes de Khorne du monde entier, chacun d'eux croyant être le champion de la prophétie.

Le porteur ne peut rejoindre que des unités comprenant uniquement des figurines avec la *marque de Khorne*. Seuls les personnages avec la *marque de Khorne* peuvent rejoindre la même unité que le porteur. Tant qu'il est en vie, ni lui, ni son unité, ne perdront leur *frénésie* pour quelque raison que ce soit. Si le porteur rejoint une unité qui a perdu sa *frénésie*, celle-ci la récupère immédiatement.

LA BEAUTÉ DU CHAOS

Les Guerriers du Chaos sont menés par les plus forts de leur engeance, des champions impies qui rassemblent autour d'eux de vastes hordes composées de barbares soumis, de monstres décérébrés, voire de bandes de guerre inféodées à des champions de moindre renommée. Ensemble, ces troupes forment les armées du Chaos, des osts qui répandent la mort et le désespoir dans le monde entier.

Une belle armée alignée sur la table de jeu offre une vision époustouflante qui ravira n'importe quel hobbyiste. Ceux qui souhaitent rassembler leur propre bande de guerre ou qui veulent ajouter des figurines à leur collection peuvent choisir au sein d'une immense gamme, et opter pour un schéma de couleurs parmi des milliers. Cette section présente une galerie de quelques-unes de figurines Citadel disponibles dans la gamme des Guerriers du Chaos.

Nul doute que ce guide inspirera les collectionneurs, aussi bien que les peintres et les joueurs.

Archaon, l'Élu des Dieux

Throgg, le Roi des Trolls

Wulfrik le Vagabond

Sorcier du Chaos

Valkia la Sanglante

Seigneur du Chaos

Sigvald le Magnifique

Seigneur du Chaos sur Manticore

Seigneur du Chaos de Nurgle

Festus la Sangsue

Vilitch le Maudit

Chevaliers du Chaos

Seigneur du Chaos sur Monture Démoniaque

Cavaliers Maraudeurs

Massacreur de Khorne

Massacreur de Khorne avec lance de cavalerie

Les Massacreurs portent souvent des armures rouges décorées de crânes et de symboles de Khorne.

Autel de Guerre du Chaos

Rabatteurs de Slaanesh

Des Guerriers du Chaos et des Élus marchent aux côtés d'un Canon Apocalypse pour massacrer les soldats de l'Empire.

Un régiment de Rabatteurs de Slaanesh équipés de knouts.

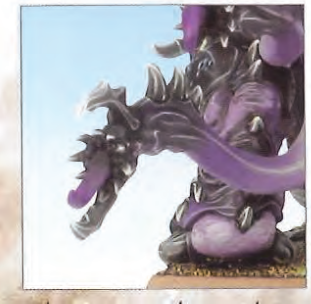
Champion Élu

Élu

Élu *Élu*

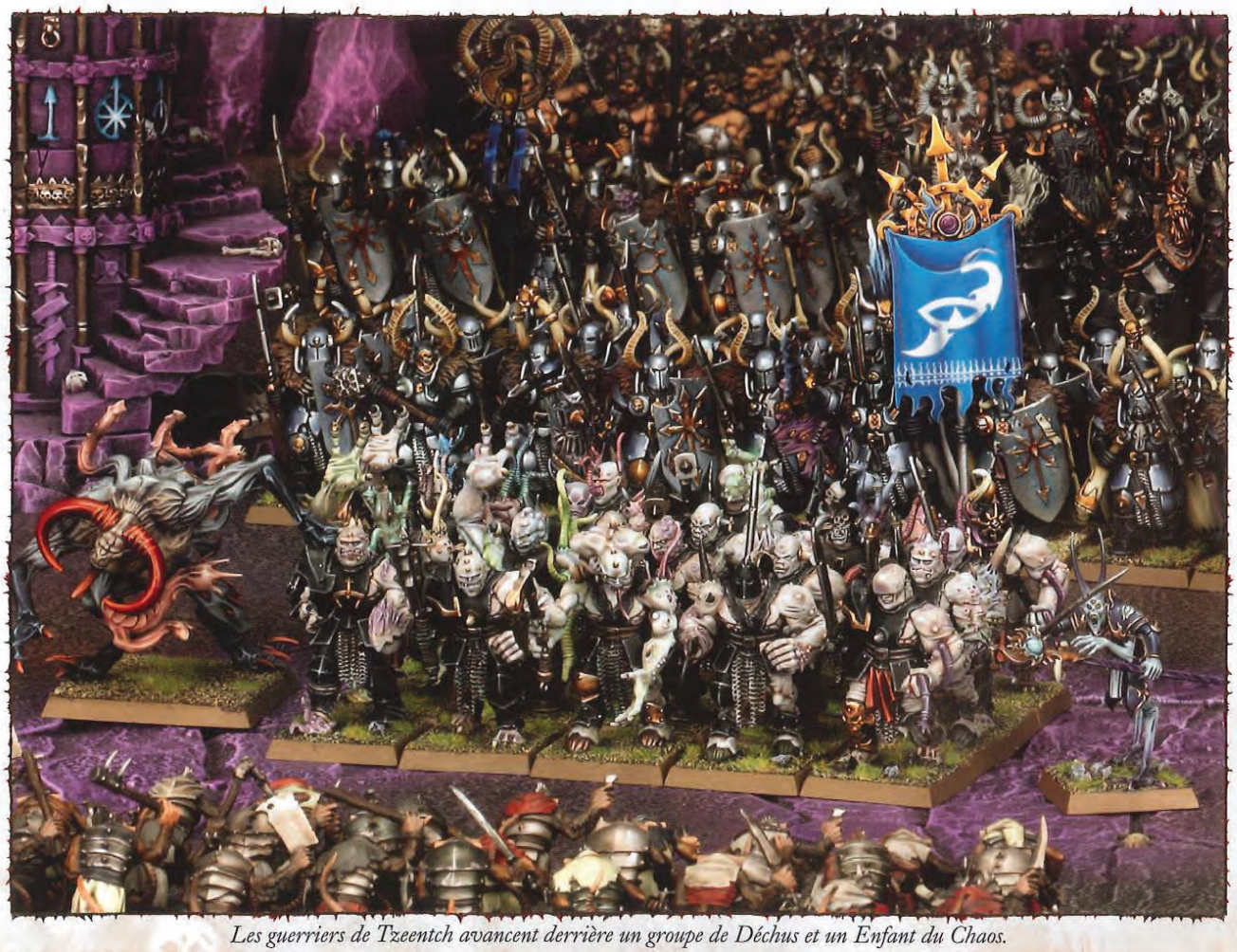
Porte-étendard Élu

Une sphère de magie pure - matière très mutagène - surplombe la masse de la Mutalithe.



Mutalithe à Vortex

Les Déchus ont reçu de trop nombreux dons de la part des dieux du Chaos.



Les guerriers de Tzeentch avancent derrière un groupe de Déchus et un Enfant du Chaos.

Guerriers du Chaos

Guerrier du Chaos converti

Guerrier du Chaos converti

Les Guerriers du Chaos peuvent être équipés de diverses façons.

Chiens du Chaos

Maraudeurs du Chaos

Shaggoth Dragon-ogre

Dragon-ogre

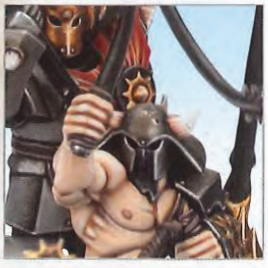
Dragon-ogre

Dragon-ogre

Scyla Anfingrimm, la Griffe de Khorne

Enfant du Chaos

Char Éventreur



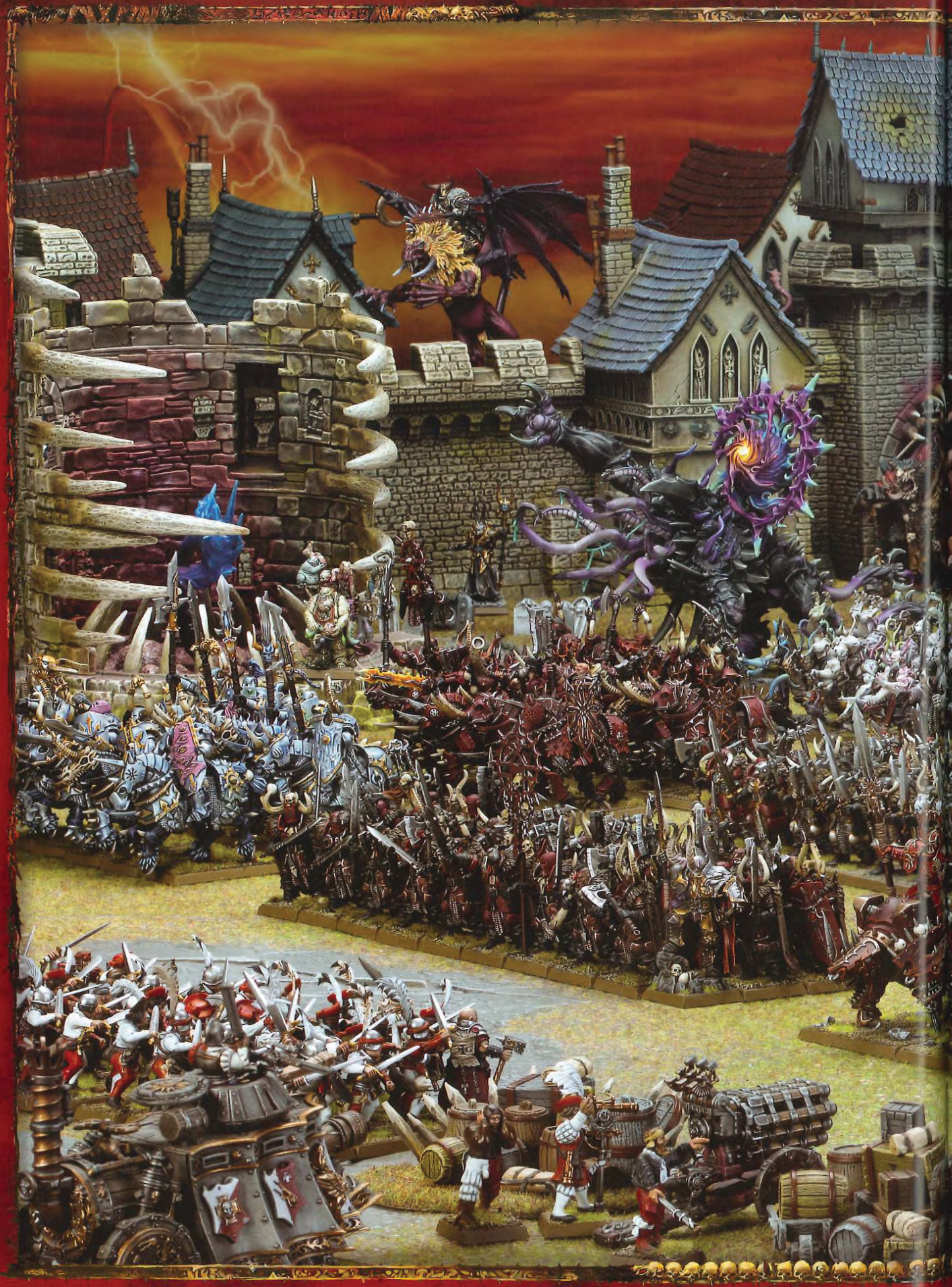
Char du Chaos

Princes Démons

La Carnabrute est un monstre massif lié à la volonté d'un champion du Chaos.

Dague rituelle d'asservissement

Une Carnabrute dotée de l'amélioration Griffes Supplémentaires.



LISTE D'ARMÉE

Les armées de la damnation guerroient sur toutes les terres tandis que des champions avides de gloire se surpassent pour tenter de s'attirer les faveurs des dieux sombres. En tant que seigneur d'une puissante bande de guerre du Chaos, votre destin repose entre vos mains. L'immortalité et la gloire ne récompensent que les plus forts ; les faibles et les lâches sont condamnés aux mutations et à la démence.

Cette section du livre vous permet de transformer votre collection de figurines Citadel de Guerriers du Chaos en une bande de guerre composée de champions sanguinaires et de monstres mutants, prête à semer la mort sur la table de jeu. La fin de cette section vous propose une page de références qui récapitule les profils des unités, afin de vous aider en cours de partie.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée fonctionne en conjonction avec la section Choisir Votre Armée du livre de règles de *Warhammer* et permet de sélectionner votre force pour la bataille. Les pages suivantes comprennent une entrée pour chaque figurine de votre armée. Ces entrées vous donnent toutes les indications nécessaires pour mettre en forme votre collection de figurines afin de rassembler les unités de votre force, ce qui inclut, entre autres, l'équipement de chaque figurine, les options dont elle peut bénéficier et son coût en points.

CATÉGORIES D'UNITÉS

Comme indiqué dans le livre de règles, les unités d'une armée se répartissent en cinq catégories : Seigneurs, Héros, Unités de Base, Unités Spéciales et Unités Rares.

ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée comporte toutes les informations nécessaires pour sélectionner et aligner une unité, et adopte le format suivant :

(1) MARAUDEURS DU CHAOS — (4) 6 points par figurine

Profil	(2) M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	(3) Type de Troupe
Maraudeur du Chaos	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Infanterie
Chef maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	2	7	Infanterie

(5) Taille d'unité : 10+

(6) Équipement :
- Arme de base

(7) Règles spéciales :
- L'œil des dieux (chef maraudeur uniquement)

(8) Options :
- Promouvoir un maraudeur du Chaos en chef maraudeur ..... *10 points*
- Promouvoir un maraudeur du Chaos en musicien ..... *10 points*
- Promouvoir un maraudeur du Chaos en porte-étendard ..... *10 points*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Marque de Khorne ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Tzeentch ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Nurgle ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Slaanesh ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir des boucliers ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir des armures légères ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Armes lourdes ..... *3 points par figurine*
  - Fléaux ..... *2 points par figurine*

1 Nom : Le nom permettant d'identifier l'unité ou le personnage.

2 Profils : Les profils de caractéristiques des figurines de chaque unité sont rappelés dans chaque entrée. Les profils optionnels (par exemple, les champions d'unité) sont également indiqués dans le tableau des profils.

3 Type de Troupe : Chaque entrée précise le type de troupe des figurines (ex : "Infanterie", "Cavalerie", etc.).

4 Valeur en Points : Chaque figurine de la gamme des Guerriers du Chaos possède un coût en points qui reflète son efficacité sur le champ de bataille. Par exemple, un maraudeur coûte 6 points, tandis qu'Archaon en coûte 580 !

5 Taille d'Unité : Il s'agit du nombre minimal de figurines nécessaires pour former cette unité. Il y aura parfois une taille maximale.

6 Équipement : Il s'agit de la liste des armes et armures standards de l'unité. Le coût de ces objets est inclus dans la valeur de base.

7 Règles Spéciales : De nombreuses troupes suivent des règles spéciales, qui sont décrites dans le Bestiaire de ce livre ou dans le livre de règles de *Warhammer*. Chaque entrée liste les règles spéciales affectant l'unité.

8 Options : La liste des armes, armures, montures, objets magiques optionnels et autres améliorations de l'unité ou du personnage, ainsi que leur coût en points. La plupart des unités ont l'option de promouvoir un de leurs membres en champion, porte-étendard ou musicien. Certaines peuvent porter une bannière magique pour un coût supplémentaire.

Le maraudeur du Chaos de gauche est équipé d'une arme de base. Comme vous pouvez voir sur le profil ci-dessus, il coûte 6 points. Une unité de dix combattants de ce type vaudra donc 60 points.

Le maraudeur du Chaos de gauche est armé d'un fléau et coûte 8 points. Celui de droite est un chef maraudeur. Pour inclure un tel champion dans votre unité, vous devrez payer un surcoût de 10 points.

SEIGNEURS

ARCHAON — 580 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Archaon	4	9	5	5	5	4	7	5	10	Infanterie (personnage spécial)
Dorghar	8	4	0	5	5	3	3	3	9	Bête monstrueuse

Équipement :
- Bouclier

Objets magiques :
- La Tueuse de Rois
- L'Armure de Morkar
- La Couronne de Domination
- L'Œil de Sheerian

Règles spéciales (Archaon) :
- L'Élu des dieux
- L'œil des dieux
- Le Seigneur de la Fin des Temps
- Les Épées du Chaos

Règles spéciales (Dorghar) :
- Attaques démoniaques
- Guide
- Peur

Options :
- Monter Dorghar ..... *70 points*
- Si votre force inclut Archaon, vous pouvez améliorer une de vos unités de chevaliers du Chaos qui ne porte aucune marque du Chaos en Épées du Chaos (voir page 48 pour les règles additionnelles) ..... *5 points par figurine*

Magie :
Archaon est un sorcier de niveau 2. Il utilise les sorts d'un des domaines suivants : la Mort, le Feu, le Métal, l'Ombre ou le domaine de Tzeentch.

GALRAUCH — 510 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Galrauch	6	6	6	6	6	6	6	6	9	Monstre (personnage spécial)

Règles spéciales :
- Feu noir du Chaos
- Grande cible
- L'esprit de Galrauch
- Marque de Tzeentch
- Peau écailleuse (3+)
- Souffle du changement
- Terreur
- Vol

Magie :
Galrauch est un sorcier de niveau 4.
Il utilise les sorts du domaine de Tzeentch.

KHOLEK — 545 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Kholek	8	8	3	8	6	8	1	7	9	Monstre (personnage spécial)

Objets magiques :
- Brise-les-étoiles

Règles spéciales :
- Fils de l'orage
- Grande cible
- Immunisé à la psychologie
- Peau écailleuse (4+)
- Seigneur de l'orage
- Terreur

SIGVALD LE MAGNIFIQUE — 375 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Sigvald le Magnifique	4	8	3	5	5	3	8	5	10	Infanterie (personnage spécial)

Équipement :
- Bouclier

Objets magiques :
- Vif-éclat
- Armure Aurique

Règles spéciales :
- Fils favori
- Guide
- L'œil des dieux
- Marque de Slaanesh
- Stupidité
- Tenace
- Vanité sans bornes

VALKIA LA SANGLANTE — 405 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Valkia la Sanglante	4	9	3	5	5	3	8	6	9	Infanterie (personnage spécial)

Objets magiques :
- La Lance Slaupnir
- Bouclier-démon
- L'Armure Écarlate

Règles spéciales :
- L'amante du Dieu du Sang
- L'œil des dieux
- Marque de Khorne
- Patronage de Khorne
- Peur
- Vol

SEIGNEURS

VILITCH LE MAUDIT — 380 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Vilitch le Maudit	4	5	3	5	4	3	5	3	8	Infanterie (personnage spécial)

Équipement :
- 2 armes de base
- Armure du Chaos

Objets magiques :
- L'Instrument du Chaos

Règles spéciales :
- L'œil des dieux
- Maître du savoir (domaine de Tzeentch)
- Marque de Tzeentch

Magie :
Vilitch le Maudit est un sorcier de niveau 4. Il utilise les sorts du domaine de Tzeentch.

SEIGNEUR DU CHAOS — 210 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Seigneur du Chaos	4	8	3	5	5	3	7	5	9	Infanterie (personnage)

Équipement :
- Arme de base
- Armure du Chaos

Règles spéciales :
- L'œil des dieux

Options :
- Des objets magiques pour un total de ... *100 points*
- Des dons et mutations du Chaos pour un total de ..... *50 points*
- Une des marques suivantes :
  - Marque de Khorne ..... *10 points*
  - Marque de Tzeentch ..... *10 points*
  - Marque de Nurgle ..... *10 points*
  - Marque de Slaanesh ..... *5 points*
- Une des armes suivantes :
  - Arme de base additionnelle (sauf s'il a une monture) ..... *6 points*
  - Arme lourde ou hallebarde ..... *8 points*
  - Fléau ..... *6 points*
  - Lance de cavalerie (s'il a une monture) .. *8 points*
- Bouclier ..... *5 points*
- Monture ..... (voir page 88)

SEIGNEUR SORCIER DU CHAOS — 235 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Seigneur sorcier du Chaos	4	5	3	4	4	3	5	3	8	Infanterie (personnage)

Équipement :
- Arme de base
- Armure du Chaos

Règles spéciales :
- L'œil des dieux

Magie :
Un seigneur sorcier du Chaos est un sorcier de niveau 3. Il utilise les sorts des domaines suivants : la Mort, le Feu, le Métal ou l'Ombre.
Cependant, s'il porte la marque de Tzeentch, il doit utiliser le domaine de Tzeentch ou du Métal ; s'il porte la marque de Nurgle, il doit utiliser le domaine de Nurgle ou de la Mort ; et s'il porte la marque de Slaanesh, il doit utiliser le domaine de Slaanesh ou de l'Ombre.

Options :
- Sorcier de niveau 4 ..... *35 points*
- Des objets magiques pour un total de ... *100 points*
- Des dons et mutations du Chaos pour un total de ..... *50 points*
- Une des marques suivantes :
  - Marque de Tzeentch ..... *15 points*
  - Marque de Nurgle ..... *10 points*
  - Marque de Slaanesh ..... *5 points*
- Monture ..... (voir page 88)

PRINCE DÉMON — 235 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Prince démon	8	9	5	6	5	4	8	5	9	Monstre (personnage)

Équipement :
- Arme de base

Règles spéciales :
- Attaques démoniaques
- Indémoralisable
- Invulnérabilité démoniaque
- Terreur

Magie :
Un prince démon *sorcier*
- de Tzeentch utilise les sorts du domaine de Tzeentch ou du Métal ;
- de Nurgle utilise les sorts du domaine de Nurgle ou de la Mort ;
- de Slaanesh utilise les sorts du domaine de Slaanesh ou de l'Ombre.

Options :
- Obligatoirement une des améliorations suivantes :
  - Démon de Khorne ..... *10 points*
  - Démon de Tzeentch ..... *15 points*
  - Démon de Nurgle ..... *10 points*
  - Démon de Slaanesh ..... *5 points*
- Jusqu'à quatre niveaux de sorcellerie (sauf pour un démon de Khorne) ... *35 points/niveau*
- Des dons et mutations du Chaos pour un total de ..... *100 points*
- Des objets magiques pour un total de .... *25 points*
- Armure du Chaos ..... *20 points*
- Vol démoniaque ..... *40 points*

HÉROS

WULFRIK LE VAGABOND — 180 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Wulfrik le Vagabond	4	8	3	5	4	2	7	4	8	Infanterie (personnage spécial)

Équipement :
- Arme de base
- Armure du Chaos
- Bouclier

Règles spéciales :
- Chasseur de têtes
- Croc des Mers
- Don des langues
- L'œil des dieux

THROGG — 195 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Throgg	6	5	2	6	5	4	2	5	8	Infanterie monstrueuse (personnage spécial)

Équipement :
- Arme lourde

Objets magiques :
- Couronne du Croc de l'Hiver

Règles spéciales :
- L'œil des dieux
- Peur
- Régénération mutatrice
- Seigneur de la horde des monstres
- Vomi copieux
- Vomi de troll

FESTUS LA SANGSUE — 190 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Festus la Sangsue	4	4	2	4	4	2	2	2	8	Infanterie (personnage spécial)

Équipement :
- Arme de base

Objets magiques :
- Potions Nauséabondes

Règles spéciales :
- Annonciateur de la Pestilence
- Attaques empoisonnées
- Élixirs de soin
- L'œil des dieux
- Marque de Nurgle
- Régénération

Magie :
Festus la Sangsue est un sorcier de niveau 2. Il utilise les sorts du domaine de Nurgle.

SCYLA ANFINGRIMM — 105 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Scyla Anfingrimm	6	4	0	5	5	4	3	1D6+2	10	Bête monstrueuse (personnage spécial)

Règles spéciales :
- Attaques aléatoires (1D6+2)
- Haine
- Indémoralisable
- Marque de Khorne
- Peau écailleuse (5+)
- Peur

Objets magiques :
- Collier d'Airain de Khorne

HÉROS EXALTÉ — 110 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Héros exalté	4	7	3	5	4	2	6	4	8	Infanterie (personnage)

Équipement :
- Arme de base
- Armure du Chaos

Règles spéciales :
- L'œil des dieux

Options :
- Des objets magiques pour un total de ..... *50 points*
- Des dons et mutations du Chaos pour un total de ..... *25 points*
- Une des marques suivantes :
  - Marque de Khorne ..... *10 points*
  - Marque de Tzeentch ..... *10 points*
  - Marque de Nurgle ..... *10 points*
  - Marque de Slaanesh ..... *5 points*
- Une des armes suivantes :
  - Arme de base additionnelle (sauf s'il a une monture) ..... *3 points*
  - Fléau ..... *5 points*
  - Arme lourde ..... *6 points*
  - Hallebarde ..... *6 points*
- Bouclier ..... *3 points*
- Monture ..... (voir page 88)

LE PORTEUR DE LA GRANDE BANNIÈRE

- Un héros exalté de l'armée peut porter la *grande bannière* pour un coût de +25 points. Le porteur de la grande bannière peut avoir une bannière magique (sans limite de points). Une figurine portant une bannière magique ne peut avoir aucun autre objet magique.

HÉROS

SORCIER DU CHAOS — 110 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Sorcier du Chaos	4	5	3	4	4	2	5	2	8	Infanterie (personnage)

Équipement :
- Arme de base
- Armure du Chaos

Règles spéciales :
- L'œil des dieux

Magie :
Un sorcier du Chaos est un sorcier de niveau 1. Il utilise les sorts des domaines suivants : la Mort, le Feu, le Métal ou l'Ombre. Cependant, s'il porte la marque de Tzeentch, il doit utiliser le domaine de Tzeentch ou du Métal ; s'il porte la marque de Nurgle, il doit utiliser le domaine de Nurgle ou de la Mort ; et s'il porte la marque de Slaanesh, il doit utiliser le domaine de Slaanesh ou de l'Ombre.

Options :
- Sorcier de niveau 2 ..... *35 points*
- Des objets magiques pour un total de .... *50 points*
- Des dons et mutations du Chaos pour un total de ..... *25 points*
- Une des marques suivantes :
  - Marque de Tzeentch ..... *15 points*
  - Marque de Nurgle ..... *10 points*
  - Marque de Slaanesh ..... *5 points*
- Monture ..... (voir ci-dessous)

MONTURES

Un personnage ayant la monture parmi ses options peut choisir une des montures de la liste suivante :

- Destrier du Chaos caparaçonné ..... *24 points (Seigneurs) ou 16 points (Héros)*
- Monture de Slaanesh (personnage avec la marque de Slaanesh uniquement) ... *25 points*
- Disque de Tzeentch (personnage avec la marque de Tzeentch uniquement) ... *30 points*
- Monture démoniaque ..... *35 points*
  - Caparaçon ..... *15 points*
- Palanquin de Nurgle (personnage avec la marque de Nurgle uniquement) .... *40 points*
- Juggernaut de Khorne (personnage avec la marque de Khorne uniquement) .... *55 points*
- Char du Chaos ..... *110 points*
  (voir page 36 pour le profil et les règles spéciales ; le personnage remplace un des membres d'équipage du char)
  – Si le personnage porte une *marque du Chaos*, son char du Chaos peut recevoir la même (voir page 90 pour le coût en points).
- Char éventreur ..... *130 points*
  (voir page 36 pour le profil et les règles spéciales ; le personnage remplace un des membres d'équipage du char)
  – Si le personnage porte une *marque du Chaos*, son char éventreur peut recevoir la même (voir page 93 pour le coût en points).
- Autel de guerre du Chaos ..... *125 points*
  (voir page 43 pour le profil et les règles spéciales ; le personnage remplace le maître d'autel)
  – Si le personnage porte une *marque du Chaos*, son autel de guerre du Chaos peut recevoir la même (voir page 93 pour le coût en points).
- Manticore (Seigneurs uniquement) ..... *150 points*
  – Peut recevoir les améliorations suivantes :
    - Peau de fer ..... *25 points*
    - Queue venimeuse ..... *10 points*
- Dragon du Chaos (Seigneurs uniquement) ..... *330 points*

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Dragon du Chaos	6	6	0	6	6	6	3	6	8	Monstre
Destrier du Chaos	8	3	0	4	3	1	3	1	5	Bête de guerre
Monture démoniaque	8	4	0	5	5	3	3	2	8	Bête monstrueuse
Disque de Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7	Bête de guerre
Juggernaut de Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7	Bête monstrueuse
Manticore	6	5	0	5	5	4	5	4	5	Monstre
Palanquin de Nurgle	4	3	3	3	3	4	3	6	7	Bête monstrueuse
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	Bête de guerre

Règles spéciales :
- *Dragon du Chaos :* Feu noir du Chaos, grande cible, peau écailleuse (3+), terreur, vapeurs de contagion, vol.
- *Monture démoniaque :* Attaques démoniaques, peur.
- *Disque de Tzeentch :* Attaques démoniaques, peur, vol.
- *Juggernaut de Khorne :* Attaques démoniaques, charge meurtrière, monstre d'airain, peur.
- *Manticore :* Coup fatal, grande cible, incontrôlable, terreur, vol.
- *Palanquin de Nurgle :* Attaques démoniaques, peur.
- *Monture de Slaanesh :* Attaques démoniaques, attaques empoisonnées, cavalerie légère, perforant, peur.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS DU CHAOS

14 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Guerrier du Chaos	4	5	3	4	4	1	5	2	8	Infanterie
Aspirant champion	4	5	3	4	4	1	5	3	8	Infanterie

Taille d'unité : 10+

Équipement :
- Arme de base
- Armure du Chaos

Règles spéciales :
- L'œil des dieux (aspirant champion uniquement)

Options :
- Promouvoir un guerrier du Chaos en aspirant champion ..... *10 points*
- Promouvoir un guerrier du Chaos en musicien ..... *10 points*
- Promouvoir un guerrier du Chaos en porte-étendard ..... *10 points*
  - Peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de ..... *25 points*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Marque de Khorne ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Tzeentch ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Nurgle ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Slaanesh ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir des boucliers ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Armes de base additionnelles ..... *2 points par figurine*
  - Armes lourdes ..... *3 points par figurine*
  - Hallebardes ..... *3 points par figurine*

MARAUDEURS DU CHAOS

6 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Maraudeur du Chaos	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Infanterie
Chef maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	2	7	Infanterie

Taille d'unité : 10+

Équipement :
- Arme de base

Règles spéciales :
- L'œil des dieux (chef maraudeur uniquement)

Options :
- Promouvoir un maraudeur du Chaos en chef maraudeur ..... *10 points*
- Promouvoir un maraudeur du Chaos en musicien ..... *10 points*
- Promouvoir un maraudeur du Chaos en porte-étendard ..... *10 points*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Marque de Khorne ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Tzeentch ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Nurgle ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Slaanesh ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir des boucliers ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir des armures légères ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Armes lourdes ..... *3 points par figurine*
  - Fléaux ..... *2 points par figurine*

DÉCHUS

19 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Déchu	6	4	0	4	4	1	4	1D3	8	Infanterie

Taille d'unité : 5+

Équipement :
- Arme de base
- Armure du Chaos

Règles spéciales :
- Attaques aléatoires (1D3)
- Frénésie
- Immunisé à la psychologie
- Mutations étranges

Options :
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Déchus de Khorne ..... *2 points par figurine*
  - Déchus de Tzeentch ..... *1 point par figurine*
  - Déchus de Nurgle ..... *2 points par figurine*
  - Déchus de Slaanesh ..... *2 points par figurine*

UNITÉS DE BASE

CHIENS DU CHAOS

6 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Chien du Chaos	7	4	0	3	3	1	3	1	5	Bête de guerre

Taille d'unité : 5+

Options :
- Toute l'unité peut avoir la règle spéciale *avant-garde* ..... *2 points par figurine*
- Toute l'unité peut recevoir les améliorations suivantes :
  - Écailles ..... *1 point par figurine*
  - Crocs venimeux ..... *1 point par figurine*

CHAR DU CHAOS

110 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char du Chaos	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 3+)
Aurige du Chaos	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-
Destrier du Chaos	8	3	-	4	-	-	3	1	-	-

Taille d'unité : 1

Équipage : 2 auriges du Chaos

Tiré par : 2 destriers du Chaos

Équipement :
- Faux
- Hallebardes
  (auriges du Chaos uniquement)

Options :
- Une des marques suivantes :
  - Marque de Khorne ..... *10 points*
  - Marque de Tzeentch ..... *10 points*
  - Marque de Nurgle ..... *15 points*
  - Marque de Slaanesh ..... *5 points*

CAVALIERS MARAUDEURS

14 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Cavalier maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Cavalerie
Chef cavalier maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	2	7	Cavalerie
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-

Taille d'unité : 5+

Équipement :
- Arme de base

Règles spéciales :
- Cavalerie légère*
- L'œil des dieux
  (chef cavalier maraudeur uniquement)

*Une unité de cavaliers maraudeurs équipée d'armures légères perd la règle spéciale *cavalerie légère*.

Options :
- Promouvoir un cavalier maraudeur en chef cavalier maraudeur ..... *10 points*
- Promouvoir un cavalier maraudeur en musicien ..... *10 points*
- Promouvoir un cavalier maraudeur en porte-étendard ..... *10 points*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Marque de Khorne ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Tzeentch ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Nurgle ..... *2 points par figurine*
  - Marque de Slaanesh ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir des boucliers ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir des armures légères* ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Haches de jet ..... *2 points par figurine*
  - Javelots ..... *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Lances ..... *1 point par figurine*
  - Fléaux ..... *2 points par figurine*

UNITÉS SPÉCIALES

RABATTEURS DE SLAANESH — 19 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Rabatteur	4	4	3	3	3	1	5	1	7	Cavalerie
Veneur	4	4	3	3	3	1	5	2	7	Cavalerie
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	-

Taille d'unité : 5+

Équipement :
- Lance
- Bouclier

Règles spéciales :
- Attaques démoniaques (montures uniquement)
- Attaques empoisonnées (montures uniquement)
- Cavalerie légère
- L'œil des dieux (veneur uniquement)
- Marque de Slaanesh
- Perforant (montures uniquement)
- Peur
- Voleurs d'âmes

Options :
- Promouvoir un rabatteur en Veneur. . . . . *10 points*
- Promouvoir un rabatteur en musicien . . . . . *10 points*
- Promouvoir un rabatteur en porte-étendard. . . . . *10 points*
- Remplacer les lances de toute l'unité par des knouts . . . . . *1 point par figurine*

ÉLUS — 18 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Élu	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Infanterie
Champion élu	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Infanterie

Taille d'unité : 5+

Équipement :
- Arme de base
- Armure du Chaos

Règles spéciales :
- L'œil des dieux (Champion élu uniquement)
- Les récompenses du Chaos

Options :
- Promouvoir un élu en champion élu . . . . . *10 points*
- Promouvoir un élu en musicien . . . . . *10 points*
- Promouvoir un élu en porte-étendard . . . . . *10 points*
  - Peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de. . . . . *50 points*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Marque de Khorne . . . . . *2 points par figurine*
  - Marque de Tzeentch . . . . . *2 points par figurine*
  - Marque de Nurgle. . . . . *2 points par figurine*
  - Marque de Slaanesh . . . . . *1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir des boucliers. . . . . *2 points par figurine*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Armes de base additionnelles. . . . . *2 points par figurine*
  - Armes lourdes . . . . . *3 points par figurine*
  - Hallebardes . . . . . *3 points par figurine*

CHEVALIERS DU CHAOS — 40 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Chevalier du Chaos	4	5	3	4	4	1	5	2	8	Cavalerie
Chevalier de la Ruine	4	5	3	4	4	1	5	3	8	Cavalerie
Destrier du Chaos	8	3	0	4	3	1	3	1	5	-

Taille d'unité : 5+

Équipement :
- Arme de base
- Armure du Chaos
- Bouclier
- Caparaçon

Règles spéciales :
- L'œil des dieux (Chevalier de la Ruine uniquement)
- Peur

Options :
- Promouvoir un chevalier du Chaos en chevalier de la Ruine. . . . . *10 points*
- Promouvoir un chevalier du Chaos en musicien . . . . . *10 points*
- Promouvoir un chevalier du Chaos en porte-étendard . . . . . *10 points*
  - Peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de. . . . . *50 points*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Marque de Khorne . . . . . *2 points par figurine*
  - Marque de Tzeentch . . . . . *2 points par figurine*
  - Marque de Nurgle. . . . . *2 points par figurine*
  - Marque de Slaanesh . . . . . *1 points par figurine*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Lances de cavalerie . . . . . *2 points par figurine*
  - Armes ensorcelées . . . . . *3 points par figurine*

UNITÉS SPÉCIALES

OGRES DU CHAOS

33 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Ogre du Chaos	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Infanterie monstrueuse
Ogre mutant	6	3	2	4	4	3	2	4	7	Infanterie monstrueuse

Taille d'unité : 3+

Équipement :
- Arme de base
- Armure lourde

Règles spéciales :
- Charge ogre
- L'œil des dieux (Ogre mutant uniquement)
- Peur

Options :
- Promouvoir un ogre du Chaos en ogre mutant ..... *10 points*
- Promouvoir un ogre du Chaos en musicien ..... *10 points*
- Promouvoir un ogre du Chaos en porte-étendard ..... *10 points*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Marque de Khorne ..... *4 points par figurine*
  - Marque de Tzeentch ..... *4 points par figurine*
  - Marque de Nurgle ..... *4 points par figurine*
  - Marque de Slaanesh ..... *2 points par figurine*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Armes de base additionnelles ..... *3 points par figurine*
  - Armes lourdes ..... *8 points par figurine*

DRAGONS-OGRES

60 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Dragon-ogre	7	4	2	5	4	4	2	3	8	Bête monstrueuse
Shartak dragon-ogre	7	4	2	5	4	4	2	4	8	Bête monstrueuse

Taille d'unité : 3+

Équipement :
- Arme de base
- Armure légère

Règles spéciales :
- Fils de l'orage
- Peau écailleuse (5+)
- Peur

Options :
- Promouvoir un dragon-ogre en shartak dragon-ogre ..... *10 points*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Armes de base additionnelles ..... *3 points par figurine*
  - Hallebardes ..... *8 points par figurine*
  - Armes lourdes ..... *8 points par figurine*

UNITÉS SPÉCIALES

TROLLS DU CHAOS — 35 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Troll du Chaos	6	3	1	5	4	3	1	3	4	Infanterie monstrueuse

Taille d'unité : 3+

Équipement :
- Arme de base

Règles spéciales :
- Peur
- Régénération
- Stupidité
- Vomi de troll

Options :
- Toute l'unité peut avoir des armes de base additionnelles .... *3 points par figurine*

CHIMÈRE — 230 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Chimère	6	4	0	6	5	4	2	6	5	Monstre

Taille d'unité : 1

Règles spéciales :
- Grande cible
- Peau écailleuse (4+)
- Queue de démon
- Terreur
- Vol

Options :
- Peut recevoir les améliorations suivantes :
  - Haleine de feu ..... *30 points*
  - Régénération ..... *15 points*
  - Bave venimeuse ..... *15 points*

CHAR ÉVENTREUR — 130 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char éventreur	-	-	-	5	6	5	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 3+)
Aurige du Chaos	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-
Éventreur	6	4	-	5	-	-	2	3	-	-

Taille d'unité : 1

Équipage :
2 auriges du Chaos

Tiré par : 1 éventreur

Équipement :
- Faux
- Hallebardes (auriges du Chaos uniquement)

Règles spéciales :
- Charge éventreuse
- Peur

Options :
- Une des marques suivantes :
  - Marque de Khorne ..... *10 points*
  - Marque de Tzeentch ..... *10 points*
  - Marque de Nurgle ..... *10 points*
  - Marque de Slaanesh ..... *5 points*

AUTEL DE GUERRE DU CHAOS — 125 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Autel de guerre du Chaos	-	-	-	-	5	5	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 4+)
Maître d'autel du Chaos	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-
Porteurs d'autel du Chaos	6	3	3	4	-	-	2	1D6+2	-	-

Taille d'unité : 1

Équipage : 1 maître d'autel du Chaos

Tiré par : Porteurs d'autel du Chaos

Équipement :
- Arme de base

Règles spéciales :
- Attaques aléatoires (1D6+2) (porteurs d'autel du Chaos uniquement)
- Faveur des puissances de la ruine
- Gloire divine
- Peur
- Plate-forme de combat
- Protection des dieux sombres

Options :
- Une des marques suivantes :
  - Marque de Khorne ..... *10 points*
  - Marque de Tzeentch ..... *10 points*
  - Marque de Nurgle ..... *10 points*
  - Marque de Slaanesh ..... *5 points*

UNITÉS RARES

CANON APOCALYPSE — 210 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Canon Apocalypse	3	4	3	5	6	5	1	5	4	Monstre
Servant nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-

Taille d'unité : 1

Équipage : 3 servants nains du Chaos

Équipement (servants nains du Chaos) :
- Arme de base

Règles spéciales :
- Construction démoniaque
- Déchaîné
- Feu infernal
- Grande cible
- Indémoralisable
- Attaques démoniaques (canon uniquement)
- Maîtres des bêtes
- Terreur

SHAGGOTH DRAGON-OGRE — 215 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Shaggoth dragon-ogre	7	6	3	6	5	6	4	5	9	Monstre

Taille d'unité : 1

Équipement :
- Arme de base
- Armure légère

Règles spéciales :
- Fils de l'orage
- Grande cible
- Immunisé à la psychologie
- Peau écailleuse (5+)
- Terreur

Options :
- Peut recevoir une des améliorations suivantes :
  - Arme de base additionnelle ..... *5 points*
  - Arme lourde ..... *12 points*

GÉANT DU CHAOS — 200 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Géant du Chaos	6	3	3	6	5	6	3	Spécial	10	Monstre

Taille d'unité : 1

Équipement :
- Arme de base

Règles spéciales :
- Attaques spéciales de géant
- Chute
- Grande cible
- Tenace
- Terreur

Options :
- Peut recevoir une des améliorations suivantes :
  - Géant de Khorne ..... *10 points*
  - Géant de Tzeentch ..... *15 points*
  - Géant de Nurgle ..... *15 points*
  - Géant de Slaanesh ..... *5 points*

ENFANT DU CHAOS — 50 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Enfant du Chaos	2D6	3	0	4	5	3	2	1D6+1	10	Bête monstrueuse

Taille d'unité : 1

Règles spéciales :
- Attaques aléatoires (1D6+1)
- Indémoralisable
- Mouvement aléatoire (2D6)
- Peur

Options :
- Peut recevoir une des améliorations suivantes :
  - Enfant de Khorne ..... *5 points*
  - Enfant de Tzeentch ..... *20 points*
  - Enfant de Nurgle ..... *10 points*
  - Enfant de Slaanesh ..... *10 points*

UNITÉS RARES

MASSACREURS DE KHORNE — 75 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Massacreur	4	5	3	4	4	1	5	2	8	Cavalerie monstrueuse
Chasseur de crânes	4	5	3	4	4	1	5	3	8	Cavalerie monstrueuse
Juggernaut de Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7	-

Taille d'unité : 3+

Équipement :
- Arme de base
- Armure du Chaos
- Bouclier

Règles spéciales :
- Attaques démoniaques (juggernauts uniquement)
- Charge meurtrière (juggernauts uniquement)
- L'œil des dieux (chasseur de crânes uniquement)
- Marque de Khorne (cavaliers uniquement)
- Monstre d'airain
- Peur

Options :
- Promouvoir un massacreur en chasseur de crânes ..... *10 points*
- Promouvoir un massacreur en musicien ..... *10 points*
- Promouvoir un massacreur en porte-étendard ..... *10 points*
  - Peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de ..... *50 points*
- Toute l'unité peut avoir une des améliorations suivantes :
  - Lances de cavalerie ..... *2 points par figurine*
  - Armes ensorcelées ..... *3 points par figurine*

CARNABRUTE — 205 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Carnabrute	6	3	0	7	5	5	3	4	5	Monstre

Taille d'unité : 1

Règles spéciales :
- Grande cible
- Peau écailleuse (4+)
- Runes d'asservissement
- Sans maître
- Terreur

Options :
- Griffes supplémentaires ..... *20 points*

MUTALITHE À VORTEX — 240 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Mutalithe à vortex	6	3	0	5	5	5	3	1D6+2	8	Monstre

Taille d'unité : 1

Règles spéciales :
- Attaques aléatoires (1D6+2)
- Aura de mutation
- Grande cible
- Peau écailleuse (4+)
- Régénération (5+)
- Terreur

RÉFÉRENCES

SEIGNEURS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Archaon	4	9	5	5	5	4	7	5	10	Inf (PS)	48
- Dorghar	8	4	0	5	5	3	3	3	9	BM	
Galrauch	6	6	6	6	6	6	6	6	9	Mon(PS)	56
Kholek	8	8	3	8	6	8	1	7	9	Mon(PS)	57
Prince démon	8	9	5	6	5	4	8	5	9	Mon	30
Seigneur du Chaos	4	8	3	5	5	3	7	5	9	Inf	26
Seigneur sorcier du Chaos	4	5	3	4	4	3	5	3	8	Inf	27
Sigvald le Magnifique	4	8	3	5	5	3	8	5	10	Inf(PS)	53
Valkia la Sanglante	4	9	3	5	5	3	8	6	9	Inf(PS)	50
Vilitch le Maudit	4	5	3	5	4	3	5	3	8	Inf(PS)	51

HÉROS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Festus la Sangsue	4	4	2	4	4	2	2	2	8	Inf(PS)	52
Héros exalté	4	7	3	5	4	2	6	4	8	Inf	26
Scyla Anfingrimm	6	4	0	5	5	4	3	1D6+2	10	BM(PS)	55
Sorcier du Chaos	4	5	3	4	4	2	5	2	8	Inf	27
Throgg	6	5	2	6	5	4	2	5	8	InfM(PS)	54
Wulfrik le Vagabond	4	8	3	5	4	2	7	4	8	Inf(PS)	49

UNITÉS DE BASE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Cavalier maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Cav	32
- Chef cavalier maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	2	7	Cav	
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	
Char du Chaos	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char	36
- Aurige du Chaos	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-	
- Destrier du Chaos	8	3	-	4	-	-	3	1	-	-	
Chien du Chaos	7	4	0	3	3	1	3	1	5	BG	39
Déchu	6	4	0	4	4	1	4	1D3	8	Inf	38
Guerrier du Chaos	4	5	3	4	4	1	5	2	8	Inf	31
- Aspirant champion	4	5	3	4	4	1	5	3	8	Inf	
Maraudeur du Chaos	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Inf	32
- Chef maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	2	7	Inf	

UNITÉS RARES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Canon Apocalypse	3	4	3	5	6	5	1	5	4	Mon	42
- Servant nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-	
Carnabrute	6	3	0	7	5	5	3	4	5	Mon	47
Shaggoth dragon-ogre	7	6	3	6	5	6	4	5	9	Mon	41
Enfant du Chaos	2D6	3	0	4	5	3	2	1D6+1	10	BM	39
Géant du Chaos	6	3	3	6	5	6	3	Spécial	10	Mon	44
Massacreur	4	5	3	4	4	1	5	2	8	CavM	35
- Chasseur de crânes	4	5	3	4	4	1	5	3	8	CavM	
- Juggernaut de Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7	-	
Mutalithe à vortex	6	3	0	5	5	5	3	1D6+2	8	Mon	46

Légende des types de troupes: BG=*Bête de guerre*, BM=*Bête monstrueuse*, Cav= *Cavalerie*, CavM=*Cavalerie monstrueuse*, Char=*Char*, Inf=*Infanterie*, InfM=*Infanterie monstrueuse*, Mon=*Monstre*, Nuée=*Nuée*, MG=*Machine de guerre*, PS=*Personnage spécial*, Un=*Unique*.

UNITÉS SPÉCIALES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Autel de guerre du Chaos	-	-	-	-	5	5	-	-	-	Char	43
- Maître d'autel du Chaos	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-	
- Porteurs d'autel du Chaos	6	3	3	4	-	-	2	1D6+2	-	-	
Char éventreur	-	-	-	5	6	5	-	-	-	Char	36
- Aurige du Chaos	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-	
- Éventreur	6	4	-	5	-	-	2	3	-	-	
Chevalier du Chaos	4	5	3	4	4	1	5	2	8	Cav	34
- Chevalier de la Ruine	4	5	3	4	4	1	5	3	8	Cav	
- Destrier du Chaos	8	3	0	4	3	1	3	1	5	-	
Chimère	6	4	0	6	5	4	2	6	5	Mon	37
Dragon-ogre	7	4	2	5	4	4	2	3	8	BM	41
- Shartak dragon-ogre	7	4	2	5	4	4	2	4	8	BM	
Élu	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Inf	31
- Champion élu	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Inf	
Ogre du Chaos	6	3	2	4	4	3	2	3	7	InfM	40
- Ogre mutant	6	3	2	4	4	3	2	4	7	InfM	
Rabatteur	4	4	3	3	3	1	5	1	7	Cav	35
- Veneur	4	4	3	3	3	1	5	2	7	Cav	
- Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	-	
Troll du Chaos	6	3	1	5	4	3	1	3	4	InfM	40

MONTURES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Destrier du Chaos	8	3	0	4	3	1	3	1	5	BG	34
Disque de Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7	BG	29
Dragon du Chaos	6	6	0	6	6	6	3	6	8	Mon	28
Juggernaut de Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7	BM	35
Manticore	6	5	0	5	5	4	5	4	5	Mon	29
Monture démoniaque	8	4	0	5	5	3	3	2	8	BM	28
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	BG	33
Palanquin de Nurgle	4	3	3	3	3	4	3	6	7	BM	29

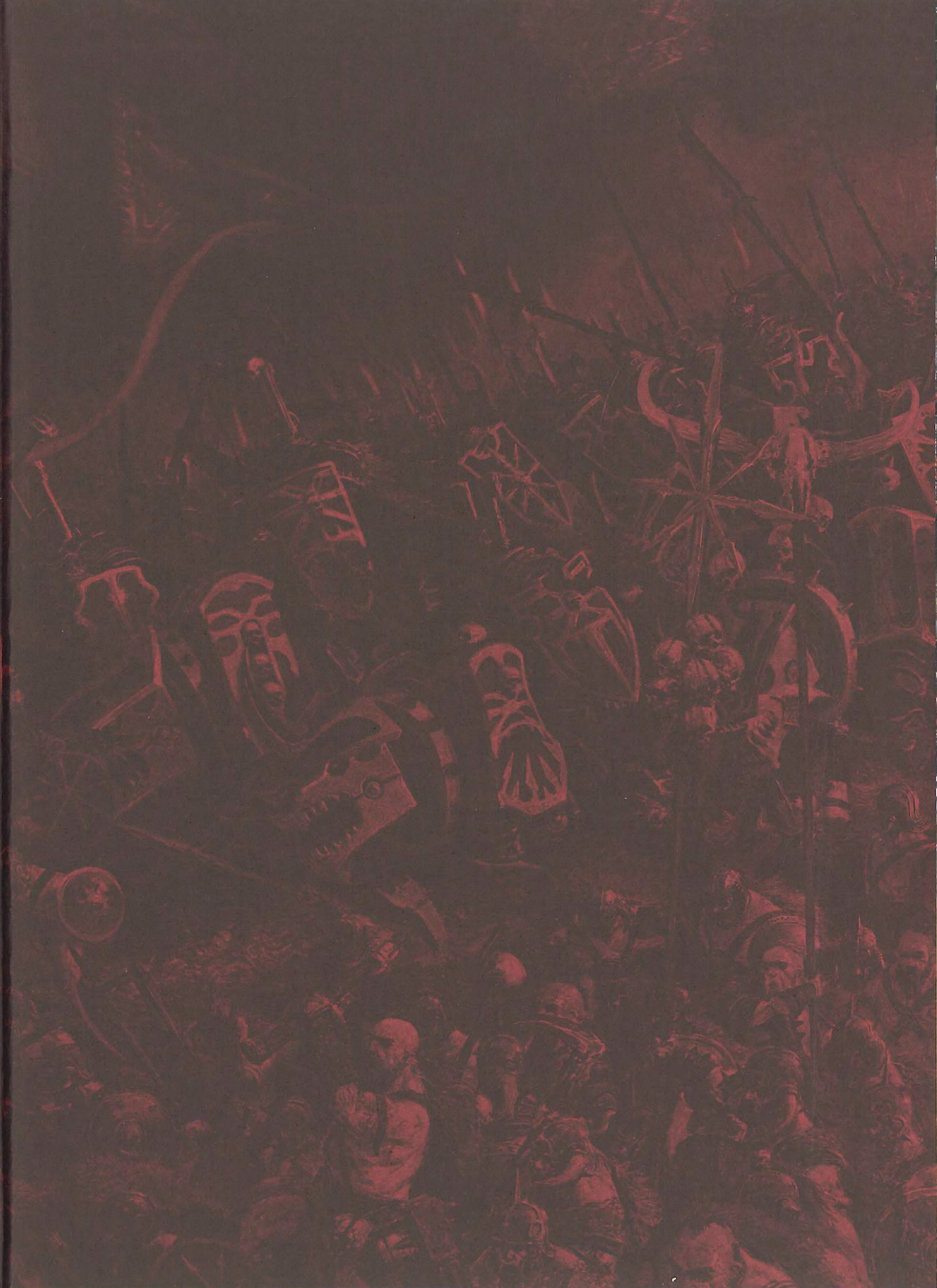
GABARIT DE CHUTE DE GÉANT

Pour fabriquer votre gabarit :

- Photocopiez cette page et collez-la sur un morceau de carton (les boîtes de céréales sont idéales).
- Découpez ensuite selon les pointillés avec une paire de ciseaux ou un couteau de modélisme.
- Vous pouvez également télécharger une version imprimable de ce gabarit sur notre site Internet :

www.games-workshop.com

© Copyright Games Workshop. Photocopie autorisée pour un usage strictement personnel. Tous droits réservés.



GUERRIERS DU CHAOS

Les Guerriers du Chaos proviennent des terres du nord, glacées et imprégnées de magie. Ce sont des combattants indomptables avides de batailles, et des monstres mutants qui luttent pour la faveur de leurs dieux sanguinaires. Menés par des champions qui n'ont plus rien d'humain, équipés d'armes et d'armures forgées par des démons, et baignés dans l'énergie brute du Chaos, les adorateurs des puissances de la ruine mènent inlassablement leur quête éternelle pour noyer le monde sous un déluge de mort et de destruction.

Ce livre contient:

- **Un bestiaire décrivant chaque unité, héros, monstre et machine de guerre de l'armée.**
- **Une liste d'armée pour utiliser vos figurines Citadel dans vos parties de Warhammer.**
- **Une galerie présentant la gamme Citadel des Guerriers du Chaos peinte de main de maître.**

Warhammer: Guerriers du Chaos fait partie d'une collection de suppléments pour le jeu Warhammer, chacun détaillant une armée avec son historique et ses héros.

ISBN-13: 978-1908872654

Duvel

FRENCH LANGUAGE

IMPRIMÉ EN CHINE

CODE PRODUIT
01 03 02 01 007

Un supplément pour

WARHAMMER®

Le Jeu des Batailles Fantastiques™

Un exemplaire de Warhammer est nécessaire pour pouvoir utiliser ce supplément.

CITADEL

GAMES WORKSHOP®

games-workshop.com