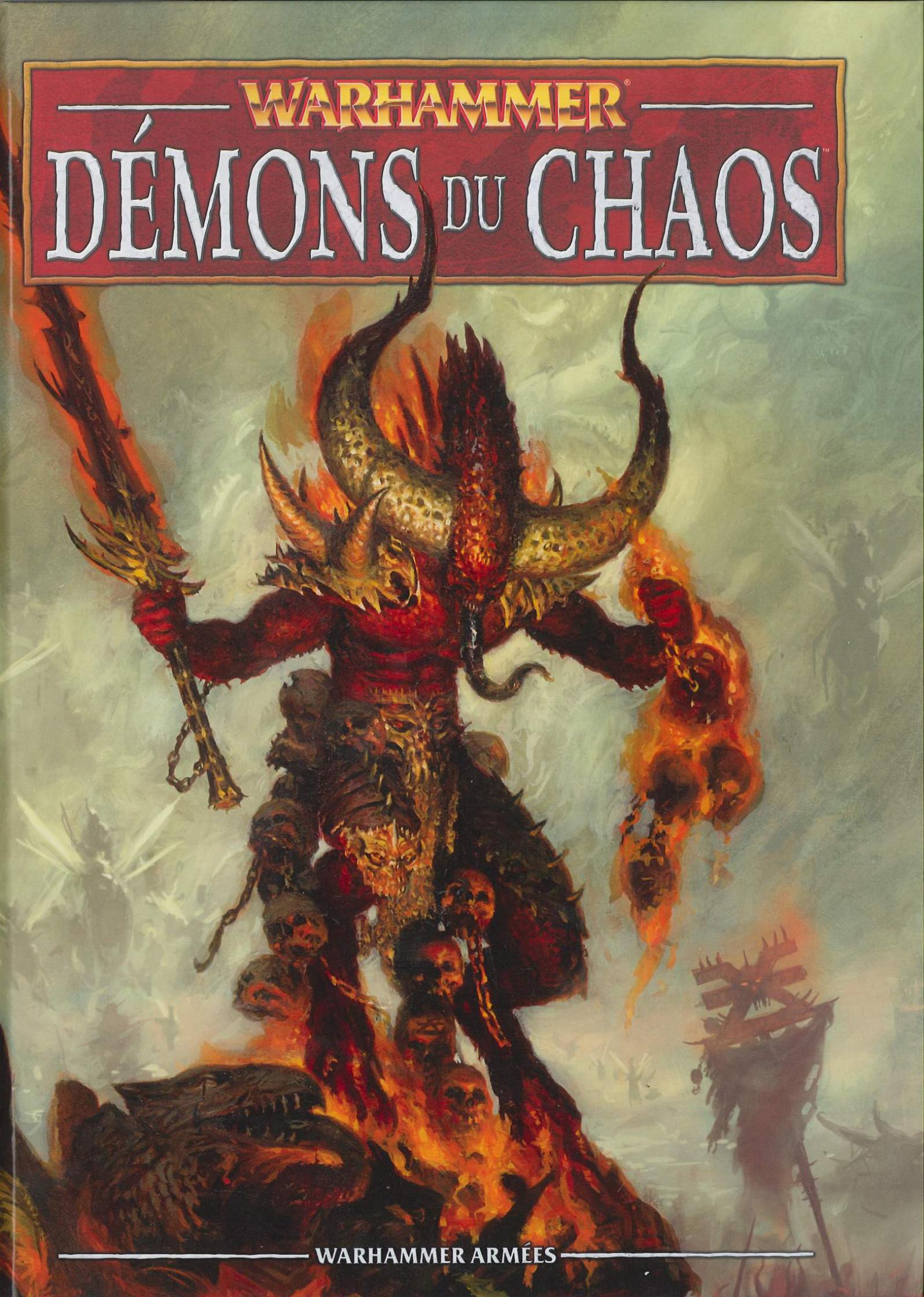


WARHAMMER®

DÉMONS DU CHAOS™



WARHAMMER ARMÉES



DÉMONS DU CHAOS



SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	2	LES OSTES DES DÉMONS..... (suite)	
INTRODUCTION.....	3	Drones de la Peste de Nurgle.....	46
TERREUR DES LIMBES.....	4	Bêtes de Nurgle.....	47
LES DÉMONS DU CHAOS.....	6	Nurglings et Palanquins de Nurgle.....	47
Le Royaume du Chaos.....	8	Epidemius.....	48
Les Invasions de l'au-delà.....	14	Ku'gath, Père des Épidémies.....	49
Chronologie – Un Âge de Destruction.....	16	Gardiens des Secrets.....	50
LES OSTES DES DÉMONS.....	24	Démonettes et Hérauts de Slaanesh.....	51
Règles Spéciales de l'Armée.....	26	Veneuses et Montures de Slaanesh.....	52
Buveurs de Sang.....	28	Chars Traqueurs de Slaanesh.....	53
Sanguinaires et Hérauts de Khorne.....	29	Bêtes de Slaanesh.....	53
Équarisseurs et Juggernauts de Khorne.....	30	Chars de Slaanesh.....	54
Chiens de Khorne.....	31	Le Masque de Slaanesh.....	55
Canons à Crânes de Khorne.....	32	Princes Démon.....	56
Trônes de Sang de Khorne.....	33	Gargouilles.....	56
Le Preneur de Crânes.....	34	Broyeurs d'Âmes.....	57
Karak.....	35	Domaine de Tzeentch.....	58
Skarbrand.....	36	Domaine de Nurgle.....	59
Ducs du Changement.....	37	Domaine de Slaanesh.....	60
Horreurs Roses & Hérauts de Tzeentch.....	38	Dons Démoniaques.....	61
Incendiaires de Tzeentch.....	39	Armes des Dieux Sombres.....	62
Disques & Hurlleurs de Tzeentch.....	39	Artéfacts Infernaux.....	63
Chars Incendiaires Tzeentch.....	40	LA BEAUTÉ DU CHAOS.....	64
Les Scribes Bleus.....	41	LISTE D'ARMÉE DES DÉMONS DU CHAOS.....	82
Le Changelin.....	42	Seigneurs.....	85
Kairos le Tisseur de Destins.....	43	Héros.....	87
Grands Immondes.....	44	Unités de Base.....	90
Portepestes et Hérauts de Nurgle.....	45	Unités Spéciales.....	91
		Unités Rares.....	94
		RÉFÉRENCES.....	96

Écrit par : Mat Ward Couverture : Paul Dainton

Conception, Illustration, Production et Reprographie
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 Démon 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

INTRODUCTION

Les démons du Chaos sont les ennemis ultimes de tous les êtres vivants. Depuis leurs palais et leurs forteresses du Royaume du Chaos, ils observent le plan des mortels avec envie, attendant patiemment leur chance de plonger le monde dans la stupeur et le désespoir. Lorsque pointe une telle opportunité, ils la saisissent avidement, afin de ravager et de massacrer au nom des dieux du Chaos.

Ce livre est le guide incontournable pour collectionner les démons du Chaos, les serviteurs immortels des dieux sombres. Ils sont la manifestation de la magie brute, la destruction incarnée. Saisissez les bienfaits des dieux du Chaos, apprêtez vos légions, en partez en guerre contre le monde des mortels.

WARHAMMER – LE JEU DES BATAILLES FANTASTIQUES

Si vous lisez ce volume, c'est que vous avez déjà fait vos premiers pas dans le hobby Warhammer. Le livre de règles de *Warhammer* contient toutes les règles dont vous avez besoin pour livrer des batailles avec vos figurines Citadel, et chaque armée possède son propre livre d'armée guidant sa collection et permettant de l'aligner sur les champs de bataille du monde de Warhammer. Ce livre va vous aider à transformer votre collection de démons en une armée dévastatrice.

DÉMONS DU CHAOS

Un ost démoniaque offre un spectacle auguste et terrifiant à la fois, par la majesté de ses figurines et leur capacité à apporter la mort de bien des manières différentes. Les démons sanguinolents de Khorne entonnent des prières barbares à leur dieu cruel avant de s'emparer des crânes de leurs victimes en son nom, pendant que les démons de Tzeentch gardent leurs distances, préférant les sorts à la confrontation physique. La pestilence est l'arme de prédilection des enfants putrides de Nurgle. Quant aux serviteurs de Slaanesh, ils n'ont aucune méthode favorite pour le meurtre, ne cherchant qu'à infliger l'agonie la plus longue et la plus douloureuse possible.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Warhammer : Démons du Chaos contient les sections suivantes :

- **Terreur des Limbes :** Cette section décrit les territoires surnaturels qui composent le Royaume du Chaos, de même que les dieux sombres et les démons qui le peuplent et s'affrontent pour l'hégémonie universelle. Elle contient également le récit des incursions démoniaques majeures qui ont ravagé le monde réel, et la description des batailles qu'elles ont occasionnées.
- **Les Osts des Démons :** Chaque type de troupe de l'armée des démons du Chaos est examiné ici, avec une description des régiments et des personnages, et les règles régissant leurs capacités spéciales et leurs options. Cette section contient aussi des dons démoniaques et des objets magiques uniques, ainsi que les domaines de magie que les démons du Chaos utilisent à la bataille.
- **La Beauté du Chaos :** Cette section présente des photos de la gamme de figurines Citadel disponibles pour l'armée des démons du Chaos, peintes avec un talent surnaturel par l'équipe 'Eavy Metal de Games Workshop.
- **Liste d'Armée des Démons du Chaos :** La liste d'armée rassemble les personnages, les guerriers, les monstres et les machines de guerre présentés dans la section Les Osts des Démons, afin 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.





TERREUR DES LIMBES

Elles viennent du Royaume du Chaos pour conquérir et détruire, ces créatures de magie asservies aux plus cruels des dieux. Les armées fuient devant elles, car aucune créature mortelle ne peut espérer l'emporter face à des immortels.

Elles ne sèment que la dévastation, car la destruction est leur cadeau aux guerriers de toutes les races, causes et croyances. Ce sont les démons du Chaos, les serviteurs des dieux déments, qui n'auront de répit que lorsque le monde partagera leur folie.

LES DÉMONS DU CHAOS

Par-delà les frontières du monde mortel s'étend une contrée impossible de magie et de sombre féerie. Dans ce paysage de cauchemar, de désir, de haine, d'inconstance et de terreur, les lois de la nature n'ont pas cours, remplacées par celles qui sont imposées par les créatures autochtones. C'est le Royaume du Chaos, le domaine des dieux sombres et de leurs serviteurs démoniaques.

Nul ne connaît l'âge du Royaume du Chaos, car le temps n'a guère d'emprise sur ce territoire damné. Il se pourrait bien qu'il soit aussi vieux que l'histoire elle-même, né avant même la création des étoiles et du monde. Pourtant, le Royaume du Chaos et tous ses horribles habitants sont les manifestations des espoirs et des peurs des êtres vivants : comment auraient-ils pu précéder les races conscientes ? Or, peu importe ce qui a engendré les dieux du Chaos ; leur existence et leur insatiable appétit d'âmes humaines sont les seules choses qui comptent.

Il y a quatre dieux du Chaos : Khorne le haineux, Tzeentch le retors, Nurgle le pestilentiel et Slaanesh le cruel. Chacune de ces divinités jalouses et vaniteuses se croit destinée à devenir le maître suprême de l'ensemble de l'existence, et lutte constamment pour dépouiller ses frères de leur mainmise sur le Royaume du Chaos. Toutefois, les dieux s'abaissent rarement à la confrontation directe – c'est l'affaire des serviteurs, pas des souverains omnipotents. En effet, chaque dieu peut sommer de vastes armées de démons de guerroyer en son nom.



LES OSTES DÉMONIAQUES

Dieux du Chaos et serviteurs démoniaques sont des êtres de magie. Chaque démon est une esquille de son maître divin, une image déformée des aspirations mortelles, dotée d'une forme et du permis de détruire. C'est ainsi que chaque démon reflète un aspect de l'essence et du tempérament de son dieu. Les démons de Khorne sont forts et brutaux, avides de meurtres et de massacres, tandis que ceux qui servent Tzeentch sont capricieux et tortueux, esquivant les mêlées au profit de la sorcellerie que Khorne déteste tant. Malgré leur apparence moribonde, les démons de Nurgle sont les plus robustes, alors que les servants de Slaanesh sont vifs comme l'éclair, et pourvus de formes aussi délicates que leurs penchants sont pervers. Quelle que soit leur apparence, les démons possèdent une résistance surnaturelle, faisant fi de coups qui anéantiraient d'autres créatures. En fait, un démon ne peut pas vraiment être tué. Son enveloppe physique peut être détruite, mais cela n'a pour effet que de bannir l'esprit du démon dans la source magique où tournoient les énergies du Chaos – la Forge des Âmes. Le démon vaincu entame alors le processus de recréation d'un corps à incarner, nourri par son désir de vengeance contre ceux qui ont meurtri son orgueil.

Bien qu'ils partagent certaines caractéristiques, il n'y a pas deux démons identiques – les variations infinies auxquelles préside le Chaos se retrouvent parmi les guerriers des ostes démoniaques. Nombre d'entre eux possèdent des membres surnuméraires, des armes ensorcelées, voire des pouvoirs encore plus étranges qui font l'envie – ou le dédain – de leurs pairs. Ces bizarreries sont les bienfaits accordés par leur divinité en récompense de leurs bons et loyaux services, ou en représailles suite à un échec inacceptable ; et la différence entre ces deux types de rétributions est parfois ténue. Généralement, les dieux du Chaos sont aussi inattentifs aux entreprises de leurs démons qu'à celles des mortels qui les courtisent. Cette distraction les conduit parfois à favoriser des serviteurs particulièrement indignes, ou à châtier les plus fidèles de la manière la plus injuste qui soit.

De même que les démons sont les parodies des créatures mortelles, leurs armées sont le reflet des ostes du plan matériel. Les plus grands ostes démoniaques sont dirigés par des démons majeurs, des avatars monstrueux des dieux sombres, dont la puissance éclipse tous les seigneurs de guerre du monde réel. Leurs fantassins sont les démons mineurs, des caricatures de soldats qui marchent à l'ombre de bannières miteuses et menaçantes, ou qui aiguillent la hargne de leurs bêtes de guerre et les faux de leurs chars infernaux vers les rangs des malheureux qui osent les affronter.

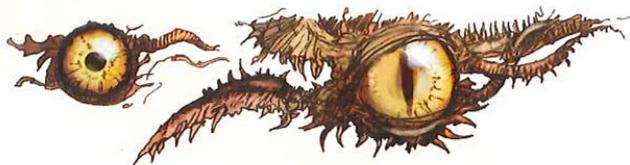
Les dieux du Chaos se livrent une guerre sans fin pour le contrôle, et leur pouvoir, ainsi que celui de leurs armées, varie au gré de leurs victoires dans le cadre du Jeu Divin. Pas de quartier ni droit de la guerre : les pires manœuvres sont parfaitement légitimes. Les alliances sont mouvantes et fragiles. Pourtant, même si les dieux du Chaos se chamaillent, il y a une cause qui les réunit : la damnation du royaume des mortels. À cette fin, les Quatre se serrent les coudes (bien que chacun garde ses frères à l'œil), tandis que leurs serviteurs marchent d'un même pas pour submerger les pitoyables défenseurs du monde matériel.

Ce n'est que lorsque la victoire est à portée de main que les dieux sombres laissent de nouveau libre cours à leurs rivalités, chacun revendiquant la propriété des terres conquises. Les démons qui combattaient côte à côte retournent alors leurs armes, leurs sorts et leurs crocs les uns contre les autres. La férocité du conflit qui s'ensuit est telle que les biens mal acquis par les dieux unis ne leur profitent jamais. Un champ de bataille tourmenté par les turbulences de la magie noire peut revenir à la normale en quelques heures, tandis que les hordes qui s'affrontent absorbent ces énergies pour combattre, au détriment de leur maintien dans le monde réel, ce qui a pour effet de rejeter les démons désunis dans le Royaume du Chaos.

Le monde des mortels est ainsi préservé de la destruction totale ; la valeur et les prouesses martiales des défenseurs n'y sont pour rien, seule importe la convoitise divine qui a déclenché l'attaque initiale et qui se retourne contre les démons – piètre consolation pour ceux dont les terres ont été ravagées. Les érudits comme les superstitieux savent que ce n'est qu'une question de temps avant que les dieux sombres signent un nouveau pacte, et que les démons du Chaos soient de retour sur le plan matériel.

LE ROYAUME DU CHAOS

Le Royaume du Chaos est la terre de la fantasmagorie, où l'effet ne suit pas la cause ; au-delà de ses frontières, absolument tout est possible. Là-bas, les songes deviennent substance, substance qui se reforme sans cesse sous l'impulsion d'hallucinations enfiévrées. La gravité, les formes, l'espace et la raison, tout cela n'est qu'un flux éphémère qui se contorsionne sous la volonté des dieux du Chaos. Peu de mortels sont capables de percevoir le Royaume du Chaos dans toute sa splendeur, car leur esprit ne peut appréhender véritablement ses paysages. C'est pour cela que deux personnes n'ont jamais la même vision de cet endroit.



Les dieux sombres ont chacun leur sphère d'influence, leurs séides et leurs territoires. Mais le Royaume du Chaos n'est pas seulement la demeure des dieux du Chaos. C'est aussi leur champ de bataille, une arène où livrer leurs batailles hégémoniques. Ils forment une fratrie qui se querelle sans cesse, chacun tentant de prendre l'ascendant sur les autres, car en dépit des différences qui les opposent, les dieux du Chaos ont un but commun : la domination de toute chose, et un tel pouvoir absolu ne saurait s'encombrer de rivaux. De vastes armées démoniaques s'affrontent sur des plaines de cristal et des mers de sang bouillonnant, dans des forêts vénéneuses et des marais jonchés d'ossements. C'est une guerre sans fin qui voit chaque dieu du Chaos gagner du terrain, puis perdre ses conquêtes et la puissance qui va avec. Dans le Royaume du Chaos, la magie est à l'origine de tout, c'est pourquoi la taille d'un royaume n'est pas simplement un symbole de pouvoir, elle est le pouvoir. Lorsque les combattants d'un dieu conquièrent des territoires, ceux-ci sont remodelés selon l'humeur de leur nouveau propriétaire. Si les sauvages guerriers de Khorne capturent une partie du Jardin de Nurgle, les feuilles moisies disparaissent bientôt pour ne laisser qu'un désert rougeâtre. Pareillement, si Tzeentch arrache cette désolation des mains du Seigneur des Crânes, un canevas de structures cristallines ne tarde pas à venir la remplacer.

Dans ce conflit éternel, les alliances sont complexes mais fréquentes. En effet, les dieux sombres font souvent cause commune pour atteindre leurs buts. Même si Khorne est le plus puissant d'entre eux, il n'est pas omnipotent. Tzeentch est son plus grand rival, mais lorsque les circonstances sont propices, Nurgle, et parfois Slaanesh, peuvent devenir ses égaux. De plus, les dieux du Chaos sont partagés par des rivalités ancestrales qui peuvent influencer le choix des alliances. Khorne abhorre Slaanesh, dont les artifices sont un affront à son sens de l'honneur et à sa fierté martiale. Similairement, Tzeentch et Nurgle, qui sont respectivement les manifestations de l'espoir et du désespoir, ne perdent pas une occasion de s'affronter.

Chaque dieu lutte pour dominer ses frères, mais bien qu'ils aient tous pris l'ascendant à un moment ou à un autre, aucun n'a encore réussi à renverser définitivement l'équilibre des pouvoirs. Les alliances se font et se défont au gré des fortunes de chacun, et tout vainqueur tombe inmanquablement sous les coups de boutoir d'un nouveau prétendant.

LE FIEF DU DIEU DU SANG

Le plus grand domaine du Royaume du Chaos est celui de Khorne, le dieu des batailles. Khorne est dénué de toute subtilité. Son cœur noir ne peut ressentir que de la haine, car il est le Dieu du Sang, le Collecteur de Crânes. Son imposante silhouette n'est qu'un réceptacle de colère, et il ne désire qu'une chose : tuer. Son royaume est à son image ; c'est un lieu entièrement voué aux batailles et aux défis martiaux. Il ne sert aucune autre fonction, car pour Khorne, tout le reste est trivial.

Les terres de Khorne ne sont guère plus que des désolations ravagées et imbibées de sang. Ça et là, des canyons déchiquetés brisent la monotonie du paysage, et des cratères étampent un sol autrement uniforme. Ce sont les traces d'affrontements titanesques lors desquels les serviteurs du Dieu du Sang s'entre-tuèrent ou affrontèrent ceux d'une autre divinité. Parfois, Khorne transporte un de ses champions mortels dans le Royaume du Chaos, et l'oblige à affronter ses démons. Bien peu de ces duels se terminent par la victoire du mortel, mais lorsque cela survient, le champion emprunte alors le long chemin qui fera de lui un prince démon, qu'il le veuille ou non.

L'essence même du domaine de Khorne est liée à son humeur qui varie de la colère homérique à la fureur abyssale. Le sol tremble et des lacs de sang bouillonnent tandis que les beuglements tonitruants du dieu se perdent dans le néant. Le ciel est déchiré par des hurlements de rage, des geysers crachent des nuages de cendres noires et brûlantes qui immolent les combattants entremêlés. Et partout les démons bataillent, non pas pour l'honneur ou de quelconques richesses, ni même pour la victoire. Ils sont possédés par la guerre, et tentent de s'attirer les faveurs de leur dieu belliqueux.

Le Trône de Crânes

La citadelle d'airain de Khorne se dresse au milieu de ces désolations sans âge. Ses murs sont incrustés de sang caillé et de viscères ; des gibets et des potences exhibent les restes sans vie de ses assaillants. Ses douves sont emplies du sang visqueux des victimes tombées sous les coups de Khorne à travers l'espace et le temps. Des gargouilles de fer guettent du haut des remparts, alors que les molosses du Dieu du Sang rôdent entre les murailles et le donjon, et rongent de vieux os en attendant de se repaître de chair fraîche.

Khorne vit dans une salle immense sise au cœur de sa forteresse. Huit piliers de fer, chacun gravé d'un des commandements du dieu, se perdent dans l'obscurité de la nef. Ceux-ci évoquent les vertus impies de la colère, des compétences martiales et de l'acharnement. Au centre de cette salle, le Dieu du Sang est assis sur un trône de bronze monumental en haut d'une montagne de crânes, sinistres trophées des champions victorieux, ou vestiges macabres des champions vaincus. Khorne est revêtu d'une armure de bronze noir. Ses épaules sont larges et son corps musculeux, tandis que son visage est celui d'un chien féroce aux babines retroussées et déchiquetées. Lorsqu'il parle, Khorne s'exprime par des rugissements furieux, chacune de ses syllabes gutturales allumant des étincelles.

Ses doigts sont décorés d'anneaux d'airain, certains frappés de sa rune du crâne. Les têtes de dieux mineurs ou les membres d'adversaires vaincus en combat sont enchâssés dans les autres. Leur provenance reste un mystère, à moins qu'ils ne

remontent à la grande bataille de la Création, car nul ne sait qui pourrait être assez fou pour défier le Dieu du Sang. Khorne garde toujours auprès de lui un espadon colossal. La légende raconte que les calamités s'abattent sur le monde lorsqu'il est tiré de son fourreau, et que s'il le désirait, le dieu pourrait faucher n'importe quelle vie d'un simple coup de cette lame. Ailleurs dans la citadelle, d'immenses armureries regorgent de toutes les armes imaginables, mais pour des raisons inconnues des mortels, seule cette épée jouit des faveurs de Khorne.

Un tapis d'ossements broyés s'étend au pied du trône. Ce sont les restes des victimes des champions du Dieu du Sang. Une enclume immense est installée dans les ombres de la salle. C'est là que les démons des fournaies fabriquent les armes et les armures des favoris de Khorne, les grands guerriers et les seigneurs de guerre qui tuent en son nom. C'est également là qu'est tapi Karanak, une bête démoniaque tricéphale qui chasse dans l'obscurité caverneuse de la salle du trône.

Lorsque l'heure est particulièrement grave, que ses armées sont acculées et sa citadelle assiégée, Khorne se lève de son trône, et le pas de ses bottes métalliques fait trembler tout le Royaume du Chaos. Accompagné d'une garde honorifique de buveurs de sang, dont chacun détient la puissance d'une armée, il se jette furieusement sur ses adversaires, fauche des dizaines de démons d'un seul revers de son épée et enfonce leurs rangs en ne laissant derrière lui que des amas de corps piétinés et brisés. Cette volonté de s'impliquer physiquement dans le Jeu Divin est ce qui démarque Khorne des autres dieux. De telles interventions sont rares, mais elles font systématiquement pencher la balance en faveur du Dieu du Sang.

LE DOMAINE DU SORCIER

Le labyrinthe de cristal de Tzeentch est presque aussi grand que le domaine de Khorne. Il est situé sur un immense plateau de roche iridescente dont l'éclat contraste de façon flagrante avec les steppes stériles du Dieu du Sang. Même s'il n'est pas aussi étendu que le fief de Khorne, le labyrinthe n'en domine pas moins le Royaume du Chaos. Des myriades de sentiers scintillants partent du cœur de ce dédale et se perdent en filaments fractals qui se répandent dans les domaines des autres dieux, et maintiennent ainsi la cohésion du Royaume du Chaos.

Aucun démon ne garde le labyrinthe de cristal, mais s'aventurer dans ses cavernes et ses chasmes reste une affaire périlleuse. Seuls ceux qui possèdent une volonté d'acier peuvent se permettre de parcourir ses couloirs, car les reflets des murs du labyrinthe de cristal renvoient les espoirs, les songes et les peurs de ceux qui les contemplant. Aucun chemin sûr n'existe à travers ce réseau tortueux, car les obstacles et les pièges sortis de l'inconscient de Tzeentch changent sans cesse de forme et de place. Ceux qui sont pris au piège du labyrinthe ne sont pas atteints dans leur intégrité physique, mais spirituelle. L'air y est chargé de rêves brisés, et la lumière danse sur des fragments de personnalités déstructurées.

La Forteresse Impossible

La Forteresse Impossible de Tzeentch repose au cœur du labyrinthe, hors d'atteinte de quiconque, à l'exception de ceux dont la folie leur a donné un aperçu de sa vraie nature. Son apparence exacte varie selon les aspirations de celui qui la contemple. Certains y voient des murs façonnés dans le même cristal que celui du labyrinthe, d'autres perçoivent des barrières de flammes bleues, ou des remparts de pierre azurée. Quoi

qu'il en soit, la Forteresse Impossible change constamment de forme. Les spires et les minarets se rétractent jusqu'à s'évanouir, puis rejaillissent ailleurs avant de disparaître à nouveau. Des portes, des fenêtres et d'autres ouvertures apparaissent dans les murailles pour se volatiliser l'instant d'après. Ce schème n'obéit à aucune logique, car l'architecture changeante de la Forteresse est liée aux machinations de Tzeentch, et celles-ci ne peuvent être prédites, et encore moins comprises.

L'intérieur de la citadelle est tout aussi perturbant que l'extérieur. Ses salles et ses corridors n'obéissent pas aux mêmes lois et peuvent même appartenir à différentes dimensions. La gravité d'une pièce peut tout à fait s'inverser dès qu'on pénètre dans la suivante, quand elle ne suit pas un autre cycle temporel, ou même un état d'esprit, comme la tristesse, le désespoir ou la curiosité. Si un mortel parvenait à pénétrer dans Forteresse Impossible, il deviendrait rapidement fou à lier, mais comment pourrait-il en être autrement alors que l'on peut remonter le temps simplement en franchissant une porte? Ceux qui succombent aux visions du palais de Tzeentch se dissipent dans l'air lorsque leur corps et leur conscience implosent. Ils renaissent sous la forme de familiers, qui sont offerts aux champions du dieu dans le monde des mortels.

L'étrangeté de la Forteresse Impossible échappe aux démons eux-mêmes; seuls les ducs du changement peuvent y cheminer. Grâce à cela, quelle que soit l'implication de Tzeentch dans le Jeu Divin, il n'est jamais inquiété. Les autres dieux ont perdu trop de serviteurs en essayant de traverser ne serait-ce que les premières salles, et la citadelle en compte plus d'une centaine à négocier avant qu'un assaillant parvienne enfin à la Bibliothèque Secrète, où se trouve le dieu lui-même.



L'Architecte du Changement

De tous les dieux du Chaos, c'est Tzeentch qui possède la forme physique la plus bizarre. Sa peau se plisse pour laisser apparaître des visages qui grimacent et se moquent de ceux qui le regardent. Lorsqu'il parle, ces figures répètent ses mots, souvent avec des différences subtiles de ton ou en ajoutant des commentaires ironiques qui jettent le doute sur ses paroles. Ces faciès se dessinent puis se dissolvent sans arrêt en formant des expressions et des sourires énigmatiques. Le torse de Tzeentch est également son visage, si bien que tête et corps ne font qu'un. Deux cornes torsadées et recourbées jaillissent au-dessus de ses yeux, et à leurs extrémités dansent des flammes magiques.

Tzeentch est le Brodeur de Destinées, le Grand Conspireur, l'Architecte du Changement qui affecte l'univers. Il adore intriguer avec les autres dieux, et préfère la manipulation à la violence. Les plans de Tzeentch sont tout sauf limpides, et leurs contradictions confondent les observateurs. Toutefois, Tzeentch ne rechigne pas à se salir les mains en guerroyant, bien que ses victoires reposent davantage sur la tromperie et la sorcellerie que sur la force brute. L'Architecte du Changement perçoit toutes les intentions, ce qui lui permet de déterminer comment une action influencera le déroulement des événements. Les plans de Tzeentch se déploient par-delà le temps et l'espace ; des siècles peuvent s'écouler avant qu'ils portent leurs fruits. Pour le Grand Conspireur, le complot n'est pas seulement un moyen, c'est une fin en soi.

Le Grand Sorcier n'est pas enclin à agir à la légère, car il est trop occupé par ses contemplations. Il préfère déléguer les tâches à ses valets. Tzeentch peut rester immobile pendant des

décennies au milieu d'une mer de brume tourbillonnante et multicolore, obnubilé par l'observation des profondeurs sans fond du Puits de l'Éternité, examinant chaque reflet de sa surface scintillante à la recherche d'indices sur les événements à venir. La majeure partie de son attention est dévouée au monde des mortels, car de tous les dieux du Chaos, Tzeentch est le plus fasciné par cet autre royaume.

Cependant, la Bibliothèque Secrète n'est jamais totalement silencieuse, bien qu'il y règne une certaine tranquillité éthérée. Tandis que le Grand Conspireur contemple l'infinité des probabilités, des ducs du changement aux plumes colorées lient des sorts et des enchantements de toutes sortes à des grimoires de flammes. Autour d'eux, des horreurs roses s'affairent à sculpter la Forteresse Impossible par magie, et renforcent ou transforment sa structure en attendant l'avènement de la phase suivante des plans de leur dieu.

Aux yeux de l'Architecte du Changement, les mortels ont un talent incommensurable pour la tromperie et la duplicité, même s'ils passent l'essentiel de leur vie sans s'apercevoir des contradictions qui se bousculent dans leur esprit. Le potentiel dont font preuve les mortels attire le Grand Conspireur, et il ne peut s'empêcher de s'immiscer dans leur monde, parfois dans le cadre du Jeu Divin, mais le plus souvent pour satisfaire son besoin irrépissable de manipuler et d'influencer les choses. Il est possible que Tzeentch soit totalement dément, et qu'il avorte ses propres entreprises dans des univers et des plans que lui seul peut percevoir. C'est peut-être la vérité la plus terrifiante de toute, car cela signifierait que le monde n'est qu'une expression de sa folie.



LES TERRES DU MAÎTRE DE LA PESTE

Le domaine de Nurgle, le Seigneur de la Déchéance qui préside à la corruption physique et à la mort, borde celui de Tzeentch. Nurgle est réellement le Maître de la Pestilence, car son immense carcasse est le réceptacle de toutes les maladies connues des mortels. Son corps bouffi et sclérosé dégage une puanteur insoutenable. Sa peau verdâtre et parcheminée est nécrosée, et sa surface est constellée de chancres, de furoncles purulents et d'ulcères témoins de ses innombrables afflictions. Ses organes internes débordant d'excréments pourris pendent mollement de ses plaies béantes, tels des fruits trop mûrs. Des démons minuscules en jaillissent sans cesse, et s'amuse à mâchonner les boyaux distendus ou à sucer avec délice les humeurs visqueuses qui s'en échappent. Telle est l'apparence de Nurgle, bien que les mots ne suffisent pas à décrire son aspect abominable.

Bien que le protocole du Royaume du Chaos place Nurgle à un rang inférieur à ceux de Khorne et de Tzeentch, cela ne signifie pas qu'il est plus faible que ses frères ; son pouvoir est simplement moins stable. Lorsqu'il libère ses horribles épidémies, sa puissance est décuplée. Elle s'étend au même rythme que la peste qu'il répand, jusqu'à atteindre des proportions colossales qui éclipsent pour un temps la puissance réunie de tous les autres dieux. À cause de cela, Nurgle inspire un respect teinté de méfiance à ses frères.

L'un des plaisirs de Nurgle provient du cycle de la vie et de la mort. Il vit sa passion dans sa demeure putréfiée. Au milieu d'une collection de pots contenant des herbes rancies et des ingrédients corrompus, le dieu gargantuesque mélange pendant des heures ses décoctions dans un chaudron de fer si grand qu'il pourrait contenir tous les océans du monde. Il crée ainsi la vie dans sa forme la plus simple, mais aussi la plus féconde : les bactéries à l'origine de ses épidémies. Telle est l'ironie de l'existence de Nurgle, car bien qu'il œuvre à peupler le monde, ses créations sont si mortelles pour les autres créatures qu'on le considère souvent comme un dieu destructeur, pas comme un créateur. Lorsque sa louche pleine d'asticots plonge dans le chaudron, des milliers de maladies prennent vie. De temps en temps, Nurgle cesse de remuer son brouet et y plonge une main calleuse, qu'il porte ensuite à sa bouche pour en apprécier la saveur.

Si la mixture putride répond à ses attentes, le dieu se dirige vers le coin de sa cuisine où il tient enfermés Tastepeste, un démon femelle capable de guérir de toutes les maladies sans pour autant être immunisée à leurs effets néfastes. Il ouvre la cage rouillée, la force à ingurgiter sa soupe ignoble, puis observe avec délectation les symptômes de sa création. Tastepeste finit toujours par guérir, mais entre-temps, Nurgle peut évaluer l'efficacité de sa décoction. S'il est satisfait, il vide son chaudron dans une grille à même le sol de la pièce, et son contenu se déverse alors sur le monde des mortels. Si la mixture n'a pas les effets escomptés, il se lance dans une nouvelle recette.

Quant à Tastepeste, elle profite que le Maître de la Peste et de la Pestilence ait le dos tourné pour murmurer aux oreilles des mortels les remèdes contre ses maladies. Elle est ainsi connue sous des milliers de noms. D'aucuns la voient comme la fille de Nurgle, qui ne soigne que pour permettre à d'autres afflictions de s'emparer du malade, tandis que certaines cultures la vénèrent comme l'ennemie jurée de Nurgle, la déesse et sainte patronne des souffreteux.

Le Jardin Putride

Les maladies ne sont pas l'unique passion de Nurgle. Lorsqu'il ne cuisine pas dans son chaudron, il cultive son jardin avec un amour et une fierté qu'on aurait du mal à imaginer venant d'un dieu, surtout aussi repoussant que lui. Comme tout ce qui compose le Royaume du Chaos, le Jardin de Nurgle est d'une taille qui dépasse l'entendement. Il compte des plantes et des arbres récoltés sur un millier de planètes à travers des centaines de plans d'existence. Chaque variété s'épanouit dans son environnement naturel, même si toutes ne sont pas instantanément reconnaissables, car comme tous les jardiniers, Nurgle ne résiste pas à l'envie de tester boutures et greffes sur ses espèces préférées. Presque toutes les plantes de Grand-père Nurgle sont un hybride d'un végétal, d'un champignon ou d'un démon. Ainsi, le jardin semble animé d'une intelligence propre. Sans être réellement doué de conscience, les instincts carnivores de sa flore la poussent à attaquer les intrus, tandis que des vignes couvertes de moisissures libèrent des nuages de spores pestilentielles sur ceux qui s'approchent trop près.

Lorsque le pouvoir de Nurgle augmente, la splendeur de son Jardin va croissante. Ses plantes sont alors investies d'une telle vitalité qu'elles poussent au-delà de leurs limites ordinaires, et leurs racines viennent enserrer les abords du Labyrinthe de Tzeentch. Livrées à elles-mêmes, elles pourraient fissurer et dégrader les fragiles géodes qui forment sa structure. Une telle intrusion, aussi involontaire soit-elle, provoque invariablement une réaction instinctive chez les serviteurs de Tzeentch, qui entreprennent de débroussailler les végétaux envahisseurs à grands renforts de feux magiques. Cela attise alors le courroux de Nurgle et bientôt, les séides du Grand Sorcier et du Maître de la Pestilence s'affrontent une fois de plus. Ces combats peuvent durer quelques secondes ou plusieurs siècles, et ne cessent que lorsque diminuent le pouvoir de Nurgle et le développement anarchique de son Jardin.

LA COUR DES TRÊVES

La Cour des Trêves est un lieu à part dans le Royaume du Chaos, une zone franche où les dieux peuvent se retrouver pour parlementer. Comme son nom l'indique, c'est là que sont négociés les armistices. Les pourparlers sont inévitables, car plus un conflit se prolonge entre deux dieux, plus les autres en profitent pour accroître leur pouvoir. Les dieux du Chaos sont des créatures égoïstes, et ils mettront fin à leurs actions dès que celles-ci contribueront à l'hégémonie d'un de leurs pairs.

Le déroulement des négociations entre les dieux du Chaos se conforme à leur personnalité. Khorne formule toujours ses exigences avec colère, même s'il n'est pas en position de force. Nurgle est prolige et discourt de façon enjouée avec son interlocuteur, alors même qu'il complotte contre lui sans considération pour ses doléances. Slaanesh parle suavement mais rarement, car il préfère offrir des présents en les emballant de phrases exquises qui ne sont qu'autant de promesses de trahison. Le plus trompeur des quatre est Tzeentch, qui joue adroitement dans cette partie de bluff et de marchandage. Pour lui, les intentions de ses frères sont claires comme de l'eau de roche et malléables comme de l'argile. Il est très rare que Tzeentch soit floué à la Cour des Trêves, et il a plus d'une fois renversé le cours du Jeu Divin à l'occasion d'une de ces assemblées.

LE DOMAINE DU PRINCE DU CHAOS

Le dernier domaine du Royaume du Chaos est celui de Slaanesh, le décadent Prince du Chaos. C'est la plus petite de ces régions infernales, car Slaanesh est le plus jeune des dieux du Chaos, et son pouvoir n'égale pas encore celui de ses frères.

Les Cercles de la Tentation

Le royaume du Prince du Chaos est divisé en six cercles concentriques disposés autour de son Palais des Plaisirs. Les mortels les imaginent souvent comme un paradis, mais les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent. Chaque cercle est l'expression d'une des six tentations du dieu : l'Avarice, la Gourmandise, la Luxure, l'Ambition, l'Orgueil et la Paresse. Ces cercles sont non seulement une célébration des besoins et des désirs de Slaanesh, mais également ses meilleures défenses. Un intrus doit franchir tous les cercles avant d'atteindre le cœur du royaume du dieu, chose que bien peu, mortels ou démons, sont en mesure d'accomplir. Alors que l'on progresse d'un cercle à l'autre, la tentation devient de plus en plus forte. Une fois que les mortels ont goûté aux délices du royaume de Slaanesh, ils ne peuvent plus s'en passer et sont poussés aux pires excès sans se soucier des conséquences, car ils sont obnubilés par le plaisir d'un abandon aveugle. Certains s'aperçoivent trop tard du piège dans lequel ils sont tombés, à la grande satisfaction de Slaanesh, qui se délecte tout autant des cris d'horreur que des gémissements d'extase, pourvu qu'ils soient sincères.

Le Cercle de l'Avarice forme les limites du domaine de Slaanesh. Ses tentations font appel à l'avidité du voyageur. Des lingots et des écus d'or sont éparpillés au sol, des pierres précieuses sont incrustées dans les murs et des sculptures chrysléphantines bordent les allées. Mais ceux qui tentent de dérober ces richesses sont maudits. Les gemmes abritent des larves de démons qui s'enfouissent sous la peau de leur victime lorsque celle-ci se pare du joyau, tandis que ceux qui touchent une statue voient leur âme aspirée et condamnée pour l'éternité à observer le monde depuis ce corps immobile.

Le Cercle de l'Avarice précède celui de la Gourmandise, où de somptueux banquets sont dressés au milieu de rivières de vin. Une simple bouchée réduit la victime à l'état de glouton insatiable dont le seul désir est de s'empiffrer jusqu'à ce que sa panse distendue cède sous le poids des victuailles. Le Cercle de la Luxure suit celui de la Gourmandise. C'est un lieu de débauche où peuvent être contentés tous les plaisirs de la chair. De jeunes filles aguicheuses aux attraits sortis tout droit des fantasmes de la victime dansent dans les prés. Mais leur prendre la main relève de l'inconscience, car les bras d'albâtre et les lèvres pulpeuses cachent des pinces cruelles et des crocs pointus avides de satisfaire un plaisir charnel d'une autre sorte.

Lorsqu'il pénètre dans le cercle suivant, le voyageur est accueilli par les cris d'une foule en adoration. C'est là le Cercle de l'Ambition, où les victimes sont tentées par le pouvoir et ses attributs. Des armées si nombreuses qu'elles recouvrent les plaines acclament ceux attirés par la réussite martiale, tandis que d'autres préférant les intrigues politiques se voient offrir des nations à diriger et des peuples à guider. Tous ceux qui ont un attrait pour le pouvoir trouvent là leur éden, un lieu où leur moindre caprice est satisfait dans la seconde, et où tous leurs ordres sont obéis au doigt et à l'œil. Mais bientôt, la sérénité fait place à la paranoïa ; la victime voit un stylet derrière chaque sourire et du poison au fond de toutes les coupes tandis que la foule qui l'entoure devient une prison sournoise.

Le Cercle de l'Orgueil est un jardin dont les allées tortueuses sont bordées de fleurs magnifiques couvertes d'épines. Des voix flottent dans les airs et murmurent à l'oreille du visiteur ses réussites passées et la grandeur de ses accomplissements. Le plus grand danger provient de la gloire qu'il peut tirer des Cercles qu'il a déjà traversés avec succès. Chaque pas qu'il fait en ressentant de la fierté l'éloigne un peu plus de son chemin et le perd peu à peu dans un sous-bois impénétrable. Il finit alors enserré par les racines et les ronces pendant que des enfants aux cheveux d'aubépine chantent des comptines moqueuses qui serinent ses échecs.

Le Cercle suivant est le plus dangereux de tous. C'est un endroit où résonnent des chants apaisants et où règne un parfum capiteux. De la souche à la branche, en passant par les pierres et les racines, tout dans le Cercle de la Paresse contribue à engourdir les sens. Une simple gorgée des eaux au parfum d'hydromel suffit à dérober toute volonté à un mortel. Ceux qui s'endorment ne se réveillent jamais. Le sable blanc qui tisse un tapis ouaté entre les pierres est formé par les ossements devenus poussière de ceux qui ont succombé à son attrait, tandis que les voix qui résonnent sont celles des âmes prises au piège pour l'éternité. Mais au-delà de ce dernier Cercle, le voyageur trouvera enfin le siège du pouvoir de Slaanesh.

Slaanesh ne possède pas de forteresse, mais un sérail luxueux où ses serviteurs lui rendent hommage. Cet alcazar scintillant hante les rêves des mortels comme nul autre. Il s'y déroule toutes sortes de débauches, et ses murs de chair battent au rythme de leurs ondulations. Ces orgies ont lieu dans six grandes salles, une pour chaque tentation de Slaanesh. Ces péchés sont commis avec une telle intensité que leurs participants passent du plaisir extrême à la douleur la plus atroce, si bien que seuls les vrais disciples de Slaanesh peuvent les savourer.

Le Prince du Chaos

De tous les dieux sombres, c'est le seul à posséder un aspect engageant, celui d'un être svelte et élégant à la beauté androgyne envoûtante. Il est impossible pour un mortel de contempler son visage angélique sans perdre son âme, et ceux qui le font deviennent esclaves de tous ses caprices. Slaanesh peut prendre une apparence masculine, féminine ou même hermaphrodite, mais il apparaît le plus souvent sous la forme d'un jeune homme imberbe empli de la sève de la jeunesse. Il est enjôleur comme seul un immortel peut l'être, désarmant d'innocence et ensorceleur dans ses moindres gestes.

Les plaisirs sensuels de l'art, de la musique et de l'amour fascinent Slaanesh, et il est attiré par les mortels dotés de charisme et de beauté physique. Au contraire des autres dieux du Chaos, il n'hésite pas à aller les courtiser pour s'emparer de leurs âmes. Son Palais des Plaisirs ne sert pas de demeure qu'à des démons et des âmes damnées, mais aussi à des mortels qu'il soumet à la tentation.

Même si Khorne est le seul dieu à détester ouvertement Slaanesh, Nurgle et Tzeentch ont des difficultés à supporter sa présence. Cela est en partie dû au fait que le Prince du Chaos incarne les excès des autres dieux : Khorne et sa colère, Tzeentch et ses intrigues, Nurgle et son amour de la peste. Inconsciemment, ils réalisent que l'influence de Slaanesh devient de plus en plus forte, et que peut-être, un jour, la puissance du Prince du Chaos viendra à égaler la leur, voire à l'éclipser.



Le Colimaçon d'Eternité

Le Monolithe du Vrai menteur

Le Crâne du Premier

L'Œil de la Terreur

La Lune Gelée

Les Ruines du Roi Mort

Le Cirque de la Mort

Machina Daemonium

La Terre des Oubliés

ROYAUME DU GRAND SORCIER

FIEF DU DIEU DU SANG

Le Repaire du Boucher

Forge du Tueur

Le Cielste Séjour

L'Île du Sang Intarissable

La Citadelle d'Airain

La Chaussée Fracassee

Le Désert Flétri

Le Nid du Guetteur

La Terre Lézardée

Forge des Huit

La Fosse Noire

La Forteresse Impossible

La Muraille Ardente

Terrains de Chasse

L'Arbre des Ames

La Fonderie de la Rage

FORCE DES AMES

Le Labyrinthe de Cristal

Citadelle du Chevalier de Fer

Porte de l'Ire

Le Gouffre Bouillant

Montagnes de la Problématique

Le Conseil d'Obsidienne

La Vallée des Créatures

Le Palais de Slaanesh

La Forteresse Protestataire

La Grande Mer

Arghus la Lune de la Peste

Le Grand Arbre

La Neuvième Bibliothèque

Escalier du Bastion

L'Allée des Secrets

Les Six Cercles de la Tentation

Avidité
Gourmandise
Luxure
Ambition
Orgueil
Paresse
Marches de Slaanesh

Les Sept Pierres

Le Pont des Sots

Les Terres Fongiques

DOMAINE DU PRINCE DU CHAOS

TERRES DU MAÎTRE DE LA PESTE

Manoir du Seigneur de la Déchéance

Le Jardin Putride

Marches Moïsiés

Les Cavernes Vermillon

Marches Grouillantes

Les Marais Éternels

Le Puisard Abyssal

Les Collines Calcifiées

Les Champs d'Os et de Dents

Le Château Flottant

Tanière du Treizième Seigneur

L'Île des Lépreux

Gnawhame

Antre du Père des Asticots

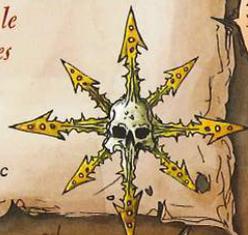
L'Île Septique

Île d'Arnizipal

Cimetière des Titans

"Comme je marchais au milieu de ce paysage de démente, je me suis mis en devoir d'écrire le récit de mon voyage. Quelle arrogance de vouloir cartographier l'extravagance des dieux! Chaque fois que je reviens à cette page, le dessin qui m'accueille a changé. Il reste immuable tant que je l'observe, mais dès que je referme le livre, les continents dérivent et les repères dansent, et je ne les retrouve jamais deux fois à la même place."

- Liber Malefic



LES INVASIONS DE L'AU-DELÀ

Les démons ne peuvent pénétrer dans l'univers matériel que s'ils sont alimentés par suffisamment de magie. Lorsque les huit vents soufflent en rafales, les démons sont invincibles et ne se soucient de rien, pas même du sort de leurs congénères, et ne craignent que la colère de leur maître. Ainsi, les batailles qui se déroulent dans le Royaume du Chaos sont impitoyables et interminables, car la magie imprègne tout, et chaque camp ne peut espérer l'emporter qu'en exterminant son adversaire. Lorsque les démons se déversent dans le monde des mortels, leur puissance varie au gré des vents de magie, ce qui fait d'eux des adversaires totalement imprévisibles. Tantôt un ost démoniaque s'évanouira juste avant de remporter une victoire décisive, trahi au dernier instant par un ressac imprévu des vents de magie, tantôt une armée décimée reviendra plus forte que jamais, subitement galvanisée par un déchaînement de puissance brute.

Les plus terribles invasions démoniaques suivent les tempêtes de magie, les duels de sorciers qui tournent mal et d'une façon générale, tous les événements qui font appel à la puissance du Royaume du Chaos. Au pôle nord du monde, les démons sont libres de semer la terreur, car c'est là que se trouve le portail effondré des Anciens, d'où s'écoule en permanence l'essence brute de la magie. Il n'est guère étonnant que les habitants de cette région se soient tournés vers l'adoration des dieux sombres, cependant les vents de magie soufflent partout ailleurs sur le monde, si bien qu'un simple rituel peut parfois provoquer l'apparition de démons. En de nombreux endroits,

la frontière entre le Royaume du Chaos et l'univers matériel est ténue, et forme autant de points d'entrée privilégiés par les démons. Souvent, ces lieux ont été scellés par les races intelligentes, comme les sites des pierres gardiennes elfiques ou les cités-temples de Lustrie. La déstabilisation – ou pire, la destruction – de ces édifices peut libérer tant de magie brute que des incursions démoniaques à grande échelle s'ensuivent.



UN RAZ-DE-MARÉE DE DÉMENCE

Les invasions démoniaques ne sont jamais motivées par le gain de territoires ou le pillage, car les serviteurs surnaturels des dieux sombres n'ont que faire des richesses matérielles. Parfois, une incursion n'est qu'un élément parmi tant d'autres dans l'enchevêtrement du jeu divin, le trépas de milliers de mortels n'étant qu'une conséquence secondaire des objectifs poursuivis par les puissances de la ruine. D'ailleurs, aux yeux des dieux du Chaos et des démons sous leurs ordres, le monde des mortels n'est qu'un canevas sur lequel broder leurs frises démentes. La destruction perpétrée par un démon est bien souvent gratuite, car elle n'est que la traduction du seul moyen d'expression que connaisse cette créature.



À l'instar des dieux sombres, les démons sont naturellement généreux, et ce aussi bien envers des serviteurs consentants que des victimes innocentes. Les séides de Nurgle ne répandent pas les maladies pour apporter souffrance et désespoir, mais parce qu'ils y sont poussés par l'essence divine qui leur a donné vie. Ils ne peuvent comprendre pourquoi leurs miasmes déplaisent à leurs victimes, car pour eux, les afflictions et les chancres sont des sources de joie inépuisables. Les démons de Slaanesh se complaisent dans l'excès, et les tourments qu'ils infligent sont selon leur point de vue des actes philanthropiques. Pareillement, les démons de Tzeentch bouleversent l'ordre naturel avec leurs mutations, pourtant ils n'agissent pas par cruauté : ils sont simplement incapables de rester oisifs, et motivés par le fait qu'ils imaginent leurs victimes lassées de leur existence bien ordonnée – problème facilement résolu par une mutation imprévue. Seuls les démons de Khorne sont réellement égoïstes, car ils ne cherchent qu'à récolter des crânes pour le trône de leur dieu afin de gagner son estime.

D'une certaine façon, les démons s'assimilent à des enfants malicieux disposant d'une boîte remplie d'une infinité de jouets terriblement fragiles. En effet, le monde réel est sans doute aussi pérenne que le Royaume du Chaos, car une cité ravagée par la guerre ou les épidémies finira invariablement par être repeuplée ; une armée de mortels exterminée à coups de griffes de crocs, d'épées, ou dévastée par la magie sera immédiatement remplacée. Cela coûtera des milliers de vies ou prendra des centaines d'années, cependant les démons n'en ont cure, car pour eux le temps n'a pas d'importance, et ils trouveront toujours quelque chose pour s'occuper dans l'intervalle. Dans tous les cas, s'ils ont conscience du mal dont ils sont responsables, ils ne paraissent jamais s'en soucier.



Inévitablement, et à de rares exceptions près, les créatures mortelles réagissent de façon hostile aux bienfaits que tentent de leur offrir les démons, et y répondent par la violence. Bien que les démons soient toujours quelque peu désappointés par ce manque de gratitude (sauf les démons de Khorne, qui y voient au contraire l'occasion d'amasser de grands tas de crânes), leur amour du combat prend invariablement le dessus. Suite à une éternité de guerres contre des rivaux dans le Royaume du Chaos, l'opportunité d'affronter des mortels – et leurs stratégies imprévisibles et amusantes – est une expérience rafraîchissante.

En de telles occasions, c'est le démon le plus gros et le plus puissant qui assume le commandement. De temps à autre, ce privilège est accordé à celui qui occupe le rang le plus élevé dans son panthéon, mais généralement les prétendants doivent s'affronter pour ce titre. De tels combats peuvent durer des jours entiers tandis que les principaux champions et leur coterie tentent d'affirmer leur suprématie. Une fois les autres prétendants soumis ou bannis, le vainqueur peut jouir d'une autorité indiscutable pendant au moins quelques jours, ce qui lui laisse amplement le temps de réduire en pièces les armées mortelles ayant l'outrecuidance de croiser sa route.

LES ARMÉES DE LA DÉRAISON

Peu d'expériences sont plus traumatisantes pour un mortel que de se retrouver face à une armée démoniaque. Les hérauts chevauchent à la tête de l'ost en scandant des panégyriques en l'honneur de leur dieu dans une langue interdite dérangeante. Leurs paroles couvrent les chants de bataille gutturaux des sanguinaires et les mélopées des démonettes.

Alors que l'armée impie approche, des nuées recouvrent les cieux tandis que la lumière de l'astre cède la place aux ailes déployées de milliers de gargouilles et au lourd battement de celles des buveurs de sang. Si des démons de Nurgle sont présents, ils sont précédés par une odeur pestilentielle et le vrombissement de millions de mouches noires replètes. Le sol ondule et change quand les démons de Tzeentch répandent leurs mutations avec une joie exubérante : l'eau remonte les rivières, les branches des arbres se muent en tentacules noirs et gigotants, et l'air lui-même brille des reflets de feux versicolores. Quelques minutes avant le début des combats, l'ost démoniaque plonge soudainement dans le mutisme et fixe intensément les mortels, attendant de voir si ceux-ci tiennent leurs positions ou prennent leurs jambes à leur cou. Une centaine de cors de guerre lancent alors une plainte lugubre. Celle-ci déclenche aussitôt une cacophonie de couinements, de grondements et de gloussements, puis les démons se lancent à l'assaut...

L'ost démoniaque envoie systématiquement ses meilleurs guerriers là où les combats sont les plus violents. Des broyeurs d'âmes avancent à grandes enjambées dans un sifflement de pistons, libérant contre l'adversaire la puissance de leurs canons. Les grands immondes traînent leur panse et éclatent d'un rire tonitruant à chaque fois qu'ils fauchent des dizaines de mortels d'un seul coup de leur arme rouillée, avant d'écraser sous leur masse ceux qui tentent de fuir. Les gardiens des secrets se fraient un chemin sanglant dans la mêlée, chacune de leurs estocades portée afin d'infliger le plus de souffrances possible. Les ducs du changement font pleuvoir des sorts destructeurs sur les rangs adverses, leurs éclairs carbonisant ou faisant muter ceux qu'ils touchent. Si un ennemi téméraire ou désespéré résiste à de tels assauts, il doit alors faire face à la fureur des buveurs de sang dont les haches entassent les crânes par milliers et font couler des torrents de sang. Bien peu de mortels peuvent réussir l'exploit de résister à ces créatures. Quand finalement l'adversaire perd courage et s'enfuit, les chiens de Khorne et les bêtes de Slaanesh se lancent à sa poursuite, pendant que les minuscules nurglings se jettent sur les cadavres pour jouer avec leurs entrailles.

LA FIN DES TEMPS

Aussi terrifiante que soit une incursion démoniaque, elle n'est rien comparée à ce qui se produirait si les vents de magie soufflaient assez fort pour laisser les démons libres de parcourir les terres. Si cela arrivait, le Royaume du Chaos submergerait le monde et le plongerait dans une éternité de cauchemars.

"Je vois un monde noyé dans le feu et les maladies, où la folie a pris le pas sur la raison, et où seule la mort offre un répit. Ce monde sera bientôt une réalité si nous ne combattons pas ces atrocités de toutes nos forces."

– Luthor Huss, Prophète de Sigmar

UN ÂGE DE DESTRUCTION

-5600 à -4420 : La Grande IncurSION des Légendes

C'est à l'époque mystérieuse des Anciens que les démons attaquèrent pour la première fois le monde des mortels. Les Anciens étaient les architectes de l'univers. Ils pouvaient modeler à volonté le temps et l'espace et en appeler à des énergies immenses sous la forme de sorts d'une puissance inimaginable.

Pour des raisons perdues dans la nuit des temps, les grands portails polaires des Anciens, par lesquels ils voyageaient à travers les étoiles, s'effondrèrent et ouvrirent des failles béantes sur le Royaume du Chaos. Alors que les cieux s'embrasaient et que des tremblements de terre ravageaient les continents, les peurs de milliards d'âmes s'exacerbèrent, et de cet océan d'émotions pures naquirent les dieux du Chaos. Des ondes d'énergie magique submergeaient les terres comme des vagues de force prismatiques. Là où elles touchaient le sol, elles se cristallisaient sous la forme de milliers de démons dont chacun possédait une parcelle de la puissance de son maître.

Pour échapper à l'annihilation, les civilisations rassemblèrent les plus grandes armées qui aient jamais marché à la surface du monde. Des dizaines de milliers de cohortes de saurus combattirent les démons avec férocité. Les nains se retranchèrent dans leurs cités souterraines, et attirèrent les démons dans des pièges, allant jusqu'à miner des dizaines de kilomètres de galeries pour ensevelir des milliers de démons d'un coup. Pour leur part, les elfes étaient encore une race pacifique et innocente, mais ils apprirent rapidement à se battre lorsque leur survie fut en jeu.

D'ailleurs, ce furent les elfes qui vainquirent les démons et sauvèrent le monde de la destruction. Caledor, le plus sage des mages elfes, créa un immense vortex destiné à aspirer les énergies magiques qui se déversaient depuis le portail effondré du pôle. Privés de magie, les démons furent renvoyés dans le Royaume du Chaos. Le monde avait été sauvé, tout au moins pour l'instant. Néanmoins, en un seul assaut dévastateur, les démons du Chaos avaient mis à genoux l'empire des slanns, et quasiment exterminé les races des elfes et des nains. De plus, les démons ne pouvaient être tués, mais seulement bannis, et ils reviendraient tôt ou tard, et depuis ce jour, ils guettent la moindre occasion de revenir terminer ce qu'ils ont commencé.



-1002 Le Siège de Nehekharu

Le haut prêtre liche Intarep le Fou ouvre par inadvertance une faille sur le Royaume du Chaos. Des milliers de démons ravagent les rues sablonneuses de Nehekharu. La déception initiale des démons de Khorne face au manque de sang à verser est rapidement dissipée par le nombre de crânes qui s'offrent à eux. L'incursion est stoppée lorsque Settra revient précipitamment d'une campagne militaire, bannit le grand immonde qui commande l'ost démoniaque, et jette Intarep dans la faille avant qu'elle se referme.

-2130 Le Croc du Démon

Le Tyran Argut Briseur de Crânes affronte en duel le Buveur de Sang Baaltor. La bataille résonne pendant quarante jours et quarante nuits dans la plaine de Zharr jusqu'à ce que le Tyran mortellement blessé parvienne à ensevelir son adversaire sous une montagne de roche, baptisée depuis Le Croc du Démon.

-2423 La Quête de la Cité-temple Maudite

Selon les papyrus d'Itza, une armée d'hommes-lézards investit les ruines de la cité perdue de Xahutec et tombe dans une embuscade tendue par des Équarisseurs de Khorne. Plusieurs prêtres-mages sont tués avant que les survivants ne s'aperçoivent que Xahutec est située sur une faille démoniaque. Ils parviennent à la refermer, cependant la cité-temple de Xahutec et ses trésors sont perdus à jamais.

-2724 Une Alliance de Ténèbres

Le Roi-sorcier Malèkith tente de détruire le Grand Vortex sis au centre de l'île-continent d'Ulthuan. Voyant là une occasion inespérée de proclamer leur suprématie sur le monde, les dieux du Chaos envoient un ost démoniaque aider l'elfe noir contre les troupes du roi phénix. En dépit de ces alliés, Malèkith est vaincu et le Grand Vortex est préservé.

"Quel monde merveilleux vous habitez ! Si riche en sensations, débordant de douleur et imprégné de tant de désirs inassouvis. Viens, enlace-moi, que je te montre les plaisirs exquis que mon Prince peut offrir."

— Sss'el'ari le Doré,
gardien des secrets,
Plénipotenciaire de l'Absolu

env.30

Un Ennemi Intime

Trente ans après le couronnement de Sigmar, l'Empire subit une nouvelle épreuve : le jarl Vorkhan, qui convoite le pouvoir de l'empereur, appelle à l'aide les dieux du Chaos. Ceux-ci délaissent momentanément leurs querelles et accèdent à la requête de l'humain.

Lors des batailles qui s'ensuivent, les démons du Chaos ravagent le jeune Empire. Finalement, Vorkhan est vaincu par le courage inébranlable et les prouesses au combat de Sigmar, et par le fait que les dieux du Chaos se désintéressent de leur jouet humain à l'instant fatidique, et rappellent leurs serviteurs afin de guerroyer dans le Royaume du Chaos. À la mort de Vorkhan, les dieux sombres se disputent son âme corrompue. Finalement, ils trouvent un compromis et décident de la couper en quatre avant de se la partager.

111

Le Retour du Père des Épidémies

Une vaste horde démoniaque assaille les Montagnes du Bord du Monde. Elle est trop vaste pour être menée par un seul démon, cependant Ku'gath en personne mène l'assaut contre la capitale naine Karaz-a-Karak, comme il l'avait fait cinq mille ans auparavant.

Sous le commandement du Père des Épidémies, les démons attaquent les défenseurs nains et libèrent toutes les épidémies possibles et imaginables. Pourtant, au cours du dernier assaut lancé par Ku'gath, la ténacité des fils de Grungni ne fléchit pas, même face à la plus virulente de ses maladies. Les démons parviennent à capturer trois lignes de défense, mais il en reste encore quatre à franchir. Le siège prend fin lorsque Ku'gath est banni par le roi Stromni Main de Fer.

231

La Bataille de Glencurst

Des démonettes et des horreurs roses jaillissent des cavernes sous Middenheim. Les démons provoquent des dégâts considérables à la ville et à l'ouest de la Drakwald avant d'être vaincus à la Bataille de Glencurst par le comte Reiner von Mechle.

Pendant le restant de sa vie, von Mechle souffrira de cauchemars chroniques. Ceux-ci sont toujours les mêmes : von Mechle se voit en train de parcourir un paysage torturé et surnaturel, peuplé par des créatures similaires à celles qu'il a vaincues. Il passe ses années d'un temple à l'autre, s'adressant aux prêtres d'innombrables cultes dans l'espoir qu'ils pourront chasser ces cauchemars. Puis, quinze ans jour pour jour après sa victoire à Glencurst, le comte von Mechle disparaît inexplicablement, alors qu'il se trouvait dans une chambre fermée à clé.





1203 Le Coffret des Rêves

La danseuse de guerre Cirienvel pénètre dans le Sépulcre de l'Hiver pour s'emparer du Coffret des Rêves, dans l'espoir d'utiliser son pouvoir afin de décupler ses talents de danseuse. À son insu, sa fierté immense attire l'attention du cruel Slaanesh.

Après un long périple semé d'embûches, Cirienvel trouve le Coffret et retourne à la Clairière du Roi. Investie par le pouvoir de l'objet, elle danse avec une grâce et une rapidité envoûtantes, toutefois les formes éthérées qu'elle laisse derrière elle se transforment en démons. Bientôt, toute une horde envahit le cœur d'Athel Loren.

Les démons se sustentent de la magie du royaume sylvestre avant d'être enfin bannis. Cirienvel est réduite à l'infirmité, et ne pourra plus jamais danser. Pour le restant de sa vie, elle entendra le rive moqueur de Slaanesh résonner dans ses rêves.

env.1230 Le Legs de la Damnation

Le mage arabe fou Mahik al'Rak crée le Portail du Crépuscule à partir d'une série de miroirs enchantés. Peu après, son corps est possédé par un duc du changement. Celui-ci conserve l'apparence de Mahik et se sert de son identité pour influencer la pratique de la magie en Arabie.

"Ils sont le stupre incarné, la cruauté ayant pris forme. La vérité ne vous sauvera pas, car elle n'a aucune prise sur ces aberrations. Le courage ne vous sauvera pas, car elles se nourrissent de notre détermination aussi bien que de nos peurs. La foi est notre seule défense."

—L'Archidiacre Markad à la Congrégation d'Ulric

570 Le Livre de Sang

Le Buveur de Sang Hellgrim essaie de récupérer l'un des huit Livres Incandescents de Khorne cachés dans les Montagnes Annulli, mais il est vaincu par l'armée de l'Archimage haut elfe Calahdris.

435 La Chute de Markenhof

Cet hiver est le dernier que connaîtra la garnison du château Markenhof, car des démons ailés plongent d'un ciel ardent et exterminent les humains. Il ne reste du château que des ruines fumantes.

677 Les Incendies de Tiranoc

Tiranoc est infesté par des drones de la peste. Les hauts elfes sont contraints de brûler des centaines d'acres de forêts millénaires pour éradiquer les démons.

635 Le Déni d'un Pacte

Epidemius, l'Intendant de Nurgle, apparaît à Naggaroth à l'équinoxe d'été dans le but de venir chercher l'âme de Malékith en guise de paiement pour des alliances passées.

Bien à l'abri derrière des sceaux magiques, le Roi-sorcier envoie ses armées contre Epidemius. Néanmoins, le démon avait prévu cette trahison et emmené des forces avec lui. Pendant un an et un jour, Naggaroth est ravagé par les combats. La guerre se termine enfin quand Malékith offre à Epidemius les âmes de dix mille elfes noirs, proposition que l'Intendant de Nurgle s'empresse d'accepter.

1001 La Moisson des Crânes

Le Preneur de Crânes apparaît dans l'univers matériel afin de récolter les crânes de tous les Nordiques qui vénèrent un autre dieu que Khorne.

800 Bataille dans la Terre du Grand Froid

Le démon Tz'arkan mène un ost de démons de Khorne et de Tzeentch hors des Désolations du Chaos et assiege l'Autel des Ultimes Ténèbres. Les démons massacrent les défenseurs elfes noirs, puis Tz'arkan utilise le pouvoir de l'autel pour créer un passage entre le Royaume du Chaos et le glacier de Fergivre. Pendant vingt ans, les terres à l'est de Naggaroth sont envahies de démons, jusqu'à ce que les elfes reprennent l'autel. Chaque année après cela, des armées de démons assaillent l'Autel des Ultimes Ténèbres le jour anniversaire de l'attaque initiale, espérant réitérer le succès de Tz'arkan et envahir toutes les terres de Naggaroth.

703 Trahison à Tlanxla

Le Changelin prend la forme du roi liche Arkhan le Noir. Ainsi déguisé, il promet à une cabale de vampires nécrarques des connaissances ésotériques en échange de leur aide lors d'une expédition contre la cité-temple lustrienne de Tlanxla. Tandis que des marées de zombies retiennent les défenseurs hommes-lézards, les démons du Changelin pillent la salle au trésor de Tlanxla aussi bien que les cryptes des nécrarques — leurs gardiens étant moins nombreux qu'à l'accoutumée — et dévorent ensuite toutes les reliques qu'ils ont volées !

1316 Les Batailles de la Pierre et du Feu

Pas moins de trois forteresses naines – Karak Mar, Karak Nol et Dok Duraz – sont perdues face aux démons. Le fait que Zhufbar résiste n'est dû qu'au moral d'acier de ses défenseurs, à de nombreux emplacements d'artillerie et à l'arrivée inespérée de renforts en provenance de Karak Kadrin. Le grand immonde Ku'gath ayant échoué à Zhufbar (et ayant ainsi fait perdre un pari que les trois autres dieux avaient lancé à Nurgle) alors que trois autres démons majeurs ont conquis les autres forteresses, il est banni dans la Forge des Âmes par son maître.

env.1460 Un Voyage vers des Rivages Maudits

Pendant sa croisade en Arabie, Marius Holscher, le Comte Électeur du Stirland, découvre le Miroir des Cauchemars et voyage sans le vouloir dans le Royaume du Chaos. Pour des raisons inconnues, les dieux du Chaos le laissent repartir sans lui faire de mal, et le comte fera les récits de ses voyages dans le Liber Malefic, avant de finir sur le bûcher.

1474 La Destruction de Braquiron

Le buveur de sang Hagra'xa Mangetripes défie son rival Krag'ulak l'Invaincu. Les deux démons majeurs mènent leurs armées dans le monde mortel dans l'intention de s'affronter. Toutefois, leur bataille est interrompue par le baron Callard. En effet, lorsque ce dernier s'aperçoit que son village et son château sont menacés, il mène une armée de chevaliers contre les démons. Malheureusement, la fine fleur de Bretonnie est exterminée par les lames des sanguinaires et les canons à crânes.

Seul Callard s'en sort vivant, lorsque son coursier terrifié l'emmène loin du champ de bataille. Les démons majeurs et leurs hordes sont dès lors libres de poursuivre leur affrontement. Il ne reste bientôt plus que les deux buveurs de sang debout, et qui continuent de se porter des coups d'une force telle qu'ils font trembler la vallée. Le baron Callard est hors de lui en voyant les destructions des démons. Il sort pour les affronter, et parvient miraculeusement à les vaincre. Le duel est ainsi remporté non pas par Hagra'xa ou Krag'ulak, mais par un mortel ayant sombré dans une rage indicible. Le regard de Khorne se porte sur Braquiron à l'instant de la victoire de Callard. Le Seigneur des Crânes est si impressionné qu'il transporte l'humain dans le Royaume du Chaos afin qu'il le serve pour l'éternité en tant que prince démon.

GEHEIMNISNACHT

Morrslieb n'est pleine qu'une seule nuit dans l'année, au moment où son orbite la rapproche le plus du monde. Elle est connue sous divers noms : Geheimnisnacht dans l'Empire, l'Aube de l'Hiver en Bretonnie, la Marée du Crépuscule chez les elfes et Ar'Uzkul pour les nains. Cette nuit-là, les gens sensés s'enferment à double tour et barricadent leurs fenêtres, mais pour les disciples des Dieux Sombres, c'est une heure de célébration. Morrslieb est une lune maudite formée par des débris de matière magique projetés dans le ciel lorsque le Chaos se déversa pour la première fois sur le monde. Sa proximité renforce les vents de magie et la frontière entre le monde réel et le Royaume du Chaos se fait plus ténue. Lors de Geheimnisnacht, les petites failles s'élargissent et permettent à des milliers de démons de parcourir le monde l'espace d'une nuit afin de semer la mort et la destruction. L'orbite erratique de Morrslieb signifie que Geheimnisnacht ne tombe jamais la même nuit d'une année à l'autre, mais les mortels prennent soin de ne jamais se laisser surprendre par la pleine lune, et un soin tout particulier est apporté à la bénédiction des endroits les plus marqués par la magie noire.

Dans la Drakwald et à Moussillon, les paysans délaissent leurs fermes l'espace d'une nuit pour s'abriter dans les châteaux et les auberges fortifiées. Dans les Royaumes Ogres, des dizaines de chaudrons remplis de chair sanguinolente sont offerts à la Gueule afin de l'apaiser et d'attirer sa protection. Sous Zhufbar, des cavernes maudites sont scellées par les maîtres des runes et leurs entrées sont gardées par des brise-fer et des tueurs de démons. À travers Ulthuan et dans les profondeurs d'Athel Loren, des prières sont murmurées à Isha ou Asuryan à la lueur de la flamme sacrée du phénix. Les nobles et les indigents, les jeunes et les vieillards, tous espèrent que Geheimnisnacht ne sonnera pas leur glas et ne viendra pas marquer leur âme du sceau indélébile de la corruption.

Enfin, les ténèbres font place à la lumière. Morrslieb entame un nouveau cycle et l'aube se lève. On découvre alors des villages entièrement rasés, et les seules traces qui restent de leurs habitants sont des taches de sang sur les madriers calcinés. On coupe les arbres qui ont pris des formes bizarres, on brûle les corps des pestiférés et on vide les tonneaux dont le contenu s'est changé en sang noir et caillé. Mais tous remercient leurs dieux de les avoir sauvés de Geheimnisnacht, avant de commencer à égrener les jours jusqu'à ce qu'elle survienne à nouveau.

"Il ne peut y avoir de victoire contre les serviteurs des dieux sombres. Lorsqu'ils se manifestent, survivre devient votre seul but."

– Jostro l'Hérétique

1851 La Longue Nuit du Chaos

Le peuple de l'Empire souffre grandement à cause de Geheimnisnacht cette année-là. Les rivières s'écoulant des Montagnes Grises se chargent de sang et de grands vols de gargouilles parcourent les provinces occidentales pour emporter des hommes, des femmes et du bétail à travers la nuit. Marienburg est attaquée lorsque des démons scrofuleux émergent des rivages marins recouverts d'algues. L'armée du maréchal Volshar Risbeck, engagée contre la Waaagh! Snagrak au moment où Morrslieb devient pleine, se trouve assaillie sur le flanc quand un ost démoniaque jaillit de la Forêt Maudite de Karan. Des chars traqueurs et des chiens de Khorne parcourent les rues désertes d'Altdorf et se disputent les malheureux indigents restés à l'extérieur. À Talabheim, le grand temple de Shallya est frappé par un éclair rose avant de prendre vie. L'édifice se traîne à travers la ville et attaque le palais du comte électeur avec des tentacules de pierre, des fenêtres hérissées de crocs et des gargouilles crachant des flammes. Lorsque la milice arrive, les portes du temple s'ouvrent et libèrent une horde de démons. Parmi toutes les cités, seule Middenheim est épargnée. Ce fait suscite la gratitude de ses habitants envers les dieux, mais la suspicion du reste de l'Empire.

2173 La Vengeance de N'kari

Tout juste dix ans après que Finubar le Voyageur eut accédé au trône du roi phénix, une tempête frappa l'île verdoyante d'Ulthuan. Les mers bouillonnaient et des boules de feu tombèrent du ciel. De nombreux elfes périrent noyés par les crues des rivières, écrasés lors de l'effondrement de leur maison ou brûlés vifs par des éclairs polychromes. Les dommages infligés à l'île étaient catastrophiques, mais ce n'était que le début.

Au plus fort de la tempête, la grande pierre gardienne au sommet du Mont Antorec fut arrachée et projetée dans la vallée en contrebas. Avant même que ses débris ne se fussent immobilisés, un vol de gargouilles avait pénétré dans le monde réel en déchirant le voile de la réalité. Leur présence agrandit la faille, qui vomit bientôt une forme monstrueuse : celle du Gardien des Secrets N'kari.

La première ville à souffrir de la colère de N'kari fut Tor Annan, une cité de province dans la vallée d'Antorec. Les défenseurs étaient organisés mais ils ne purent rien faire contre la marée qui les assaillait. Les gargouilles effectuaient des attaques en piqué comme des faucons difformes, leurs cris se mêlant à ceux des malheureux qu'elles emportaient dans les airs. Des sanguinaires et des équarisseurs se jetaient sans cesse sur le mur de boucliers des elfes. Le bois et la pierre volaient en éclats à chacun de leurs assauts, et le nombre des défenseurs se mit à diminuer sous les coups de boutoir des démons du Dieu du Sang. N'kari se fraya un chemin à travers la mêlée, et les elfes s'enfuirent à sa vue, à l'exception d'Eanith, le seigneur de Tor Annan, et ses plus fidèles gardes du corps. Ils formèrent un dernier carré pour faire face au démon majeur, mais les lances se brisèrent comme des brindilles quand il les saisit entre ses pinces. Il bloqua l'épée d'Eanith, empala l'elfe, plongea sa main dans son torse et en sortit son cœur palpitant. Le démon majeur le brandit sous les yeux hagards de l'elfe avant qu'il n'expire, puis il avala l'organe sanguinolent et laissa échapper un hurlement de triomphe. N'kari jeta négligemment le corps sans vie et porta son regard vers les ruines de Tor Annan à la recherche de sa prochaine victime.



À peine la bataille de Tor Annan venait-elle de se terminer que N'kari frappa une fois de plus. Il se servait des énergies magiques qui tourbillonnaient au-dessus d'Ulthuan pour voyager d'un point à l'autre en un instant, et c'est ainsi qu'il émergea à quelques lieues de Tor Yvresse. Une fois de plus, les elfes organisèrent rapidement leurs défenses, et à l'abri des murs de leur cité, ils furent en mesure de repousser les démons jusqu'à l'arrivée de renforts venus de Cothique et de Hæth. Sentant le vent tourner, N'kari battit en retraite dans les Montagnes Annulii.

Au cours du mois suivant, N'kari attaqua des avant-postes dans les Montagnes de l'Échine du Dragon, en Avelorn et dans plusieurs autres provinces d'Ulthuan. Aucune région n'était à l'abri de ses déprédations. À chaque fois, le démon majeur abandonnait subitement la bataille alors qu'il était sur le point de l'emporter.

Les elfes étaient terrifiés car ils ne savaient comment le vaincre. Le Roi Phénix ordonna à tous les augures du royaume d'échafauder un plan grâce à leurs visions.

Après de longues heures de méditation, le but de N'kari apparut clairement aux yeux des oracles. Ils se rendirent compte que le démon majeur était celui qui avait mené l'invasion d'Ulthuan il y avait plus de six mille ans. Il avait déjà tué des millions d'elfes et avait failli détruire totalement leur civilisation. Au cours de cette guerre, Ænarion, le premier roi phénix, avait fini par bannir N'kari. L'essence du démon avait passé les millénaires à reconstituer sa forme physique, et brûlait de se venger de ceux qui avaient pensé le détruire. Les prophètes déduisirent que N'kari désirait prendre sa revanche, et que ses attaques, loin d'être aveugles, étaient en fait motivées par des intentions particulièrement cruelles. N'kari assassinait méticuleusement les descendants d'Ænarion, et ne menait ses attaques que dans le but d'attirer ses victimes pour offrir leur âme aux tourments de Slaanesh. Au cours des millénaires écoulés depuis l'époque d'Ænarion le Défenseur, ses descendants s'étaient éparpillés à travers tout Ulthuan. Tous n'étaient pas des nobles de haut rang, et n'avaient que des liens de parenté très éloignés avec leur ancêtre. C'est pour cette raison que la mort de ces centaines d'elfes sur le champ de bataille n'avait pas attiré l'attention.

Les oracles pensaient que la plupart des descendants d'Ænarion étaient soit déjà morts à cause de N'kari, soit pour l'instant hors de son atteinte, dans d'autres régions du Monde Connu. Il ne restait plus que deux descendants en Ulthuan, deux jeunes elfes à peine sortis de l'adolescence selon les standards de leur race. Leurs noms étaient Tyrion et Teclis. Chacun portait la marque d'Ænarion d'une façon différente. Tyrion était un bon guerrier, et il avait déjà le talent et la confiance en lui d'un grand combattant. Teclis, bien que faible physiquement, avait démontré des talents prometteurs en tant que mage. Les deux princes furent amenés de leur demeure sylvestre de Cothique jusqu'à l'endroit le plus sûr d'Ulthuan, le Temple d'Asuryan. Là, une armée constituée des meilleures troupes elfiques reçut pour mission de les défendre jusqu'à la mort.

Comme prévu, l'attaque de N'kari ne se fit pas attendre. Le lendemain de l'arrivée des princes au temple, des Guerriers Fantômes signalèrent la présence de démons dans les montagnes de la péninsule d'Eataine. L'avant-garde de N'kari approchait rapidement du Temple d'Asuryan. Le Gardien des Secrets entreprit de perturber les rêves des défenseurs grâce à des sorts qui troubleraient leurs sens. Beaucoup d'elfes succombèrent à ces illusions et à ces vagues de désir qui les envahissaient. Certains tombèrent dans le coma, d'autres jetèrent leurs armes et partirent à la rencontre de l'ost démoniaque pour finir taillés en pièces. Des dizaines d'elfes se jetèrent même du haut des falaises et allèrent se fracasser sur les rochers en contrebas.

Finalement, les pentes rocheuses de l'Île d'Asuryan grouillèrent de démons. Ils sautaient et couraient entre les pierres sans se soucier des nuées de flèches qui transperçaient leurs rangs depuis les murs du temple. Les Ducs du Changement lançaient des éclairs sur les défenseurs et croassaient de satisfaction en les voyant se contorsionner au milieu de flammes multicolores. Des nuées de gargouilles se jetaient sur les elfes et les faisaient basculer dans le vide. Les nurglings se fanflaient par les grilles et les meurtrières pour mordiller les chevilles des défenseurs. Asuryan veillait sur son temple, si bien que la chair des démons fêtrissait et noircissait lorsqu'ils prenaient pied sur les fortifications. Mais cela n'empêchait pas la horde d'avancer. Les elfes se battaient même s'ils avaient perdu tout espoir, car ils avaient juré de

défendre les descendants d'Enarion jusqu'à leur dernier souffle. Ils combattaient avec l'énergie du désespoir et transperçaient les démonettes et les portepestes, si bien que leurs armures et la pierre furent rougies par le sang des démons. Cent héros anonymes moururent ce jour-là. Des archers d'Yvresse et des maîtres des épées de Hæth se battaient aux côtés des chevaliers de Caledor et d'Ellyrion. La Garde Phénix se trouvait là où les affrontements étaient les plus violents, et faisait pencher la balance dans son camp. Mais les démons étaient poussés par la folie de N'kari.

Les elfes ne furent pas vaincus à cause d'un manque de courage et d'adresse, mais parce que les portes du Temple finirent par céder. Elles avaient jusque-là résisté aux assauts magiques des démons, mais elles furent abattues par une énorme bête de Nurgle. La bataille tourna au carnage. Des groupes d'elfes essayaient d'empêcher les démons d'atteindre le sanctuaire, et ils y parvinrent presque. La plus petite blessure infligée aux créatures les laissait vulnérables au pouvoir d'Asuryan, et bon nombre des serviteurs de N'kari finirent consumés par des flammes blanches. Le gardien des secrets apparut dans l'encadrement des portes et renifla le parfum envoiçant de la peur et de la mort. Nul ne pouvait se dresser face à lui, et il traversa le chaos de la bataille à grandes enjambées. Il gravit quatre à quatre les marches de l'Escalier de l'Éternité et pénétra dans le sanctuaire d'Asuryan où étaient cachés ses proies.

Seuls vingt Gardes Phénix se dressaient encore entre le Gardien des Secrets et ses victimes, toutefois pas un ne vacilla. Ils se battirent avec bravoure sur le sol de pierre rendu glissant à cause du sang, mais N'kari ne pouvait être vaincu. L'un de ses bras bloquait les hallebardes des elfes pendant que les trois autres les éventraient gracieusement. Des flammes magiques jaillissaient de ses yeux et incinéraient ceux qui échappaient à ses pinces. Alors que le dernier elfe s'écroulait au sol, le jeune Tyrion se mit en garde pour protéger son frère. Il murmura une prière à Asuryan et se prépara à faire face à son destin.

Tyrion était un guerrier prometteur, mais il n'était pas de taille face à un ennemi de la trempe de N'kari. En dépit de sa taille, le démon majeur était aussi rapide que lui. Il parait sans difficulté les attaques du prince, et à chaque estocade manquée, il se moquait de lui avec des paroles enjouées. Sa langue fourchue frétillait pour goûter à l'humiliation de sa proie. Cependant, N'kari avait commis une erreur. Accaparé par son jouet, il en avait oublié la présence de Teclis. Tandis qu'il poussait délicatement Tyrion au sol d'un revers de sa pince, Teclis passa à l'attaque. Même s'il n'avait pas la force et la vigueur de Tyrion, son corps frêle possédait des talents magiques qui ne demandaient qu'à s'épanouir. Il libéra le sort le plus dévastateur qu'il pouvait invoquer. Le projectile magique frappa N'kari et le fit tomber à la renverse. Dans sa chute, son bras traversa la flamme sacrée d'Asuryan, et le démon majeur poussa un cri d'agonie. Une flamme ordinaire n'aurait rien fait à N'kari, mais c'était là celle du feu sacré d'Asuryan, contre laquelle le démon ne pouvait rien. Le feu parcourut instantanément le corps de N'kari, qui hurlait de plus en plus fort tandis que sa peau se craquelait et noircissait.

Tyrion se releva et frappa le démon, et la lame de son épée captura la chaleur du feu d'Asuryan. Chacun de ses coups ouvrait une plaie béante dans la chair du démon et ravivait le feu qui le consumait. N'kari ne pouvait que tituber vainement pour tenter d'échapper à la morsure de la lame, et sans qu'il s'en aperçoive, il se rapprochait peu à peu du bord de la grande arche qui s'ouvrait sur la Mer des Rêves, plusieurs centaines de mètres plus bas. Dans un dernier cri, N'kari perdit pied, chuta dans les eaux tumultueuses, et les vagues l'engloutirent.

Tyrion et Teclis sortirent du sanctuaire et virent que les elfes avaient gagné la bataille. Les démons ne pouvaient survivre bien longtemps à l'intérieur des murs du temple, et seule la présence de N'kari leur permettait de se maintenir en ce lieu sacré. Lorsque le Gardien des Secrets avait disparu dans la mer, le pouvoir qui maintenait sa légion s'était évanoui, et les démons avaient rapidement succombé à la fureur d'Asuryan en ne laissant derrière eux que des tas de cendres noires et une odeur de soufre. Au crépuscule, les elfes célébrèrent leur victoire et pleurèrent leurs morts, mais Tyrion et Teclis restaient silencieux car ils savaient qu'un jour, ils devraient de nouveau faire face à N'kari.

L'INVOCATION DES DÉMONS

Depuis des siècles, les mortels de toutes les races ont invoqué des démons dans le but de satisfaire leurs ambitions. Ils se servent de tomes de savoir interdit comme le Grimoire Dæmonicus, le Pandemonius et le Liber Malefic pour s'assurer les services d'un protecteur terrifiant ou d'un assassin implacable. D'autres recherchent la connaissance de la magie ou même désirent connaître le futur, et comme les démons vivent en dehors du temps, ils ont une vision différente du monde et peuvent faire des prophéties qui en disent long sur l'avenir des hommes.

De leur côté, les démons sont avides de profiter d'une telle aubaine de pénétrer dans le monde réel, bien qu'ils ne soient jamais enclins à montrer la moindre gratitude envers leur invocateur. C'est à cet instant que ce dernier découvre si ses hexagrammes de protection sont efficaces. Ceux qui n'ont pas su se protéger sont rapidement dévorés tandis que leur essence magique est aspirée par le démon afin d'assurer son maintien dans le monde réel. Si l'invocateur a su s'entourer d'enchantements infailibles que le démon ne parvient pas à briser, il peut alors lui imposer sa volonté, mais seulement dans une certaine mesure.

Même lié, un démon est un serviteur retors qui cherchera sans cesse à se libérer. Ses conseils sont toujours orientés de façon à ce qu'ils lui soient profitables, même s'ils semblent toujours bénéfiques pour l'invocateur. Les démons les plus rusés arrivent à s'assurer l'approbation de leur geôlier en leur promettant de les servir loyalement. Un tel pacte peut durer des jours, des années ou même des siècles, mais se termine toujours de la même façon : le démon triomphe et finit par se libérer de ses entraves, et dévore l'âme de l'impudent mortel.

"On était terrifié, mais on aurait pu tenir notre position et repousser ces démons s'ils ne nous avaient attaqués qu'avec leurs griffes et leurs crocs. Mais quand ils ont approché, un vent de folie a soufflé sur mon unité. De bons gars que je connaissais depuis des années ont commencé à se jeter les uns contre les autres pour s'arracher les yeux et la gorge. Du pus jaune et des asticots sont apparus dans les plaies comme par magie, et ont coulé sur le sol jusqu'à le rendre visqueux. Ceux qui ont survécu étaient trop occupés à éviter de glisser sur les boyaux étalés par terre pour se défendre. Si les chevaliers Panthère étaient pas arrivés à ce moment-là, on serait tous morts à l'heure qu'il est."

—Sergent Otto Kaufler

2201 Un Trône Éphémère

Le burveur de sang Gho'rr mène une croisade de sang dans les Terres Arides. Afin de célébrer ses victoires, il fait ériger une grande tour de crânes surmontée d'un trône imposant. Cependant, à l'instant où Gho'rr s'assoit dessus, un coup de tonnerre déchire les cieux. Un énorme crâne en airain en tombe, et vient pulvériser Gho'rr ainsi que la totalité de l'édifice.

2271-2304 La Grande Guerre contre le Chaos

Les démons jaillissent du Royaume du Chaos pour se rassembler sous la bannière d'Asavar Kul. Les osts mortels et démoniaques ravagent Kislew.

2401 La Destruction de la Waaagh! Gutstompa

Cette année-là, la Waaagh! Gutstompa déferla sur le Stirland. Pendant que l'empereur et ses plus proches alliés combattaient à l'ouest pour repousser une invasion bretonnienne, la Waaagh! Gutstompa était libre de ravager les terres de l'Empire. Une fois Wurtbad détruite par les peaux-vertes enragés, leur plus grand chaman, Croc-Rouge, découvrit un ancien grimoire étrangement intact au milieu des ruines fumantes. L'écriture de ses pages était incompréhensible pour le vieil orque, cependant il pouvait sentir la sorcellerie qui émanait de ses pages et entreprit de la délier avec ses propres rituels. L'explosion qui en résulta finit de raser les dernières maisons de Wurtbad encore debout, puis le voile de la réalité se déchira et une horde de démons apparut au cœur de la Waaagh!

Les démonettes furent les premières à arriver. Elles dansaient et chantaient tout en dépeçant avec leurs griffes les orques et les gobelins. Les survivants furent épouvantés, mais ils n'allèrent pas bien loin, car des chars de Slaanesh les fauchèrent dans leur course, réduisant leurs corps en charpie. Tandis que les démonettes s'éloignaient en sautillant du portail magique récemment ouvert, d'autres démons apparurent pour s'en prendre aux peaux-vertes. Des horreurs roses s'élançèrent en gloussant et en projetant aux alentours des feux multicolores; des bêtes de Nurgle se mirent à gambader joyeusement dans les ruines. Derrières ces créatures survint la forme imposant du prince démon Kz'ar'aka, Héraut des Malheurs et Élu du Dieu du Sang, dont la hache brillait à la lueur de l'aurore.

Gutstompa avait entrepris de rallier ses guerriers. Une dizaine de régiments d'orkes noirs s'opposèrent à l'avance des démons sans se soucier des peaux-vertes en fuite qu'ils écrasaient sous leurs bottes ferrées. Les démonettes esquissèrent des sourires cruels et sautèrent sur les nouveaux venus. Les orques noirs tinrent leur position sans faiblir alors même qu'elles harcelaient leurs lignes. Les orques formèrent un mur de boucliers sur lequel l'assaut des démonettes s'émoissa. Le métal surnaturel des chars de Slaanesh se tordit sous l'impact lorsqu'ils chargèrent, et leurs auriges furent propulsés au milieu des orques. Les démonettes à pied étaient tout aussi impuissantes. Parfois, une pince trouvait la faille dans l'armure d'un orque noir; cependant la plupart de leurs coups rebondissaient sans dommages sur les plaques d'acier martelé. Pour leur part, les orques abattirent leurs haches et taillèrent en pièces les servantes diaphanes du Prince du Chaos. Quand la dernière d'entre elles expira, les orques noirs poussèrent un rugissement de triomphe qui porta aux oreilles de tous les guerriers de la Waaagh.

Les horreurs roses furent les suivantes à subir les foudres de la Waaagh! qui venait de retrouver son élan. Leurs sorts réduisirent en tas de chairs mutantes des centaines de peaux-vertes, toutefois cela n'empêcha pas leurs camarades de massacrer les démons. Dès qu'une horreur rose périsait, deux horreurs bleues apparaissaient pour prendre sa place, néanmoins, ces petites créatures furent soit promptement abattues, soit prirent la fuite pour aller se cacher au milieu des ruines et sous les poutres carbonisées. Au moment où la dernière horreur rose était fendue en deux par une hache, Kz'ar'aka lâcha ses troupes de choc.

Des chiens de Khorne se jetèrent sur l'ennemi. Excités par l'odeur du sang, les canidés démoniaques ne se souciaient pas de leur propre vie, et il fallait trois ou quatre violents coups de kikoup' pour les abattre. Malgré tout, l'attaque des molosses de Khorne avait ébranlé le mur de boucliers des orques noirs. Kz'ar'aka saisit l'occasion pour envoyer au combat ses sanguinaires et ses équarisseurs dans le but de réaliser une percée. Les démons rouges chargèrent en beuglant des cris de guerre. Leur férocité était telle qu'elle dépassait

même celle des orques noirs. Les lames infernales se levaient et s'abattaient en traçant des arcs sanglants dans les airs. Les brèches dans les lignes des peaux-vertes s'élargirent, ce qui permit à d'autres démons de les exploiter: des bêtes de Slaanesh contournèrent les flancs adverses pour taillader les guerriers vulnérables. Postés au-dessus de la bataille, dans le clocher branlant du temple de Sigmar, des snollings et des nurglings échangeaient des volées de vesses-de-loup gonflées de spores et de crottes de nez aux dimensions phénoménales. Cet affrontement n'avait certes pas le côté épique de la bataille qui se jouait au sol, mais cela n'empêchait pas ses protagonistes de pousser des cris de triomphe à chaque fois qu'un des répugnants projectiles atteignait sa cible.

Enfin, Kz'ar'aka se lasa de ce spectacle. Il étendit ses vastes ailes et plongea au cœur des combats, là où Gutstompa se trouvait. Lorsque avait abandonné son kikoup' brisé et se battait avec une patte métallique arrachée au corps d'un juggernaut. Une telle arme aurait pu paraître risible, toutefois la traînée de corps brisés que le chef de guerre laissait derrière lui prouvait que ce n'était pas le cas. Kz'ar'aka voulait attaquer Gutstompa par surprise, mais celui-ci fut averti de la présence du prince démon par son ombre. Il fit volte-face tout en frappant avec son arme improvisée, qui alla heurter de plein fouet le torse de son adversaire. L'armure de Kz'ar'aka se tordit sous l'impact et lui brisa plusieurs côtes. Avant que le prince démon sonnât se ressaisir, Gutstompa enchaîna avec une pluie de coups. Kz'ar'aka parvint à dévier les deux premiers avec sa hache, mais le troisième l'atteignit à la tête et brisa une de ses magnifiques cornes. Toutefois, l'impact priva également Gutstompa de son arme, dont le métal finit par céder définitivement. En dépit de cela, le seigneur de guerre ne s'avoua pas vaincu et se jeta sur Kz'ar'aka en ruant et en donnant des coups de tête. Le prince démon sourit cruellement et enserra l'orque à la gorge. Ignorant la douleur lorsqu'un coup de poing du peau-verte fit craquer ses côtes meurtries, le démon lui arracha la tête avec sa gueule garnie de crocs.

Dès la mort de Gutstompa, les orques furent démoralisés et s'enfuirent. Même les snollings prirent leurs jambes à leur cou sous les quolibets des nurglings. Kz'ar'aka observa le champ de bataille avec satisfaction. Le portail magique était encore là et amenait toujours plus de démons, et les vents de magie ne cessaient de l'agrandir. Le prince démon savait qu'il n'avait que peu de temps avant qu'un démon majeur arrive et prenne la tête de l'armée, mais d'ici là, il était libre de semer la mort et l'anarchie au nom de Khorne. La Waaagh! Gutstompa n'était que sa première victime...



2298 Il y a quelque chose de pourri à Moussillon

La sorcière-consort du duc Maldred de Moussillon ouvre malencontreusement une faille sur le Royaume du Chaos et attire des nuées de démons de Nurgle.

"En avant, mes enfants! Apportez les bénédictions de Grand-père Nurgle à tous ces mortels."

— Le grand immonde
Fluzrot le Pestilentiel

2460

La Colère de Karanak

Ricari Drallborg, un aspirant sorcier de l'Ordre Doré, invoque le chien-démon Karanak afin d'éliminer ses rivaux. Malheureusement pour lui, son enchantement ne parvient pas à asservir Karanak, qui le croque dès son arrivée. Soutenu par les énergies du Collège Doré, le chien de Khorne traque ensuite tous les sorciers qui habitent les murs de l'édifice.

2515

La Furie de Skarbrand

Le terrier skarven du Mont Putride est attaqué par une expédition naine cherchant à récupérer l'un des Marteaux de Valaya. Le prophète gris Thanquol tente d'invoquer un verminarque du Rat Cornu. À la place, il provoque l'apparition de la légion du buveur de sang Skarbrand, qui entreprend de massacrer nains et skarvens. Thanquol parvient à s'enfuir de justesse.

env. 2520 L'Année du Malheur

Tzeentch envoie Kairos Tisseur de Destins voler les douze artefacts enchantés des compagnons de Gilles le Breton. Cette mission est si importante que Tzeentch accorde à son serviteur une grande partie de ses légions.

Ainsi débuta l'Année du Malheur en Bretagne. Les tombes de compagnons furent pillées, les villes proches de celles-ci rasées et des milliers de Bretonniens – aussi bien des nobles que des paysans – moururent sous les tentacules des démons de Tzeentch. Les châteaux n'offraient aucune défense, car leurs murs de pierre étaient facilement mis à bas par la sorcellerie des horreurs roses, ou transformés en chair frémissante par le feu mutateur des incendiaires. Seules les chapelles du Graal offraient un sanctuaire, car elles étaient protégées de ces déprédations par le pouvoir de la Dame du Lac. Pire que tout, suite à la récupération de chaque artefact, les démons du Tisseur de Destin gagnaient en puissance. Au cours des premières batailles dans les environs de Montfort et de Quenelles, les lances de cavalerie et le courage de chevaliers bretonniens parvinrent à bannir de nombreux démons, mais lorsque huit reliques sur les douze furent enfin réunies par Kairos, seuls les ducs les plus puissants étaient en mesure d'aligner une armée suffisante pour menacer les démons. Au début du douzième mois de l'incursion, il ne manquait plus qu'un seul artefact au duc du changement, et seul le roi Louen osait encore lui faire face, bien qu'il eût perdu jusqu'alors plus de batailles qu'il n'en avait remportées contre l'ost du Tisseur de Destins.

L'ultime bataille de l'Année du Malheur fut le Siège de Moussillon, car c'était là qu'était conservée la dernière relique. Au plus fort de l'assaut, l'armée bretonnienne tenta une sortie désespérée, juste au moment où une aide inattendue se manifesta. En effet, Nurgle appréciait particulièrement Moussillon, ville qui avait vu la naissance de bon nombre de ses maladies. Il refusait donc de voir la cité détruite par les serviteurs de Tzeentch, et avait envoyé ses troupes. Les Bretonniens n'avaient toutefois pas connaissance de ce fait et ne firent pas de quartier : ils ne voyaient que des démons en train de s'entre-tuer, et les éliminèrent sans discrimination. Ku'gath Père des Pestes abattit Kairos Tisseur de Destins, juste avant de finir empalé par une dizaine de lances bénies. Suite à la destruction de leurs chefs, les armées de démons disparurent – sans doute pour poursuivre le combat dans le Royaume du Chaos – en abandonnant derrière elles les reliques.

2522 La Fin des Temps Approche

Des démons des quatre puissances se rassemblent sous la bannière d'Archaon, le Seigneur de la Fin des Temps. Ces hordes marchent contre les armées du Vieux Monde. Partout résonnent les rires moqueurs des dieux sombres.





LES OSTS DES DÉMONS

Les armées des dieux sombres présentent une diversité qui frise la démence. Des régiments de démons mineurs marchent de front, tandis que progressent à leurs côtés des meutes de bêtes démoniaques, des colonnes de chars baroques et des vols de gargouilles tapageuses. Cette marée belliqueuse est dominée par des démons majeurs monstrueux, les émissaires des dieux du Chaos.

Dans cette section, vous trouverez les détails de toutes les troupes, bêtes, héros et monstres que l'on rencontre dans une armée de démons du Chaos. Il s'agit également d'un recueil d'imagerie, de descriptions et profils de caractéristiques et des règles spéciales nécessaires à l'emploi de tous les éléments de l'armée des démons du Chaos à la bataille, qu'il s'agisse des unités de Base ou des personnages spéciaux, ou bien des dons démoniaques, voire des sorts des domaines de magie du Chaos.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

GRÂCE AUXQUELLES LES DÉMONS DU CHAOS SERVIRONT VOS DESSEINS

Cette section décrit les diverses unités d'une armée de démons du Chaos, ainsi que leurs règles. Lorsqu'une figurine a une règle spéciale expliquée dans le livre de règles de Warhammer, seul le nom de la règle est donné. Si une règle est exclusive à une figurine, elle sera détaillée dans la description de cette dernière. Il existe toutefois plusieurs règles, regroupées sous l'appellation *règles spéciales de l'armée*, qui s'appliquent à plusieurs unités de démons du Chaos. Elles sont détaillées ci-dessous.

ALIGNEMENT DÉMONIAQUE

La plupart des *démons* (chars y compris), sont liés à l'un des dieux du Chaos. Seuls des personnages *démoniaques* peuvent rejoindre des unités de *démons*. En outre, ces personnages ne peuvent rejoindre que des unités exclusivement composées de démons avec la même allégeance qu'eux. De plus, les *démons* ne bénéficient pas des règles *présence charismatique* ou *Tenez vos rangs!* à moins qu'ils partagent la même allégeance que les figurines qui ont ces règles.

Les démons de Khorne versent le sang, récoltent les crânes. Les démons de Khorne ont la règle spéciale *haine (démons de Slaanesh)*. De plus, durant un tour où une figurine avec cette règle spéciale réussit une charge, elle a un bonus de +1 à sa Force jusqu'à la fin du tour.

Les démons de Tzeentch sont la manipulation incarnée. Les démons de Tzeentch ont la règle spéciale *haine (démons de Nurgle)* et relancent les sauvegardes invulnérables ayant donné 1. Les démons de Tzeentch sorciers peuvent relancer les *canalisations* ayant donné 1.

Les démons de Nurgle sont entourés de nuages de mouches. Les démons de Nurgle ont la règle spéciale *haine (démons de Tzeentch)*. Toute figurine ciblant un démon de Nurgle en corps à corps subit un malus de -1 sur son jet pour toucher.

Les démons de Slaanesh découpent tout avec leurs griffes. Les démons de Slaanesh ont les règles spéciales *haine (démons de Khorne)* et *perforant*.

DONS DÉMONIAQUES

Pour les démons, les dons démoniaques sont l'équivalent des objets magiques. Ils sont choisis différemment de ces derniers (voir p. 61), mais suivent les mêmes règles.

PRIVILÈGES DU CHAOS

Certaines figurines de l'armée de démons du Chaos peuvent recevoir des améliorations appelées privilèges. Il en existe de trois types : mineur, majeur et exalté, par ordre croissant de puissance. Si une unité est affectée par plus d'un privilège, seul le plus puissant prend effet, les règles des autres sont ignorées. Lorsqu'une figurine est tuée, les effets de son privilège cessent immédiatement.

DÉMONIAQUE

Toutes les figurines avec la règle spéciale *démoniaque* provoquent la *peur* et sont *immunisées à la psychologie* comme décrit dans le livre de règle de Warhammer. De plus, elles sont sujettes aux règles spéciales suivantes :

Attaques démoniaques

Les attaques des démons sont *magiques*. Cela inclut toutes leurs attaques spéciales, de tir ou de piétinement.

Aura démoniaque

Tous les démons bénéficient d'une protection physique et mystique qui fluctue avec les vents de magie. Au début de la bataille, les *démons* ont une sauvegarde invulnérable de 5+ (qui peut être modifiée selon les résultats du Règne du Chaos, page ci-contre).

Instabilité démoniaque

Lorsqu'une unité de *démons* perd un combat, elle doit effectuer un test de *moral* spécial appelé test d'*instabilité démoniaque*, au lieu d'un test de *moral* normal, selon la procédure suivante :

- 1) Calculez le résultat de combat et jetez 2D6.
- 2) Si le résultat est un double 1 ou un double 6, il se produit quelque chose d'inattendu :

Double 1 La réalité vacille : *Le temps remonte son cours et ressuscite les démons tombés.* Tous les PV perdus par l'unité durant cette phase de Combat sont restaurés, et toutes les figurines retirées comme perte à cette phase sont remises en jeu à la position précédant leur trépas. Cependant, toutes les blessures annulées de la sorte comptent comme ayant été infligées pour le calcul du résultat de combat.

Double 6 Banni! *D'une bourrasque ponctuée d'un claquement d'air, les démons sont aspirés dans le Royaume du Chaos.* Retirez toute l'unité comme perte.

- 3) À présent (à supposer que l'unité n'ait pas été éliminée suite à un double 6) retranchez la différence des résultats de combat au Commandement des démons. Pour chaque point du jet de 2D6 qui excède la valeur modifiée du Commandement des démons, l'unité subit une blessure additionnelle sans sauvegarde d'aucune sorte.

Si des personnages ont rejoint l'unité, le joueur qui les contrôle alloue tout d'abord les blessures à l'unité (à concurrence de son nombre de PV actuel), puis il répartit équitablement les blessures restantes entre les personnages. Une fois toutes les blessures allouées, le Cd des démons retrouve sa valeur normale. Les tests d'instabilité démoniaque **ne bénéficient pas** du *courage insensé*. Toutefois, ils peuvent être relancés si la grande bannière est à 12 ps ou moins, utiliser la *présence charismatique* du général, voire employer une valeur de Cd non modifiée si l'unité est *obstinée* ou *indomptable*. Si une unité démoniaque a la règle spéciale *indémoralisable*, elle n'effectue pas de test d'instabilité démoniaque.

LE RÈGNE DU CHAOS

Lorsque vous déterminez les vents de magie, additionnez les deux dés les plus hauts (la plupart du temps vous ne lancerez que 2 dés, donc il suffit d'ajouter leurs résultats) et résolvez immédiatement le résultat correspondant ci-dessous :

- 2 Les vents s'apaisent:** *Les vents de magie se taisent et rapatrient les démons dans leur royaume.* Toutes les unités (amies ou ennemies) avec la règle *instabilité démoniaque* doivent effectuer immédiatement un test d'*instabilité démoniaque* sous leur Commandement non modifié.
- 3 Punition divine:** *Les dieux du Chaos sont courroucés et passent leur colère sur leurs sbires.* Sélectionnez aléatoirement un personnage (ami ou ennemi) avec la règle spéciale *instabilité démoniaque* (s'il n'y en a aucun éligible sur la table, traitez ce résultat comme *l'œil du cyclone*). Celui-ci doit immédiatement effectuer un test de Commandement, et perdre 1 PV par point de marge d'échec à ce test.
- 4 Reflux d'éther:** *Les dieux du Chaos se disputent, ce qui affaiblit la présence des démons sur le plan des mortels.* Toutes les figurines (amie ou ennemie) avec la règle *instabilité démoniaque* subissent une pénalité d'un point à leur sauvegarde *invulnérable* (la ramenant généralement à 6+) jusqu'au prochain jet de dé pour déterminer les vents de magie.
- 5 Tempête de feu*:** *Des flammes magiques jaillissent des cieux sous l'impulsion de Tzeentch.* Jetez 1D6 pour chaque unité ennemie et pour chaque unité amie contenant au moins un *démon de Nurgle* ou une figurine avec la *marque de Nurgle*, sur la table, à l'exception des unités engagées en corps à corps. Sur 6, placez le petit gabarit circulaire au centre de l'unité, puis effectuez une déviation d'1D6 ps. Toute figurine au moins partiellement sous la position finale du gabarit subit une touche de Force 4 avec la règle spéciale *attaque enflammée*.
- 6 Glorieuse pourriture*:** *La peste de Nurgle bourgeoine.* Jetez 1D6 pour chaque unité ennemie et pour chaque unité amie contenant au moins un *démon de Tzeentch* ou une figurine avec la *marque de Tzeentch*, sur la table, à l'exception des unités engagées en corps à corps. Sur 6, l'unité subit 1D6+3 touches de Force 3, interdisant les sauvegardes d'armure.
- 7 L'œil du cyclone:** *Le flot d'énergie démoniaque diminue.* Il ne se passe rien de notable, pour l'instant...
- 8 Le Prince du Chaos étanche sa soif*:** *L'air fredonné par Slaanesh résonne sur le champ de bataille, et piège les âmes de ceux qui l'entendent.* Jetez 1D6 pour chaque unité ennemie et pour chaque unité amie qui contient au moins un *démon de Khorne*, ou une figurine avec la *marque de Khorne*, sur la table, à l'exception des unités engagées en corps à corps. Sur 6, l'unité doit effectuer un test de Cd sur 3D6, en ajoutant les résultats. Si le test est réussi, rien ne se passe. En revanche s'il est raté l'unité subit une blessure interdisant les sauvegardes d'armure par point de marge d'échec au test.
- 9 Râge de Khorne*:** *Avec un hurlement à déchirer le firmament des royaumes mortels et immortels, Khorne projette des crânes sur ses ennemis.* Jetez 1D6 pour chaque unité ennemie et pour chaque unité amie contenant au moins un *démon de Slaanesh* ou une figurine avec la *marque de Slaanesh*, sur la table, à l'exception des unités engagées en corps à corps. Sur 6, placez le petit gabarit circulaire au centre de l'unité, puis effectuez une déviation de 3D6 ps. Résolvez les dommages comme s'il s'agissait d'un tir de catapulte, la figurine sous le trou central subissant une touche de Force 9 avec la règle *blessures multiples (1D6)*, et toutes les autres figurines au moins partiellement sous le gabarit subissant une touche de Force 3.
- 10 Déferlante de Chaos:** *La vague de magie corruptrice gagne en puissance, ainsi que les démons qui s'en nourrissent.* Toutes les figurines (amies ou ennemies) avec la règle *instabilité démoniaque* améliorent leur sauvegarde *invulnérable* d'un point (qui atteint alors 4+ dans la plupart des cas) jusqu'à votre prochain jet de dé pour déterminer les vents de magie.
- 11 Possession démoniaque**:** *Les incantations d'un sorcier ennemi ont attiré le regard prédateur d'un démon.* Sélectionnez aléatoirement un sorcier ennemi n'ayant pas la règle *instabilité démoniaque* (s'il n'y en a aucun éligible sur la table, traitez ce résultat comme *l'œil du cyclone*). Celui-ci doit réussir un test de Commandement ou être retiré comme perte sans sauvegarde quelle qu'elle soit. Si le test est raté, avant de retirer le sorcier, placez un héraut de Khorne, de Nurgle, de Tzeentch ou de Slaanesh (selon votre choix) n'importe où à 6 ps ou moins du sorcier tué et à au moins 1 ps de toute unité ou d'un terrain infranchissable. Si vous optez pour un héraut de Tzeentch, générez son sort immédiatement. Ce héraut peut agir normalement durant le tour où il est apparu. Si vous ne disposez pas d'une figurine de héraut ou qu'elle ne peut être placée selon les restrictions ci-dessus, le sorcier sélectionné est retiré du jeu, mais aucun héraut n'est placé sur la table.
- 12 Invocation d'Outre-monde**:** *Les barrières entre les plans mortels et immortels s'amoindrissent, et d'autres démons se déversent sur le royaume matériel.* Placez une nouvelle unité de 2D6+3 figurines (de votre choix entre sanguinaires, horreurs roses, portepestes ou démonettes).

Cette unité peut être placée n'importe où sur le champ de bataille, à au moins 1 ps de toute autre unité, bâtiment et terrain infranchissable. Elle peut être placée selon toute formation permise, tant que son premier rang contient au moins cinq figurines. Si l'unité invoquée ne peut être placée (car il n'y a pas assez de place, ou que vous ne disposez pas de figurines en nombre suffisant) l'unité ne rentre pas en jeu du tout.

* On considère que les touches et les blessures causées par ces résultats ont été provoquées par des attaques magiques.

** Les unités créées par ces résultats n'ont aucune amélioration et ne rapportent aucun point de victoire, mais sont par ailleurs traitées comme toute autre unité de leur type.

BUVEURS DE SANG

GARDIENS DU TRÔNE DE CRÂNES, BOURREAUX DE KHORNE, SANGLANTS

Les buveurs de sang ne sont pas seulement les plus dangereux des démons de Khorne, mais de toute leur engeance. Un buveur de sang est un véritable messenger de la mort capable de massacrer une armée entière, car il ne vit que pour frapper, mutiler et tuer. Il est la fureur de la guerre incarnée, la rage primale du monde libérée de toute entrave et faite chair. Mais qu'attendre d'autre d'une créature dont le maître est le dieu du sang, du massacre et du meurtre ?

Ceux qui ont affronté un buveur de sang et survécu à l'expérience évoquent tous une forme colossale, une impression de barbarie suprême, un monstre écumant et grognant porté par des ailes noires assez vastes pour masquer le soleil. La peau rugueuse d'un buveur de sang est couverte d'une fourrure rêche et de plaques d'airain, que ses nombreuses victimes laissent en permanences poissées de sang. Cette armure a été forgée sur la chair du démon par Khorne en personne, et elle fait partie intégrante de son corps. Par conséquent, même l'armure du buveur de sang est imprégnée des énergies impies qui nourrissent sa fureur. Dans une main, il brandit une hache de Khorne, une arme démon avide de sang et de carnage. Un long fouet barbelé, grâce auquel le buveur de sang écorche vives ses proies, siffle dans son autre griffe. Ces armes sont maniées avec une force herculéenne par des muscles durs comme l'acier et une colère immortelle qui ne peut être assouvie.

Les buveurs de sang n'ont aucune capacité magique, car Khorne n'a que mépris pour les tours de passe-passe, et interdit la pratique de la sorcellerie. Seuls les fous pourraient considérer cela comme une faiblesse, car quel dieu du massacre chercherait à écarter une arme aussi puissante que la magie ? Il se trouve qu'un buveur de sang possède une aversion qui fait écho à celle de son sombre maître. Ainsi la présence d'un sorcier dans les rangs ennemis attise-t-elle sa fureur, et poussera le démon majeur à se battre avec plus de férocité, si une telle chose pouvait s'imaginer...

Cependant, ce n'est pas la colère des buveurs de sang qui les rend supérieurs aux autres démons majeurs, pas plus que leur force infernale ou l'habileté gagnée par une éternité de batailles. Ils doivent cela à l'enracinement de tous ces traits dans l'instinct meurtrier du plus bestial des prédateurs. L'âme des buveurs de sang n'est que colère et n'abrite ni pensée, ni goût pour l'intrigue et la manipulation - ils ne songent qu'à la chasse, au sang à verser au nom de Khorne et aux crânes à empiler au pied de son trône.

Ainsi, le buveur de sang est le plus implacable et le plus obstiné de tous les démons. D'autres créatures de l'éther savent se retirer du champ de bataille si elles sont en mauvaise posture, afin de recouvrer leurs forces ou d'user d'autres armes, mais ce n'est jamais le cas du buveur de sang. S'il se retrouve encerclé, submergé, mortellement blessé ou même confronté à un héros imbu de pouvoirs divins, il continue de se battre. Telle est sa nature : il ne recule pas, ne faiblit pas, mais continue de rugir de défi à chaque coup, de manier sa hache avec une fureur sans cesse décuplée et de rendre honneur à son maître à chaque geste.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Buveur de sang	8	10	10	6	6	5	9	6	9

TYPE DE TROUPE: Monstre (personnage).

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Khorne, démoniaque, grande cible, résistance à la magie (2), terreur, vol.

"Je contemplais une bête enragée, enchaînée à un mur par des anneaux d'airain maculés de sang. Chacun de ses grondements faisait trembler le sol ; chacun de ses mots était empli de fureur guerrière. Lorsque le démon posa les yeux sur moi, il me demanda de le libérer, de lui permettre de répandre la gloire du carnage sur ce domaine une fois encore. Je considérai sa requête un moment, car avoir un allié dans ce sinistre royaume eut été bienvenu. Puis je réalisai la folie d'une telle chose ; qu'il n'y avait aucune place pour la loyauté dans le cœur noir d'un démon. La rage était son seul maître, et le massacre l'unique compagnon qu'il reconnaissait jamais.

J'ai quitté ce lieu en hâte, et prié pour que les chaînes retiennent la créature jusqu'à ce que je fusse loin."

—Liber Malefic

SANGUINAIRES DE KHORNE

ÉLUS DE KHORNE, TUEURS NUS, VOLEURS DE CRÂNES

Les légions démoniaques de Khorne sont composées pour majorité de sauvages sanguinaires, qui comptaient de leur vivant parmi les meilleurs combattants de Khorne avant de devenir aussi implacables et assoiffés de sang que leur maître.

Les sanguinaires se regroupent en régiments et chantent les louanges de Khorne. À la façon des guerriers que, dit-on, ils étaient, chaque unité marche sous une bannière tachée de sang sur laquelle sont notés les noms de toutes leurs proies. Ils se ruent sur leur victime choisie, la dépècent en quelques moulins de leur lame infernale et se mettent immédiatement en quête d'une autre proie. À chaque nouvelle victime, les sanguinaires poussent un glapissement rauque qui résonne sur le champ de bataille et glace le sang de l'ennemi.

Chaque sanguinaire bandit une lame infernale, une lourde épée à la lame noire qui luit d'une énergie haineuse. Une blessure de l'une de ces armes peut terrasser le héros le plus aguerri, aspirer son âme et ne laisser qu'un cadavre flétri. Les lames infernales sont forgées à l'aide de la propre essence du sanguinaire, qui ne peut jamais être dépossédé de son arme. Chaque vie arrachée par une lame infernale renforce son porteur, en augmentant sa puissance autant que sa rage. Ainsi, un sanguinaire est encore plus terrifiant en pleine bataille qu'aux prémices de celle-ci, une fois gorgé du massacre qu'il a lui-même causé, et submergé par le besoin de récolter plus de crânes pour Khorne.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sanguinaire	5	5	5	4	3	1	4	1	7
Massacreur	5	5	5	4	3	1	4	2	7

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Démon de Khorne, démoniaque, peau écailleuse (6+), résistance à la magie (1).

DON DÉMONIAQUE :

Lame infernale : Forgées à partir d'échardes du cœur noir de Khorne en personne, les lames infernales peuvent faucher les âmes.

Arme magique. Les attaques portées avec une lame infernale ont la règle spéciale *coup fatal*.



HÉRAUTS DE KHORNE

Les plus effroyables de tous les sanguinaires sont les hérauts de Khorne. Rendus fous par leur perpétuelle soif de carnage, ces monstres s'en prennent à l'ennemi avec une fureur telle qu'elle éclipse celle de leurs congénères. Au fur et à mesure qu'enfle leur colère, les sanguinaires qui entourent les hérauts de Khorne plongent dans une transe meurtrière, et leurs coups redoublent jusqu'à ce que l'armée adverse soit réduite à un charnier humide, une nouvelle offrande glorieuse faite au Dieu du Sang.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héraut de Khorne	5	7	7	5	4	2	6	3	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

RÈGLES SPÉCIALES : Démon de Khorne, démoniaque, peau écailleuse (6+), résistance à la magie (1).

DON DÉMONIAQUE : Lame infernale (voir ci-dessus).

AMÉLIORATIONS :

Privilege mineur d'abjuration : Cette figurine et toutes celles de son unité ont la règle spéciale *résistance à la magie* (2).

Privilege majeur de fureur : Cette figurine, et toutes celles de son unité, ont la règle spéciale *frénésie*.

Privilege exalté de colère : Cette figurine, et toutes celles de son unité, ont la règle spéciale *haine*.

ÉQUARRISSEURS DE KHORNE

ÉCRASEURS D'ÂMES, SABOTS DE KHORNE, JUGGERS

Les sanguinaires favoris du Dieu du Sang sont promus au rang d'équarrisseurs. Ils sont la cavalerie de choc de Khorne, une combinaison mortelle mélangeant la fureur du sanguinaire à la masse implacable d'un juggernaut de Khorne. Lorsque les légions démoniaques partent en guerre, des hordes d'équarrisseurs courent devant elles, leurs sabots de métal faisant trembler le sol et réduisant les ennemis à l'état de bouillie méconnaissable.



Lorsque la bataille commence, les équarrisseurs se jettent sur le point le plus solide des lignes adverses, se taillent un chemin parmi l'élite des troupes ennemies, et hurlent le nom de leur maître à chaque victime abattue. Après cet assaut dévastateur, les équarrisseurs sont submergés par une folie furieuse née du désir d'offrir toujours plus de sang à leur dieu belliqueux. À ce moment, il n'est pas rare que les démons se querellent, cavalier et monture voulant charger chacun une cible différente. Mais ces duels de volonté sont généralement très bref, car le besoin de tuer efface toute pensée rationnelle et pousse les équarrisseurs, juggernauts et cavaliers sanguinaires, vers l'ennemi le plus proche.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Équarrisseur	5	5	5	4	3	1	4	1	7
Abatteur	5	5	5	4	3	1	4	2	7
Juggernaut de Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7

TYPE DE TROUPE: Cavalerie monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Khorne, démoniaque, peau écailleuse (6+), résistance à la magie (1).

Monstre d'airain: Un juggernaut améliore la sauvegarde d'armure de son cavalier +2, au lieu de +1 pour les montures de cavalerie monstrueuse.

DON DÉMONIAQUE: **Lame infernale** (cavalier seulement, voir page 29).

JUGGERNAUTS DE KHORNE

Les juggernauts, ou juggers, sont d'énormes créatures qui sont en partie démon et en partie tendons et métaux corrompus. Ce sont de puissantes bêtes d'acier et d'airain gémissant, plus hautes qu'un homme et dotées d'une masse terrifiante. La peau du juggger est faite de plaques de métal rivetées ou soudées les unes aux autres, décorées des runes de Khorne et bien souvent couvertes du sang caillé de ses victimes. Du feu remplace les fluides vitaux de la bête, propulsé dans tout son corps par son cœur impie. Les pieds de fer du juggernaut projettent des étincelles à chaque pas et des vapeurs noires s'échappent de sa gueule de bronze à chaque souffle.

Il arrive qu'un héraut méritant se voie offrir un juggernaut pour mieux servir son maître. Une telle combinaison dépasse de loin la somme de ses parties. Un ennemi qui survivrait aux morsures du juggernaut périra sous la masse de la créature, ou sera impitoyablement fauché par son cavalier.

	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: Démon de Khorne, démoniaque, monstre d'airain (voir ci-dessus).

"Il n'existe rien de comparable au juggernaut. C'était un puissant coursier de fer et d'airain, un destrier de métal vivant, plus haut qu'un homme, et qui rugissait avec la fureur d'un millier de morts. Sa formidable tête tenait du chien, du taureau, et du visage même de la haine. Alors qu'il s'avançait vers nous, nous distinguâmes ses multiples plaques rivetées, forgées dans d'obscures fournaises, et cloutées de runes surnaturelles. Lorsqu'il dévoila ses crocs de bronze, nous perdîmes tout courage et nous enfûmes dans la nuit."

—Liber Malefic

CHIENS DE KHORNE

TUEURS INÉVITABLES, LIMIERS SANGLANTS, CHIENS DE LA COLÈRE

Les chiens de Khorne sont des démons voraces aux mâchoires disproportionnées, qui ressemblent à un croisement entre un loup et un reptile. Ce sont les chasseurs du Dieu du Sang, efflanqués mais puissants et à même d'éviter une volée de coups d'épée pour désarçonner un chevalier dans un même mouvement fluide.

Khorne place ses chiens au-dessus de tous les autres démons qui le servent, comme le prouve sa générosité envers ses limiers. Tous portent en effet un cercle de métal autour du cou ; ces colliers de Khorne ont été forgés dans la colère même du Dieu du Sang au pied de son trône d'airain. Ainsi imprégnés, ces colliers cloutés immunisent leur porteur à la sorcellerie hostile, car Khorne déteste voir ses serviteurs abattus par la pratique perfide des arcanes. De nombreux chiens de Khorne arborent d'autres marques ou colifichets, les plus courants étant des rivets en forme de crâne, des plaques de fer, des os ou des chaînes de bronze, accordés pour avoir trucidé un puissant guerrier ou un ennemi abhorré. Les plus anciens chiens de Khorne possèdent ainsi des dizaines de récompenses de ce genre, qui cliquettent à chacun de leurs pas.



Les chiens de Khorne sont l'instrument privilégié du Dieu du Sang pour assouvir sa vengeance. Lorsqu'un individu, mortel ou démon, courrouce Khorne, celui-ci se lève de son Trône de Crânes et produit un unique et puissant son à l'aide d'une corne de bronze. L'écho résonne comme le tonnerre, et tire les chiens de Khorne de leur torpeur pour les envoyer chasser. Nul ne peut échapper à la poursuite de ces terrifiants prédateurs, car ce sont des pisteurs infailibles capables de poursuivre leur proie à travers marais, forêts et déserts sans jamais ralentir ni perdre sa trace. Il est fréquent que des sanguinaires courent derrière eux afin de se joindre au carnage et de festoyer du sang des tués. Une fois la chasse terminée et la proie massacrée, les chiens de Khorne retournent au pied du Trône de Crânes, où ils attendront impatiemment que l'heure de la curée arrive de nouveau.

Lors d'une bataille, les chiens sont lâchés sur l'ennemi juste avant que l'attaque ne débute. Ils s'élancent à grands bonds sur l'adversaire, avides de se repaître de chair vivante. La férocité d'une meute de chiens de Khorne suffit le plus souvent à ouvrir une brèche dans la formation ennemie, dans laquelle pourront s'engouffrer les sanguinaires et les équarisseurs. Seuls des nerfs d'acier et des coups assurés sont d'un quelconque secours lors d'un tel assaut – l'intellect primitif du chien est implacable et ignore la peur, sinon celle que suscite chez lui la colère de Khorne, et il continuera de se battre quand bien même toutes les armées du monde se dresseraient contre lui. Même une fois la bataille remportée et les ennemis mis en déroute, les chiens de Khorne se lancent à leur poursuite pour les jeter au sol et les déchirer de leurs crocs et de leurs griffes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien de Khorne	8	5	0	4	4	2	4	2	7

TYPE DE TROUPE : Bête de guerre.

RÈGLES SPÉCIALES : Démon de Khorne, démoniaque, peau écailleuse (6+).

DON DÉMONIAQUE :

Collier de Khorne : *Cet ornement funeste est imprégné de l'aversion de Khorne pour la sorcellerie.*

Talisman. Confère la règle spéciale *résistance à la magie* (3).

"Je vis au loin un duc du changement, les membres en sang et les ailes brisées. Puis la brume de chaleur se dissipa, révélant la meute de chiens de Khorne à ses trousses. Un feu iridescent s'échappa de la gueule du démon majeur, baigna ses poursuivants, mais les colliers des molosses luisirent et les flammes moururent. Ses dernières forces dépensées, le duc du changement tomba à genoux. Comme une seule créature, la meute se jeta sur sa proie, et la réduisit en charpie et en plumes ensanglantées volant en tous sens."

— Libér Malefic



CANONS À CRÂNES DE KHORNE

GUEULARDS INFERNAUX, BROYEURS D'OS, FERRAILLEURS

Les légendes racontent que les canons à crânes furent fondus dans les fourneaux situés au pied du trône du Dieu du Sang avant d'être mis en forme sur son enclume colossale. D'aucuns pensent qu'ils ont été forgés par Khorne en personne, compte tenu de leur résistance et de leur efficacité. Comme les juggernauts, les canons à crânes sont la fusion effroyable d'un esprit démoniaque et d'une machine infernale. Leurs artères corrompues palpitent du désir ardent de verser le sang, de broyer les os, d'honorer Khorne à chaque ennemi piétiné.

Un duo de sanguinaires se tient au sommet du canon à crânes. Les démons hurlent leur joie et chantent des louanges à Khorne tandis que leur destrier d'airain roule en direction de l'ennemi. Ces mêmes sanguinaires ont supervisé la création de la machine, et sont à présent chargé de la guider afin de servir les desseins de leur dieu et maître. Le canon à crâne n'a cependant guère besoin d'encouragements pour mutiler et tuer. En effet, le démon lié à son cœur noir est aussi enragé et meurtrier que peut l'être un serviteur de Khorne. Un canon à crânes est ainsi plus obstiné et fier que le juggernaut le plus sauvage, et il se préoccupe peu des créatures rugissantes enchaînées à son glorieux châssis de métal.

Tandis que le canon à crânes pilonne le champ de bataille, ses roues et des rouleaux hérissés de pointes charcutent tout sur leur passage. Les plus chanceux seront ceux qui éviteront

la course du char, ou qui périront instantanément sous la masse de la machine infernale. Les autres, le corps brisé, sont engloutis par sa gueule béante, où ils seront hachés menu et grillés par le feu démoniaque. La plupart des restes sont ensuite expulsés à l'arrière de l'engin, en créant une traînée d'os et d'entrailles. Seuls les crânes sont conservés, écorchés et bouillis, mais intacts par ailleurs. Ils sont alors imbus de la colère éternelle du Dieu du Sang jusqu'à ce que leurs orbites vides suintent du sang et que leur mâchoire caquette de rage. C'est seulement à ce moment qu'une détonation retentit avec un fort écho, tandis que le canon libère ses munitions.

Les crânes s'enflamment lorsqu'ils sont projetés, et ricanent cruellement pendant leur vol. Ils s'abattent ensuite sur les rangs ennemis, en brûlant leurs victimes, pour ne laisser qu'un sillon de cadavres calcinés ou en proie aux flammes. Parfois, les crânes survivent à leurs cibles, et reposent au milieu du charnier en proférant des insultes et des menaces à tous ceux qui passent à proximité. Ce n'est qu'en fracassant le crâne que le torrent d'injures cessera, mais le guerrier responsable du coup fatal sera condamné à faire des rêves déments jusqu'à la fin de ses jours.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon à crânes	7	5	-	5	5	4	2	3	-
Sanguinaire	-	5	5	4	-	-	4	1	7

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

DON DÉMONIAQUE : **Lame infernale** (sanguinaires seulement, voir page 29).

ÉQUIPEMENT :

Canon à Crânes : Le canon à crânes tire de la même façon qu'un canon, en utilisant le profil ci-dessous :

Portée	Force	Spécial
48 ps	10	Attaques enflammées, blessures multiples (1D6)

RÈGLES SPÉCIALES : **Démon de Khorne, démoniaque, festin sanglant** (p. 33), **machine démon** (p. 33).

Avance implacable : Cette figurine peut se déplacer (sans faire de *marche forcée*) et tirer avec n'importe laquelle de ses armes.

"Dans l'ombre de la forteresse assiégée, je vis l'ost du Dieu du Sang dans sa terrible gloire. Pourtant, ce furent les canons alignés roue contre roue sur la crête qui attirèrent mon attention, quand ils libèrent un torrent de feu et de sang sur les agiles démons se pressant pour défendre l'édifice. Je fus certain qu'aucun ost, mortel ou immortel, ne pourrait endurer longtemps pareil déluge. Ce fut bientôt confirmé, lorsque les défenseurs se retirèrent en laissant les restes carbonisés de leurs compagnons à l'indulgence de l'ennemi."

— Liber Malefic



TRÔNE DE SANG DE KHORNE

LAMINEURS D'OS CLIQUETANTS, SPIRES ENSANGLANTÉES, TOTEMS DE CRÂNES

Le trône de sang est une réplique sinistre de la triomphale estrade sur laquelle réside Khorne en personne. Il s'agit d'une terrifiante machine-démon, bardée d'airain et se déplaçant à la bataille sur des roues de fer qui broient tout sur leur passage. Le carnage carmin que laisse la machine dans son sillage est cependant voilé par le nuage noirâtre de l'âcre fumée d'âmes libérée par ses échappements. Les hurlements de ses victimes sont presque noyés par le son de cette machinerie : les crissements de ses rouages, le grincement de ses pistons et le rugissement de son fourneau démoniaque.

Un trône de sang est une marque de statut, une manifestation de la faveur de Khorne. Le héraut écarlate qui se tient sur l'attelage n'est point avachi comme serait tout autre favori dans cette situation. Il reste campé sur ses pieds tandis que le chariot progresse, sa langue et son regard ondulant dans l'expectative de tuer. Chez les mortels, un tel char serait sûrement un bastion de commandement, mais il n'en est rien – le héraut n'a pas l'intention de guider les régiments de sanguinaires du haut de son promontoire – car même lorsque la saveur piquante du sang ne flotte pas dans l'air, les démons de Khorne sont obnubilés par la recherche de crânes et de massacres. Lorsque débute la bataille, leur soif de sang réduit sanguinaires et héraut à l'état de bêtes démentes, incapables d'élaborer la moindre bribe de stratégie.

“Le trône n'était rien de moins qu'une manifestation de la guerre dans sa forme la plus épurée. Il ne se souciait point d'honneur, de gloire ou même de la légitimité d'une quelconque vengeance.”

– Liber Malefic

Quand un héraut s'est suffisamment illustré aux yeux de Khorne pour recevoir un privilège, les bénédictions du Dieu du Sang sont distillées depuis le trône. Une portion de la colère débridée de Khorne coule alors dans les veines des démons alentour, décuplant la force de leurs coups et les plongeant dans une frénésie démente.

Depuis sa macabre plateforme, le héraut recherche les ennemis dont le crâne constituerait l'offrande la plus méritoire. Ce n'est que lorsqu'il les a identifiés qu'il dirige son trône en avant, pris d'une joie indescriptible tandis qu'il apprête sa lame pour la tuerie. Khorne se désintéresse totalement de la provenance du sang versé en son nom. Ainsi, la mort d'un couard honore autant le Dieu du Sang que le trépas d'un valeureux héros. Toutefois, aux yeux de Khorne, ce qui est vrai pour le sang ne l'est pas pour les crânes récoltés. Ceux des poltrons sont jetés dans les entrailles du trône de sang, leur combustion revigorant la machine-démon. En revanche, ceux des vaillants sont remis au héraut qui les fonde avec le trône lui-même, et symbolisent pour l'éternité la futilité de s'opposer à Khorne.



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

DON DÉMONIAQUE : **Lame infernale** (sanguinaires seulement, voir page 29).

RÈGLES SPÉCIALES : **Démons de Khorne, démoniaque.**

Machine-démon : Contrairement aux autres chars, une *machine-démon* n'est pas tractée par des bêtes, mais par une combinaison de machinerie et d'énergie démoniaque : traitez son profil comme une combinaison de châssis et de bête.

Tout sort ou règle spéciale qui affecte les bêtes qui tirent un char n'ont aucun effet sur une *machine-démon*.

Festin sanglant : Si les *touches d'impact* d'un char provoquent la perte d'1 Point de Vie, lancez 1D6 par PV ôté de la sorte. Pour chaque résultat de 4+, le char récupère un PV perdu précédemment durant la bataille.

Totem du massacre éternel : Tout *démon de Khorne* dont l'unité est à 6 ps ou moins d'un héraut de Khorne sur trône de sang de Khorne bénéficie du *privilège* de ce héraut, comme si ce dernier se trouvait dans la même unité.

Rappel : Si une unité est affectée par plusieurs privilèges, seul le plus puissant prend effet.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Trône de sang	7	5	-	5	5	4	2	3	-
Sanguinaire	-	5	5	4	-	-	4	1	7

LE PRENEUR DE CRÂNES

LE CHAMPION DE KHORNE, LE VAGABOND ROUGE, LE TUEUR DE ROIS

Le Preneur de Crânes est le champion immortel du Dieu du Sang, le plus fort de tous ses sanguinaires. Lorsqu'il n'est pas en campagne, il parcourt le Royaume du Chaos à son gré, monté sur son juggernaut, Kuhl'tyran. Il se rend de forteresse en bastion, et rugit un défi aux guerriers qui y résident, jusqu'à ce que l'un d'eux soit assez sot pour venir l'affronter. Lorsqu'un adversaire se présente, le Preneur de Crânes descend de sa loyale monture, salue son ennemi de sa lame et le charge afin de récolter un nouveau crâne pour le Dieu du Sang.

Ces duels sont toujours brefs et sanglants, car le Preneur de Crânes est plus rapide que l'ultime battement d'un cœur dévasté et perce à jour toutes les faiblesses de l'ennemi. Le Preneur de Crânes ne tue pourtant pas sa victime rapidement, mais se contente de briser ses membres pour la neutraliser. Sa main griffue se referme ensuite sur la tête du malheureux, et des flammes impies en jaillissent, qui carbonisent la peau et les muscles jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un crâne nu. D'un geste consommé, le Preneur de Crâne l'arrache alors de la colonne vertébrale, et le jette dans une besace grossière emplies de trophées de ses précédentes victimes. Puis il hurle un nouveau défi à la forteresse, et tue tout nouveau champion qui se présente devant lui, jusqu'à ce que plus personne n'ose sortir ou que l'ennui le gagne. Il enfourche alors Kuhl'tyran et part à la recherche de nouveaux adversaires.

Le Preneur de Crânes est aussi craint dans les royaumes mortels que dans les cours des dieux sombres. Il suit avidement toute rumeur parlant de guerriers assez habiles pour lui offrir un semblant de défi. On l'a vu apparaître devant des châteaux bretonniens, dans des camps nordiques, dans des halls du festin ogres, des nécropoles de Khemri et des forteresses naines, exigeant qu'un champion lui soit envoyé.

De telles rencontres signifient toujours une fin tragique pour les mortels. Cependant, les légendes qui concernent le Preneur de Crâne mentionnent une unique défaite à son actif. D'après la mythologie impériale, le Preneur de Crânes affronta Sigmar durant trois jours dans les Montagnes du Bord du Monde, et fut défait. Le démon porte encore les cicatrices de ce combat, et se fait un plaisir de se venger sur les héritiers de Sigmar dès qu'il en a l'occasion. Les démons ont en effet une mémoire infailible et sont peu enclins à accorder leur pardon.

Au fil des millénaires, la collection de trophées du Preneur de Crânes a grossi au point qu'il est désormais impossible de les dénombrer. Si le champion de Khorne prend le crâne de toutes ses victimes, il ne chérit que ceux de ses plus puissants adversaires, car le trophée lui permet de s'emparer d'une partie de la force de ce dernier. Le Preneur de Crânes accroche ainsi ses crânes préférés, souvenirs de duels serrés et passionnants, à sa cape. Les autres sont disposés sur le parapet de la Citadelle d'Airain pour surveiller les abords de l'autre du Dieu du Sang. Par ses prouesses, ce démon qui n'était qu'un simple sanguinaire est parvenu à s'attirer le respect des dieux sombres en personne.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Le Preneur de Crânes	5	9	9	5	4	2	9	4	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Khorne, démoniaque, haine, peau écaillée (6+), privilège mineur d'abjuration (p. 29).

Des crânes pour le Trône de Crânes! Le Preneur de Crânes doit lancer ou relever un défi s'il en a la possibilité.

DONS DÉMONIAQUES:

Cape de Crânes: Confectionnée à partir des crânes de ses victimes les plus glorieuses, liés par un sinistre procédé, la Cape de Crânes offre une formidable protection contre les coups et les sorts ennemis.

Armure magique. Confère une sauvegarde d'armure de 4+.

L'Épée du Tueur: Forcée en travaillant une écharde de la colère infinie de Khorne, cette lame irradie une énergie impie et possède la capacité de trouver le point faible de n'importe quel ennemi.

Arme magique. Les Attaques effectuées avec l'Épée du Tueur ont les règles spéciales *attaques enflammées* et *coup fatal*. Si le Preneur de Crânes combat en défi, ses attaques portées avec l'Épée du Tueur ont aussi la règle spéciale *coup fatal héroïque*.

KARANAK

LE CERBÈRE DU CHÂTIMENT, LE CHASSEUR ÉTERNEL, LA GRIFFE DU TRÔNE DE CRÂNES

Karanak est le molosse tricéphale qui rôde dans la salle du trône de Khorne. Il ne dort jamais, car tel la vengeance du Dieu du Sang, il ne connaît pas de répit. Il parcourt les recoins sombres de la salle à la recherche d'importuns, ronge les os jetés du trône ou chasse les sanguinaires et les gargouilles. Si Karanak aperçoit une victime potentielle, il se jettera sur elle sans la moindre pitié. La mort lente dispensée par les démons de Slaanesh n'est point son œuvre, car Karanak tue avec la rapidité du vif-argent, la meilleure façon de satisfaire à la fois sa faim dévorante, et le besoin qu'a son maître de voir le sang projeté en tous sens.

En tant que manifestation physique de la vengeance de Khorne, Karanak est le chasseur favori de son dieu, un démon que Khorne libère sur ceux qui ont violé son code martial ou ont insulté sa fierté colossale. Karanak est impitoyable, implacable, et capable de suivre l'odeur du sang de sa proie à travers le temps et l'espace afin d'accomplir la revanche de son maître.

La chasse commence lorsque les trois gueules de Karanak hument l'air à la recherche d'une trace de sa victime. Il tourne en rond en grognant alors que chacune de ses gueules s'imprègne d'une portion particulière de l'odeur. Chacune peut déceler une proie d'une façon particulière. La première tête peut suivre une piste physique, à travers bois, montagnes, océans et mille autres paysages plus bizarres les uns que les autres. La deuxième peut la flairer à travers le temps, remonter jusqu'à l'aube du monde ou s'aventurer jusqu'à la fin de l'univers. La troisième tête poursuit sa proie à travers les propres pensées de cette dernière, en la pourchassant dans ses rêves et ses espoirs. Des trois têtes, c'est la plus dangereuse, car si les deux premières peuvent être trompées par quelque ruse, seul le fou peut échapper à son propre esprit.

Une fois l'odeur de sa proie flairée, Karanak s'élance; tout d'abord lentement, il gagne de la vitesse tandis qu'il se rapproche et que l'odeur du sang s'intensifie. Ses pattes griffues parcourent des millions de lieues et ses hurlements sauvages résonnent dans le vide, attirant à sa suite d'autres chiens de Khorne désireux de se joindre à la curée. Le cœur bestial des chasses de Karanak est désormais connu comme le présage de grands malheurs, non seulement dans le Royaume du Chaos mais aussi dans l'Empire, en Bretonnie et en cent autres endroits. Lorsque les mortels entendent les aboiements de la meute, ils barricadent leurs portes et prient pour ne pas être celui qu'elle recherche.

Au moment où Karanak atteint sa proie, plus d'une centaine de chiens de Khorne se sont joints à la chasse, tous rendus fous par cette course glorieuse et effrénée. Personne ne peut résister à leur assaut. Quelques instants après son arrivée, Karanak hurle sa victoire puis repart immédiatement, le corps en lambeaux de sa victime serré entre ses mâchoires. Le crâne du malheureux ira à Khorne en gage d'accomplissement de sa vengeance, mais le reste de la dépouille - chair, os, viande et peau - appartient à Karanak. Au cours des jours qui suivent, la salle du trône s'emplit de bruits d'os qui cassent sous les puissants crocs du molosse tandis que ce dernier dévore jusqu'à la dernière miette de son infortunée récompense.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Karanak	8	7	0	5	5	3	6	4	8

TYPE DE TROUPE: Bête de guerre (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: **Démon de Khorne, démoniaque, embuscade, haine, peau écailleuse (6+), Privilège majeur de fureur** (p. 29).

La proie du Dieu du Sang: Au début de la partie, avant le déploiement, désignez un personnage de l'armée adverse: il s'agit de la proie de Karanak. Celui-ci relance tous ses jets pour toucher et pour blesser le personnage désigné.

DON DÉMONIAQUE:

Collier d'Airain du Châtiment: *Le collier de Karanak est plus imposant que ceux des autres chiens de Khorne de sa meute. Il est imprégné de toute l'aversion de son maître envers la sorcellerie, ce qui immunise virtuellement le cerbère de Khorne contre la magie.*

Talisman. Le collier de Karanak confère la règle spéciale *résistance à la magie* (3). De plus, tout sorcier ennemi qui provoque un *fiasco* dans un rayon de 12 ps de Karanak subit immédiatement une touche de Force 10, avant de résoudre les effets du *fiasco*.



SKARBRAND

L'EXILÉ, LE FAUCHEUR ENRAGÉ, L'ASSOIFFÉ

Le buveur de sang Skarbrand était jadis le plus grand des démons de Khorne. Il était le maréchal de ses armées et nul n'était plus éminent aux yeux du Dieu du Sang. Ce fut lui qui brisa les portes du premier palais de Slaanesh et qui massacra ses occupants, lui qui mena triomphalement l'Ost du Meurtre contre les armées combinées des trois autres dieux. Depuis que Khorne existe, nul n'a entassé plus de crânes que Skarbrand au pied de son trône, ou versé le sang d'autant de guerriers et d'innocents. Ce buveur de sang était plus que tout autre le favori de Khorne.

Toutefois, il était si vaniteux que Tzeentch n'eut guère de peine à attiser la flamme de son orgueil. Par un jour sombre, alors que l'attention de Khorne était portée sur tout autre chose, Skarbrand se laissa aveugler par sa colère et porta un coup terrible au Seigneur des Crânes. En dépit de sa force terrifiante qui lui avait permis auparavant de raser des cités entières, Skarbrand fut incapable de pénétrer l'armure d'airain de Khorne, et n'en arracha qu'un simple éclat. Cependant, cela suffit à attirer l'attention de son maître et à susciter toute la colère dont il est capable.

Bouillonnant de rage, Khorne saisit son démon par la gorge. Puis il maudit le nom de Skarbrand et effaça toute sa personnalité, ne lui laissant que la colère qui l'avait poussé à s'en prendre à son seigneur. Escaladant ensuite la plus haute

tour de la Citadelle d'Airain, Khorne jeta Skarbrand au fond des Royaumes du Chaos et le bannit pour toujours. Skarbrand chut pendant huit jours et huit nuits, météore terrifiant traversant le ciel maussade. L'impact de sa chute creusa un abîme et déchira ses ailes. Depuis ce jour funeste, Skarbrand parcourt les royaumes mortels et immortels, cherchant à noyer son péché dans le sang de ses victimes.

Piégé dans l'instant de rage qui a suscité sa trahison, Skarbrand est devenu l'incarnation de la colère, une masse de fureur qui ne peut être arrêtée. Où qu'il aille, ordre et discipline s'évanouissent alors que ceux qui croisent son chemin se tournent les uns contre les autres. Même le plus rationnel des êtres est incapable de résister à la folie contagieuse du démon. Les amis de toujours et les frères de sang s'entre-déchirent. Les lâches comme les braves s'en prennent à leurs ennemis à mains nues s'il le faut, sans se préoccuper de leur propre survie. Skarbrand arpente la mêlée, ses deux haches s'abattant dans le maelström de feu et de sang jusqu'à ce qu'il ne reste plus personne à tuer. Ses rugissements torturés résonnent sur tout le champ de bataille, ondes de rage pure assez puissantes pour abattre les bâtiments et pulvériser la chair.

Dans toute l'histoire du monde, nul n'a servi le Dieu du Sang avec plus de zèle que Skarbrand. Il a empilé des montagnes et des montagnes de crânes au pied de son trône, et fait couler des océans de sang. Malgré l'opprobre de Khorne, il a pris la tête des armées du Seigneur des Crânes pour les conduire contre celles des autres dieux et des royaumes mortels. Sa colère a ébranlé les fondations de l'éternité, et il a laissé une piste de carnage à travers tout ce qui existe, mais Khorne refuse d'ôter son anathème. Le cœur noir de Khorne ne dispose de nulle place pour les scrupules ou les regrets, et surtout pas pour un être tel que Skarbrand, qui dans son exil sert le Dieu du Sang encore plus féroce que par le passé.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Skarbrand	8	10	10	6	6	5	10	6	9

TYPE DE TROUPE: Monstre (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Khorne, démoniaque, frénésie, haine, grande cible, résistance à la magie (2), terreur.

Rugissement de colère éternelle: Il s'agit d'une attaque de souffle de Force 5, comme décrit dans le livre de règles.

Rage incarnée: Skarbrand ne peut pas perdre sa frénésie. De plus, tant qu'il est en vie, toutes les unités de la table (amies ou ennemies) sont sujettes aux règles de haine.

DONS DÉMONIAQUES:

Massacre et Carnage: Chacune de ces deux haches contient l'essence d'un démon majeur.

Arme magique. Paire d'armes. Aucune sauvegarde d'armure ne peut être tentée contre les Attaques de ces armes.

DUCS DU CHANGEMENT

CONTEMPLATEURS AILÉS, YEUX DE TZEENTCH, SEIGNEURS À PLUMES

En tant que manifestations de l'Architecte du Changement, les ducs du changement sont des démons imprévisibles et manipulateurs. Leur regard cache une âme curieuse et dangereuse, tout aussi insouciante que fascinée par les conséquences de ses actes. Le duc du changement est tel un enfant fouillant de son bâton une gigantesque fourmilière et s'esclaffant de la panique semée parmi ses habitants. Rien ne lui est plus doux que de voir le monde détruit et recréé, de changer le cours d'une vie ou de l'histoire, de briser des rêves et d'assouvir les ambitions les plus démentielles.

Les ducs du changement ne se soucient guère de conserver une couleur, un aspect et même une forme cohérents, à moins que cela ne leur plaise. Ils sont souvent bleus ou jaunes, mais ils peuvent adopter à volonté la couleur de leur choix, voire un plumage saisissant de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. De ces traits spectaculaires, le plus saisissant est leurs yeux, car dans leurs profondeurs se cachent la connaissance et la sagesse de Tzeentch. Peu d'êtres peuvent soutenir la perspicacité de ce regard, et l'on dit que lorsqu'un contemplateur ailé observe un mortel, il voit non seulement son enveloppe de chair éphémère, mais aussi son devenir, ses échecs ou la réalisation de ses rêves.

Un duc du changement est tout aussi doué pour cacher la vérité que pour la révéler. On dit que les autres démons – y compris les autres ducs du changement – ne peuvent deviner

totalemment un secret si un contemplateur ailé a décidé de le dissimuler à la face du monde. Un symposium de ducs du changement est une assemblée étrange et impénétrable, lors de laquelle chaque question en suscite une nouvelle, et où la vérité sa cache sous les strates du mensonge.

Comme on pourrait s'y attendre de la part d'une créature faite de magie pure et soumise au maître de la sorcellerie, le duc du changement est un enchanteur redoutable. Les vents de magie obéissent à ses moindres caprices et se transforment, sous ses ordres, en tempêtes apportant changement et mutation, en éclairs de feu multicolore, à moins qu'il ne préfère employer cette magie pour rendre fous les sorciers adverses. Mais la magie n'est pas la seule arme de son arsenal. C'est souvent un stratège accompli, versé dans mille et une ruses. Si le duc du changement reste souvent en retrait, ce n'est pas par manque de courage, mais parce que cette position lui permet de diriger au mieux ses serviteurs. Il distingue les futurs possibles qui dansent au-dessus des combats, et ne sait que trop bien comment les manipuler.

Cette connaissance infinie incite les sorciers mortels à tenter de plier à leur volonté un duc du changement. De tels pactes finissent toujours mal pour le sorcier, car il n'est nulle cage à laquelle un seigneur à plumes ne peut échapper si on lui en laisse le temps. De toute façon, cela n'est pas forcément la priorité du démon, qui pourra feindre l'obéissance et en profitera pour tisser la trame de ses propres plans.

Si les ducs du changement préfèrent employer la sorcellerie et la ruse pour parvenir à leurs fins, ils peuvent se révéler être des combattants acharnés, dont les serres sont capables de lacérer la meilleure cuirasse. Plus d'un héros a sous-estimé ces créatures en prenant pour de la fragilité la maigreur de leurs membres et de leurs ailes, et n'a compris son erreur que lorsque son épée s'est brisée sur la peau immortelle du démon.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Duc du Changement	8	6	6	6	6	5	6	5	9

TYPE DE TROUPE: Monstre (personnage).

MAGIE: Un duc du changement est un sorcier utilisant les sorts du domaine de Tzeentch ou du domaine du Métal.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Tzeentch, démoniaque, vol, grande cible, terreur.

"Ce démon mentait comme il respirait. Il ne pouvait s'empêcher de répandre le doute et la confusion. Plus nous parlions, plus je devais me résoudre à ce fait inéluctable: je n'avais aucune sagesse à retirer de cet entretien. L'esprit de ce démon était un labyrinthe de mensonges au cœur duquel se trouvait une vérité que mon intelligence de mortel n'avait aucune chance de découvrir."

– Liber Malefic



HORREURS ROSES DE TZEENTCH

DESTRUCTEURS TOURBILLONANTS, COUINEURS, GROGNEURS VIREVOLTANTS

Les horreurs roses se reconnaissent à la couleur de leur peau et à leurs éclats de rire stridents. Des éclairs d'énergie jaillissent de leurs doigts alors qu'elles bondissent en ricanant sur le champ de bataille. Lorsqu'elle est blessée, une Horreur Rose émet un dernier ricanement dément avant d'être rapidement réduite à l'état de masse ectoplasmique agitée de remous. Avec un joyeux sifflement caractéristique, cette énergie change rapidement de couleur et se divise en deux Horreurs Bleues. Celles-ci sont des répliques miniatures du démon dont elles sont issues, mais leur tempérament est très différent. Elles sont telles des enfants boudeurs, et leur visage affiche en permanence un rictus colérique. Une fois apparues, les Horreurs Bleues rejoignent leurs semblables, ajoutant leur geignement à la cacophonie du groupe.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Horreur rose	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Horreur irisée	4	3	3	3	3	1	3	2	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

MAGIE: Une unité d'horreurs rose compte comme un sorcier de niveau 1 utilisant le domaine de Tzeentch. Elle reçoit un bonus de +1 à ses jets de lancement pour chaque rang d'au moins 5 figurines au-delà du premier (maximum +3). Chaque fois que l'unité lance un sort (ou est affectée par une règle spéciale affectant les sorciers), désignez une horreur rose de l'unité en tant que jeteur de sort (ou que cible) pour les lignes de vue, la portée, etc. Si l'unité provoque un *fiasco*, ne lancez pas les dés dans le tableau des Fiascos : à la place, l'unité subit 2D6 touches de F10 sans sauvegarde d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Tzeentch, Démoniaque.

Horreurs bleues: Lorsqu'une figurine dotée de cette règle est tuée au corps à corps (mais pas retirée à cause de l'*instabilité démoniaque*), placez deux pions à côté de son unité. Une fois toutes les Attaques résolues, mais avant le calcul du résultat de combat, choisissez une unité ennemie en contact avec l'unité d'horreurs roses et lancez autant de D6 que le nombre de pions (même si l'unité d'horreurs roses a été éliminée). Pour chaque résultat de 4+, l'unité ennemie subit une touche de F2 (répartie comme un tir). Les PV perdus comptent dans le résultat du combat. Les pions sont ensuite retirés.

AMÉLIORATIONS:

Privilège mineur de métamorphose: Si une figurine dotée de la règle *horreurs bleues* de l'unité où se trouve la figurine dotée de ce privilège est tuée, placez 1D3+1 pions au lieu de 2.

Privilège majeur du changement: Lancez 1D6 au début du tour. Cette figurine et toutes celles de son unité ont une valeur de F égale au résultat jusqu'à ce que vous relanciez.

Privilège exalté de conjuration: Les sorts lancés par cette figurine et toutes celles de son unité ont +1 en F.

HÉRAUTS DE TZEENTCH

Les horreurs sont des esclaves de Tzeentch créés par la magie, et sont par conséquent considérées comme de simples automates pouvant être sacrifiés pour l'exécution d'un plan soigneusement établi. Si une créature plus fiable est nécessaire à son exécution, Tzeentch créera un héraut, qui est un type d'horreur plus stable. Les hérauts adoptent la même couleur vive que les horreurs roses, mais leur destruction n'engendre pas la création de deux horreurs bleues. Ces démons disposent en outre d'une conscience assez élevée pour diriger la magie des horreurs sans les ordres d'un duc du changement. Mais leur trait le plus dangereux est leur capacité à décupler les pouvoirs des démons à proximité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héraut de Tzeentch	4	3	4	3	3	2	3	2	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie (Personnage).

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Tzeentch, démoniaque.

MAGIE: Un héraut de Tzeentch est un sorcier utilisant les sorts du domaine de Tzeentch ou du Métal.



INCENDIAIRES DE TZEENTCH

HORREURS BRÛLANTES, CRACHEURS DE FEU, TOURBILLONS ENFLAMMÉS

Les Incendiaires sont capables de se déplacer avec une grande célérité en projetant des humeurs gazeuses par leur unique pied fongöide rosâtre, lesquelles leur autorisent des bonds puissants. L'incendiaire se sert de ses bras pour projeter des éclairs bleus et jaunes sur ses ennemis. Le feu ensorcelé de Tzeentch brûle non seulement la chair, mais aussi le tissu de la réalité, et sa caresse peut dévaster les sens aussi certainement qu'elle incinère les corps.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Incendiaire	6	2	4	4	4	2	4	2	7
Pyrobole	6	2	5	4	4	2	4	2	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Tzeentch, démoniaque, tirailleur, feu mutant (voir page 40).

Flammes de Tzeentch: Cette arme a le profil suivant :

Portée	Force	Spécial
18 ps	4	Tirs multiples (1D6), feu mutant (page 40)

"Je les pris tout d'abord pour de grands champignons bercés par le vent, jusqu'à ce que l'un d'eux projette soudainement un geyser de flammes et suscite les gloussements hilares de ses congénères."

— Liber Malefic



HURLEURS & DISQUES DE TZEENTCH

REQUINS CÉLESTES DE TZEENTCH, PRÉDATEURS, RAIES HURLANTES

Les hurleurs sont des prédateurs qui nagent dans les vents de magie de même que les oiseaux se laissent porter par la brise. Dans le Royaume du Chaos, ils parcourent les courants de magie, se nourrissant des âmes des créatures mortelles ou de gargouilles isolées. Dès qu'un banc de hurleurs attrape sa proie, celle-ci est mise en morceaux en un clin d'œil, et les lambeaux de son essence sont offerts à Tzeentch.

Les hurleurs sont si rapides et agiles qu'ils font d'excellentes montures, mais leur instinct de chasse peut avoir des conséquences néfastes si le contrôle de leur cavalier faiblit ou s'il commet l'erreur de se montrer distrait. Du coup, le hurleur est soumis à un changement de forme avant de pouvoir faire une monture convenable. Ces disques de tzeentch conservent la silhouette aplatie du hurleur, qui évoque celle d'une raie du monde matériel, mais leur essence est remodelée par les magies du rituel impliqué. Ainsi, certains disques sont couverts d'yeux, d'autres d'une couche de métal vivant, de plumes ou d'écailles.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hurleur	1	3	0	4	4	2	4	3	7
Disque de Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7

TYPE DE TROUPE: Bête de guerre.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Tzeentch, démoniaque, vol.

Morsure de lamproie (hurleurs uniquement) : Les attaques au corps à corps qu'un hurleur effectue contre une figurine ayant la règle *grande cible* ont la règle *blessures multiples* (1D3).

Attaque au passage (Hurleurs uniquement) : Si une unité de hurleurs survole une ou plusieurs unités ennemies non engagées pendant les Autres Mouvements, choisissez-en une : elle subit 1D3 Attaques de F 4 par hurleur. Ces Attaques touchent sur 4+ et sont réparties comme des tirs.

CHARS INCENDIAIRES DE TZEENTCH

LES MARCHANDS DE FEU MUTANT, LES GLISSEFEU, LES AURIGES DES CHARS SOLAIRES

Les chars de Tzeentch sont des disques de feu magique qui traversent le Royaume du Chaos comme des météores et amènent les Hérauts de Tzeentch aux quatre coins de la réalité. Ils sont fréquemment pris pour des comètes lorsqu'ils traversent le ciel du monde réel, et leur passage est un présage de destruction.

Les incendiaires exaltés juchés sur ces chars sont capables de canaliser des flammes magiques avec encore plus d'adresse que leurs congénères, et peuvent vomir des torrents ardents ou projeter des éclairs d'énergie Warp qui font surchauffer l'air à leur passage dans un sifflement aigu. Les disques ou les hurleurs qui constituent cet étrange attelage sont attirés par la magie comme des papillons autour d'une flamme, c'est pourquoi la présence d'un incendiaire exalté, qui exsude littéralement la magie brute, est absolument irrésistible.

Parfois, un char incendiaire sera accompagné par un groupe d'horreurs bleues. Ces petits démons sont toujours prêts à s'associer avec n'importe qui, tant qu'il ne s'agit pas des horreurs roses et de leur insupportable gaité. De plus, les horreurs bleues considèrent le char incendiaire comme un excellent moyen de satisfaire leur méchanceté naturelle. Celle dernière prend d'ordinaire la forme d'insultes grossières et de gestes obscènes, même si les horreurs bleues n'hésitent pas à mordre ou à étrangler les victimes passant à leur portée.

Les chars incendiaires offerts aux hérauts de Tzeentch sont plus bizarres encore. Les hérauts se procurent généralement une telle monture par la ruse, car ils n'ont aucune patience et par conséquent, aucune envie de perdre du temps à dompter des hurleurs ou des disques. Ils préfèrent donc "emprunter" un char à un incendiaire exalté. Cela demande de l'agilité afin d'échapper à l'inévitable colère de l'incendiaire. De fait, de nombreux hérauts de Tzeentch portent les stigmates des flammes d'un incendiaire, et prennent soin de tisser des sceaux de protection autour de leur char au cas où leur ancien propriétaire reviendrait réclamer son dû. Malgré tout, un héraut n'hésitera pas à prendre de tels risques, car la possibilité de survoler le champ de bataille du haut d'une telle monture est grisante. Le héraut fond alors sur ses ennemis en déchaînant sa magie, pour la plus grande gloire de Tzeentch.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char incendiaire	-	-	-	4	4	4	-	-	-
Incendiaire exalté	-	4	4	4	-	-	4	3	7
Hurlleur	1	3	0	4	-	-	4	3	-

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

RÈGLES SPÉCIALES : **Démon de Tzeentch, vol, démoniaque, feu mutant** (incendiaire exalté uniquement).

Feu exalté de Tzeentch : En phase de Tir, l'incendiaire peut tirer soit des flammes roses, soit des flammes bleues. Il peut tirer même si le char incendiaire s'est déplacé lors de la phase de Mouvement précédente. Le feu rose suit les règles des lance-flammes, le feu bleu celles de la mitraille.

Nom	Portée	Force	Spécial
Feu rose	n/a	1D6	Tir lent, feu mutant
Feu bleu	12 ps	1D6+3	Tir lent, feu mutant

Si vous obtenez un *incident de tir* en tirant avec le feu bleu ou le feu rose, le char incendiaire subit 1D6 touches de Force 1D6 qui suivent la règle *feu mutant*. Ces touches ignorent les sauvegardes d'armure.

Feu mutant : À la fin de chaque phase, toute unité ayant perdu au moins 1 PV à cause d'une attaque qui suit cette règle (ou à cause d'une attaque effectuée par une figurine qui suit cette règle) au cours de la même phase doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, l'unité perd 1D3 PV sans sauvegarde d'armure. En cas de réussite, toutes les figurines de l'unité gagnent la règle *régénération* (6+) pour le restant de la partie. Toute figurine de l'unité ayant déjà la règle *régénération* ajoute à la place +1 à tous ses jets de *régénération* pour le restant de la partie. Le Chaos est imprévisible !

AMÉLIORATION :

Équipage d'horreurs bleues : Toutes les unités ennemies dans un rayon de 6 ps d'au moins un char incendiaire doté de cette amélioration subissent un malus de -1 en Cd.



LES SCRIBES BLEUS

LES ARCANOLOGUES AZURÉS, LES SORCIERS ERRANTS, LES QUESTEURS DE TZEENTCH

On dit qu'il fut un temps où Tzeentch était le plus éminent des dieux, et qu'il imposait sa volonté à ses frères grâce à ses pouvoirs. Finalement, ceux-ci le renversèrent au terme d'une bataille titanesque et le jetèrent à bas des Montagnes Infinies.

La chute fit éclater le dieu en dix mille fragments. Ces éclats de matière divine furent éparpillés dans l'infini, si bien que la puissance du Grand Sorcier en fut diminuée à jamais. D'après de nombreuses légendes, cet événement marque l'apparition de la magie, car chaque parcelle de Tzeentch changea de forme pour devenir un sortilège. Ceux-ci se multiplièrent rapidement dans l'âme des mortels et se répandirent dans toute l'éternité. Chacun était trop petit pour conserver la moindre brique de la personnalité de Tzeentch, mais le Grand Sorcier prit peu à peu conscience de leur existence et résolut de les récupérer.

À cette fin, il créa deux démons, P'tarix et Xirat'p, qu'il chargea d'apprendre tous les sorts existants. De forme et de comportement, ces démons étaient des horreurs bleues, pourtant leur quête demandait une autonomie plus grande que chez leurs semblables. Mais, craignant la trahison, Tzeentch leur fit don d'intelligence avec une certaine circonspection. P'tarix est capable de retranscrire les syllabes magiques de n'importe quel sort, mais ne sait pas lire. Xirat'p peut déchiffrer ses écrits, mais s'avère incapable de les comprendre. Fier de ses créations, Tzeentch les envoya dans le vaste monde, avec pour ordre de ne revenir que lorsque leur quête serait terminée.

Les Scribes Bleus chevauchent leur Disque de Tzeentch à travers les univers afin de retrouver les fragments de leur dieu et de les consigner par écrit, sans jamais cesser de se quereller. P'tarix griffonne frénétiquement avec une plume issue de la queue d'un Duc du Changement. Xirat'p relit son travail pour s'assurer qu'il n'a pas fait de faute. Mais ce faisant, il libère le pouvoir contenu dans les mots sur les malheureux à proximité. Bien que ce ne soient pas des combattants à proprement parler, leur mission les amène souvent sur les champs de bataille où sont utilisés les artefacts les plus puissants. Lorsqu'il est menacé, Xirat'p lit au hasard les écrits de P'tarix, espérant que la main du destin, son maître, glissera sous ses doigts le parchemin adapté à la situation. Les résultats de cette méthode sont variés : l'ennemi peut être frappé par un éclair multicolore, transformé en or, trempé par une averse miniature...

En vérité, les scribes ne peuvent s'acquitter de leur tâche, car entre les mains des mortels, la magie s'est multipliée. Et c'est tant mieux pour eux, mais aussi pour toute la création, car s'ils terminaient leur quête, Tzeentch les dévorerait, réunirait les fragments de son être et absorberait toute la puissance qu'ils ont suscitée depuis. Et il est probable qu'aucune créature, mortelle ou démoniaque, ne survivrait à cette métamorphose...



TYPE DE TROUPE : Cavalerie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES : Démon de Tzeentch, démoniaque, vol.

Siphon de pouvoir : Chaque fois qu'un ennemi jette un sort avec succès (y compris avec un objet de sort, etc.), placez un pion près des Scribes Bleus. Au début de votre prochaine phase de Magie, les Scribes Bleus peuvent tenter une *canalisation* par pion. Une fois ces tentatives de *canalisation* effectuées, retirez tous les pions.

DON DÉMONIAQUE :

Parchemins de Sorcellerie : Ces parchemins contiennent les détails de tous les sorts jamais rédigés, mais trouver l'enchantement le plus approprié à une situation donnée est parfois une gageure.

Objet arcanique. Les Scribes Bleus peuvent jeter un sort issu d'un des huit domaines de magie du livre de règles lors de chacune de leurs phases de Magie. Le joueur qui le contrôle choisit le domaine en question, mais détermine aléatoirement le sort lancé (les Scribes Bleus ne lancent donc jamais de sort *primaire*). Si le sort n'a pas de cible ou si le joueur décide de ne pas le lancer, les Scribes Bleus ne jettent pas de sort lors de ce tour. Les sorts lancés par les Scribes Bleus sont traités comme des objets de sorts avec un niveau de puissance égal à leur valeur de lancement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Les Scribes Bleus	-	3	3	3	3	2	3	2	7
Disque de Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7

Les Scribes Bleus comptent pour une seule figurine dotée du profil ci-dessus.

LE CHANGELIN

LE FARCEUR FUNESTE, L'HORREUR FOURBE, LE TROMPEUR DE TZEENTCH

Le Changelin personnifie le dieu Tzeentch sous l'aspect du trompeur. Il sait adopter la forme d'autres êtres, du plus petit des insectes au plus massif des démons majeurs. Personne, hormis peut-être Tzeentch lui-même, ne connaît la véritable apparence du Changelin, car il la dissimule sous une capuche et de lourdes robes quand il s'en affuble. Il est même possible que le Changelin l'ait oubliée. Ce démon unique est capable non seulement de prendre l'apparence de quelqu'un d'autre, mais aussi de reproduire sa personnalité et ses manières de façon si parfaite que même les dieux sombres en seraient mystifiés. Dans toute la création, il n'est qu'un seul être que le Changelin ne peut pas imiter, et c'est Tzeentch en personne. En effet, le Grand Conspirateur ne saurait tolérer que quelqu'un s'empare de son identité pour quelque raison que ce fût, et ne serait-ce que momentanément.

Malveillant de nature et incapable de supporter l'ennui, le Changelin voue son existence à duper tous ceux qui l'entourent. Jadis, il prit l'aspect d'une Démonette pour s'emparer des Pommes de la Connaissance dans le Palais de Slaanesh. Une fois arrivé aux frontières du domaine du Prince du Chaos, il se transforma en Portepeste et entra dans le jardin de Nurgle, mais il se lassa de la supercherie et abandonna les pommes qui se gâtèrent sous les frondaisons humides. Lorsque Slaanesh se rendit compte du vol, une grande colère s'empara de lui et il envoya ses armées retrouver ses trésors perdus. C'est ainsi que

Slaanesh et Nurgle en vinrent aux coups, le premier traitant le second de voleur, le second convaincu que le premier avait inventé une excuse pour sa tentative d'invasion. Le Changelin était déjà loin, et très occupé à dérober des Colliers de Khorne pour les refondre et sculpter des dioramas d'airain représentant les plus grandes défaites du Dieu du Sang.

C'est ainsi que le Changelin traverse l'éternité et répand ses artifices dans toute la réalité. C'est lui qui coupa les fins cheveux de Slaanesh pendant son sommeil et les présenta à Tzeentch, qui en fit aussitôt une cape pour son champion mortel Egrimm van Horstmann. C'est lui qui scella la citadelle de Khorne pendant que celui-ci était parti guerroyer, ce qui obligea le Dieu du Sang à défoncer ses fières portes d'airain à son retour. Bien évidemment, les frères de Tzeentch rêvent de détruire le Changelin, car dès qu'une supercherie est éventée, son implication est manifeste, mais il parvient toujours à échapper à son châtement. D'ailleurs, le Changelin se régale de l'instant où sa victime se rend compte qu'elle a été trompée, et par qui.

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, il est très rare que les tours du Changelin soient dictés par Tzeentch. L'Architecte du Changement préfère laisser son démon répandre la zizanie où bon lui semble, car chacun de ses actes ouvre de nouvelles possibilités dans le Jeu Divin, et Tzeentch se plaît à voir le Changelin tisser un canevas d'anarchie. Pour sa part, le Changelin se moque éperdument que la plupart de ses plaisanteries se terminent par des guerres terribles. Il aime par-dessus tout la discorde et les conflits, car elles offrent de nouvelles occasions de mystifier. Son jeu commence bien avant que les armées ne se heurtent : il imite messagers et généraux pour perturber les plans de chaque force, et lorsque les combats commencent, il rejoint la mêlée où il prend la forme du plus puissant des combattants pour anéantir l'ennemi avec un enthousiasme malicieux.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Le Changelin	4	3	4	3	3	2	3	1	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage spécial).

MAGIE: Le Changelin est un sorcier de niveau 1 qui utilise les sorts du domaine de Tzeentch.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Tzeentch, démoniaque, privilège mineur de métamorphose (p. 38).

Horreur amorphe: Au début de chaque phase de Corps à Corps, le Changelin peut choisir une figurine ennemie en contact socle à socle et augmenter ses caractéristiques de CC, F, E, I et A pour égaler celles de cet ennemi, jusqu'à la fin de cette phase de corps à corps. Si la figurine choisie a plusieurs valeurs pour une même caractéristique (si elle est montée, par exemple), le Changelin peut toujours choisir la plus haute. Le Changelin ne peut pas augmenter ses caractéristiques en utilisant celles d'un ennemi en train de livrer un défi, sauf si le Changelin participe à ce défi.

KAIROS LE TISSEUR DE DESTINS

LA MAIN DE TZEENTCH, LE GARDE DES ROULEAUX DU DESTIN, LE VEILLEUR DES DESTINÉES

Même Tzeentch n'ose pénétrer dans le Puits de l'Éternité, le vaste réceptacle de connaissances qui se trouve au cœur de la Forteresse Impossible. Le Grand Sorcier, si puissant soit-il, ne sait s'il survivrait à une plongée dans les courants infinis de l'éternité. Il n'en demeure pas moins que le Puits exerce un grand pouvoir sur Tzeentch, car il est la seule énigme qu'il ne peut pas résoudre, le seul mystère qu'il ne peut percer - un défi si intense qu'il en devient douloureux. C'est précisément pour tenter de lever le voile que Tzeentch précipita Kairos, un duc du changement appelé le Tisseur de Destins par les mortels, dans les profondeurs menaçantes du puits: l'Architecte du Changement n'était pas prêt à risquer sa propre existence, mais n'avait aucune crainte pour celle de ses serviteurs...

Depuis qu'il est sorti du Puits, après une éternité passée à errer dans ses profondeurs, Kairos voit des choses qui échappent même à Tzeentch. Sa tête droite lit l'avenir aussi clairement que s'il se déroulait sous ses yeux. Aucune conspiration ne lui échappe, et les multiples possibilités de ce qui sera se cristallisent pour former des faits irréfutables. Sa tête gauche voit le passé sans que celui-ci ne soit déformé par le temps ou la subjectivité. Le passé et le futur palpitent ainsi dans son corps, affaibli par la chute dans le Puits. Si précieuse soit cette capacité, elle n'a pas été sans coût. Car les deux têtes de Kairos sont aveugles au présent: elles sont incapables de voir le temps qui passe, seulement les événements passés ou à venir.

Kairos passe le plus clair de son temps assis à la droite de Tzeentch, à remuer les profondeurs du Puits en murmurant des secrets. Quatre-vingt-un ducs du changement notent ses paroles avec le sang de Tzeentch, au moyen de plumes tirées de leur propre corps. Chacun de ces scribes garde jalousement les secrets qu'il entend, car chaque facette de l'éternité est une arme puissante dans les intrigues perpétuelles de la cour de Tzeentch. L'Architecte du Changement, quant à lui, n'a que faire des complots de ses esclaves, car il sait tout ce qu'ils savent: tout secret noté par un duc du changement fait partie intégrante du dieu pour toujours et le rapproche de la compréhension de l'éternité.

La cécité de Kairos le rend vulnérable aux attaques physiques: le futur peine à se révéler au milieu du chaos d'une bataille. Néanmoins, ses visions lui accordent une longueur d'avance sur ses ennemis et il les tourne les uns contre les autres par le biais d'intrigues qui couvrent la totalité de l'écheveau du temps. Dans le domaine de la magie, Kairos est imbattable. Il connaît tous les sorts jamais imaginés, tous les symboles et les gestes de pouvoirs. C'est cette qualité qui fait de lui l'agent favori de Tzeentch. Lorsque le Tisseur de Destins quitte la Forteresse Impossible, c'est pour accomplir quelque tâche sinistre, que ce soit la récupération d'un artefact magique, la défaite d'une armée ou quelque autre plan imaginé par son dieu omniscient.

MAGIE: Kairos est un sorcier de niveau 4 qui génère ses sorts d'une façon particulière. Sa tête gauche peut choisir un total de quatre sorts dans les domaines de la Vie, du Métal, de la Lumière et des Cieux. Sa tête droite peut ensuite choisir un total de quatre sorts dans les domaines de la Mort, de la Bête, de l'Ombre ou du Feu. Les deux têtes connaissent de plus tous les sorts du domaine de Tzeentch.

Au début de chaque phase de Magie, décidez quelle tête Kairos utilise à ce tour. Il ne peut lancer que les sorts que cette tête connaît durant de ce tour.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Tzeentch, démoniaque, vol, grande cible, terreur.

Oracle de l'éternité: Kairos a une sauvegarde invulnérable de 4+.

DON DÉMONIAQUE:

Bâton du Lendemain: *Kairos vit en dehors du temps. Il est donc capable de modeler les événements à l'envi.*

Objet cabalistique. Kairos vous permet de relancer un seul D6 de votre choix une fois par tour. Déclarez l'usage de cette capacité avant d'effectuer la relance. Vous pouvez choisir de relancer un seul dé parmi un jet de 2D6, 3D6, etc.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kairos	8	1	0	5	5	5	1	1	9

TYPE DE TROUPE: Monstre (personnage spécial).

GRANDS IMMONDES

MAÎTRES DES MOUCHES, SEIGNEURS DE LA PUANTEUR, PÈRES DES FIÈVRES

Les corpulents grands immondes, qu'on qualifie également de Seigneurs des Pestes, sont les démons majeurs du dieu Nurgle. Chacun est plus ou moins une réplique de ce dernier, physiquement et spirituellement. Par conséquent, un grand immonde est parfois appelé Nurgle ou Père Nurgle par sa cour, même s'il possède par ailleurs son propre nom.

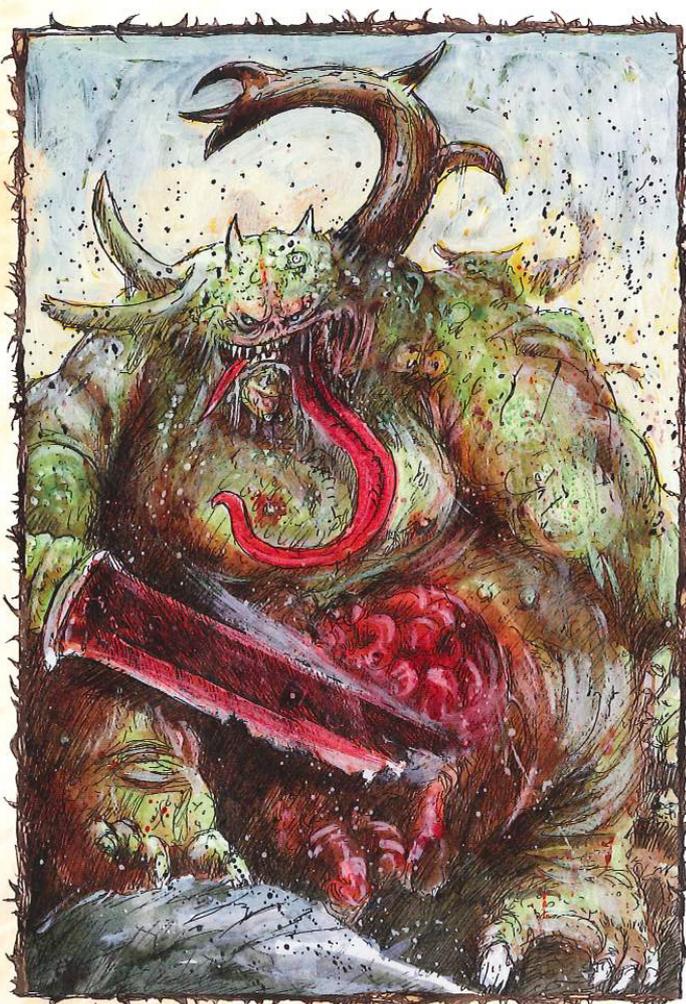
Un grand immonde est invariablement un monstre colossal perclus de maladies, nécrosé et affligé de toutes sortes de souillures physiques. Sa peau est le plus souvent verdâtre, soufée et cireuse, couverte de verrues, de pustules et de lésions infectées. Ses viscères, eux aussi à moitié décomposés, dépassent des plaies de sa peau et pendent telles des tentures moisis de sa vaste carcasse. De ces organes émergent de petites créatures répugnantes appelées nurglings, qui se repaissent des fluides infects de ses entrailles. L'horreur du grand immonde est une véritable métaphore de l'ultime lot de l'univers : la décrépitude et la décomposition de toute chose.

Cependant, le caractère du grand immonde contraste avec son apparence, car il n'est ni morbide, ni consumé par le désespoir. Bien au contraire, ses semblables sont animés par les mêmes motivations futiles que les mortels. Les grands immondes sont enthousiastes, truculents et tapageurs, mus par un désir vivace d'organiser et de réussir. Fréquemment, plusieurs de ces démons rivalisent d'ardeur pour dispenser les bénédictions

contagieuses de Nurgle au monde. Sociables et bizarrement sentimentaux, les grands immondes chérissent leurs serviteurs et les appellent même parfois leurs "enfants". Ils font preuve d'une fierté toute paternelle vis-à-vis des accomplissements de leurs ouailles, et n'hésitent jamais à vanter bruyamment la beauté unique des bubons et des chancres qui parent leur entourage, avant de s'esclaffer joyeusement au spectacle des ravages commis au nom de Nurgle.

Lorsqu'un grand immonde s'adresse à sa cour infirme, son ton et son débit sont ceux d'un meneur charismatique. Orateur gourmand, il dirige ses serviteurs avec une indulgence toute paternelle qui jure avec son apparence répugnante. Ce mélange de corruption physique et d'enthousiasme irrésistible est la caractéristique la plus extraordinaire des grands immondes. Et l'intense béatitude qu'éprouve un grand immonde à la vue des bienfaits de son maître n'a d'égale que la colère qui s'empare de lui lorsque les ennemis du Chaos tentent mesquinement de s'opposer à ses desseins. Il manifeste son ire par des déclamations riches en épithètes, qui font place à des débordements de violence joviale si les mots ne suffisent point à convaincre l'ennemi de son erreur.

Une fois qu'il emprunte le sentier de la guerre, le grand immonde inspire une horreur décuplée. Il rugit sa joie paillardes d'une voix de stentor qui tonne à travers tout le champ de bataille, il déborde de la joie d'obéir à ses commandements divins, et il ne s'arrête que pour déchaîner sa magie pestilentielle sur des proies dignes de recevoir les présents de Nurgle. Sa masse considérable ralentit sa progression, mais une fois qu'il a atteint sa cible, rien ne peut plus l'arrêter. Tout ennemi assez sot pour rester sur son chemin ne tarde pas à découvrir la force colossale que dissimulent ses plis de graisse malade. Peu importe qu'il emploie un espadon à la lame luisante d'humeurs virulentes, ou un fléau souillé de sécrétions pathogènes, car le résultat est le même : il ne laisse dans son sillage que des amas de chair et d'os que les plus belles afflictions de Nurgle ne tardent pas à dévorer.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand immonde	6	6	3	6	7	6	4	5	9

TYPE DE TROUPE: Monstre (personnage).

MAGIE: Les grands immondes sont des sorciers qui utilisent les domaines de Nurgle ou de la Mort.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Nurgle, démoniaque, grande cible, attaques empoisonnées, terreur.

"Tout d'abord, je crus que sa peau se tordait et se plissait. Puis je vis des douzaines de petits démons creusant sa chair, rongant ses os et tétant ses immondes sécrétions. Cette horreur était démentie par la voix distinguée de la bête, qui m'accueillait comme un fils prodigue alors même que je vomissais à genoux."

— Liber Malefic

PORTEPESTES DE NURGLE

IMPURS, CYCLOPES PURULENTS, IMMONDICES CORNUES

Les portepestes sont les fantassins des légions démoniaques de Nurgle. Ces ignobles démons mineurs ont été façonnés à partir des âmes des victimes de la Pourriture de Nurgle. Leur peau couverte de croûtes et d'escarres est d'un vert moisi ou d'un jaune douteux. Du pus goutte continuellement de leur œil unique, et de leur front sort une corne; tels sont les stigmates de la Pourriture de Nurgle.

Sur le champ de bataille, les portepestes sont les plus efficaces et les mieux organisés des démons. Ils titubent implacablement vers leur proie et l'abattent de leurs épées pestilentielle. Les coups de l'ennemi n'ont guère d'effet sur les portepestes, insensibles à la douleur et régénérant toute blessure à une vitesse impressionnante. Les portepestes ont pour tâche de regrouper les autres démons de Nurgle, mais aussi de noter les épidémies, de décider du destin de chaque victime et d'une façon générale, de maintenir un semblant d'ordre au sein d'une horde chaotique. Ces devoirs ont valu aux portepestes le surnom d'intendants de Nurgle dans les croyances populaires.

Les régiments de portepestes sont entourés du vrombissement des nuages de mouches noires qui leur servent de familiers, et par leur propre murmure. Une horde de portepestes produit un son si pénétrant qu'il donne des nausées aux mortels. Bien entendu, il est impossible de compter ou de retenir quoi que ce soit au milieu du chaos de la horde, mais cela ne décourage jamais les portepestes. Ils incarnent le besoin qu'ont les mortels de donner un sens à un monde qui n'en a pas.



HÉRAUTS DE NURGLE

Chaque portepeste possède une apparence et des capacités différentes, car la Pourriture de Nurgle est une maladie imprévisible, tant dans sa virulence que dans sa période d'incubation. Plus une victime met de temps à mourir, plus grand sera le statut du démon auquel elle donnera naissance. C'est avec les âmes d'individus particulièrement vigoureux que sont formés les hérauts de Nurgle, preuves vivantes que même l'être le plus sain et le plus fort ne peut échapper à la maladie et au désespoir. Malgré leur carcasse pourrissante, les hérauts de Nurgle possèdent une grande robustesse, et une nature joviale qui contraste avec le comportement morne et sans éclat de leurs séides murmurants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Portepeste	4	3	3	4	4	1	2	1	7
Pouacre	4	3	3	4	4	1	2	2	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Nurgle, démoniaque.

DONS DÉMONIAQUES:

Épée pestilentielle: Cette lame corrodée suinte une ignoble vase nécrotique qui entraîne la maladie et la mort par simple contact.

Arme magique. Les attaques portées avec une épée pestilentielle ont la règle spéciale *attaques empoisonnées*.

AMÉLIORATIONS:

Privilège mineur de virulence: les *attaques empoisonnées* portées par cette figurine et les figurines de son unité blessent automatiquement sur un jet pour toucher de 5+.

Privilège majeur de fécondité: Cette figurine, et les figurines de son unité, ont la règle spéciale *régénération*.

Privilège exalté de contagion: Si cette figurine, ou toute autre figurine de son unité, obtient un 6 pour toucher avec une *attaque empoisonnée*, la cible subit immédiatement une touche supplémentaire automatique de Force 4.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héraut de Nurgle	4	5	5	5	5	2	4	3	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage).

MAGIE: Un héraut de Nurgle promu sorcier utilise les domaines de Nurgle ou de la Mort.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Nurgle, démoniaque.

DON DÉMONIAQUE: Épée pestilentielle.

DRONES DE LA PESTE DE NURGLE

ESSAIMEURS ÉPIDÉMIQUES, PYOPTÈRES, BOURDONS BUBONIQUES

Les démons appellent les portepestes de haut rang des drones de la peste; un titre qui inspire le respect. Ces édiles du royaume de Nurgle se rendent dans le monde réel à dos de mouches à peste; des insectes démoniaques colossaux dont l'apparence est si blasphématoire que leur simple vue marque l'esprit comme un fer rougi au feu marque la chair. L'altitude permet aux drones de la peste de mieux recenser les maladies répandues sur le champ de bataille, et d'intervenir promptement en cas d'opposition aux plans de Nurgle.

Les mouches à peste sont des créations de Grand-père Nurgle particulièrement affreuses. Seuls les traités d'occultisme les plus hermétiques parlent de l'immonde procédé par lequel sont engendrées ces créatures, qui éclosent dans les recoins gluants du jardin de Nurgle, là où les fous et les clairvoyants errent en songe. Certaines bêtes de Nurgle, déçues par la passivité de leurs jouets mortels, conçoivent du ressentiment au fond de leur âme enthousiaste. La confusion et la déception mènent à la frustration puis à l'amertume et au ressentiment. Au fil des millénaires, les germes de la méchanceté grandissent dans le cœur de la bête, se nourrissant de sa dépression et de son angoisse tels un cancer.

La dernière goutte, pour la bête, est la trahison de ceux dont elle recherche l'amitié. Dans sa quête de réconciliation, la bête optimiste met ses doutes de côté et bondit vers les rangs

des mortels qui ne peuvent lui échapper. Si l'un de ces ingrats tue la bête d'un coup chanceux, elle est bannie au Royaume du Chaos, où, au cours des siècles suivants, elle devient une chrysalide protégée de la cruauté du monde par une couche de mucus et de dépit. Une métamorphose démoniaque s'opère à mesure que la haine tapie dans la bête croît en se nourrissant des restes de sa précédente incarnation. Enfin, une créature chitineuse adulte émerge de son cocon, pleine de malveillance impitoyable, et avide de se venger de cet univers indifférent. Les mouches à peste ainsi engendrées sont encore plus convoitées par les portepestes que les palanquins, car dans leur hâte de châtier les mortels qui les ont rejetées, elles se ruent au combat avec une célérité sans pareille.

Les mouches à peste fondent sur leurs proies en vrombissant et en plongeant leurs membres acérés dans la chair de leurs proies. Elles fixent leurs trompes préhensiles et leurs pièces buccales postérieures au visage des victimes, et elles gloussent méchamment en détachant les têtes, avant de les avaler. Quand elles ont affaire à de simples soldats du monde des mortels, les mouches à peste digèrent lentement la chair avant d'excréter des têtes funestes infectées, que leur cavalier portepeste peut jeter sur l'ennemi. Mais dès qu'elles en ont l'occasion, elles traquent les guerriers éminents qui ont abattu leurs incarnations antérieures. De tels individus ont droit à un traitement spécial: les mouches à peste écartent les mandibules à un point qu'on croirait physiquement impossible, avalent leurs proies entières, et les retiennent pour l'éternité dans leur abdomen distendu et glaireux.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dron de la peste	4	3	3	4	4	1	2	1	7
Pestifère	4	3	3	4	4	1	2	2	7
Mouche à peste	1	3	3	5	5	3	2	3	7

TYPE DE TROUPE: Cavalerie monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Nurgle, démoniaque, planeur.

DON DÉMONIAQUE: Épée pestilentielle (cavaliers uniquement, p. 45).

AMÉLIORATIONS:

Têtes de morts: Elles ont le profil suivant:

Portée	Force	Règles Spéciales
12 ps	4	Blessures multiples (1D3), attaques empoisonnées

Proboscis à pus: Une mouche à peste avec proboscis à pus possède la règle spéciale *attaques empoisonnées*.

Dard venimeux: Une des attaques de la mouche à peste est portée avec le dard venimeux. Résolez-la séparément: si elle touche, elle blesse automatiquement.

BÊTES DE NURGLE

MOLOSSES GLUANTS, BONDISSEURS PUTRIDES, CHIENS PESTIFÈRES

La bête de Nurgle est une horrible aberration, aussi meurtrière que repoussante. Son corps massif est poisseux, chacun de ses pores et orifice exsudant une humeur toxique. Malgré son apparence et ses terribles caractéristiques, la bête est une créature affectueuse qui se comporte à tous points de vue comme un chiot plein de vie et de curiosité. Cherchant sans cesse à se faire remarquer, elle accueille les nouveaux venus en se jetant sur eux et en les caressant de ses tentacules gluants. La promiscuité affectueuse de la bête n'est pas un problème pour les autres créatures de Nurgle, mais elle a tendance à tuer rapidement les mortels ordinaires. Dès que le nouvel ami de la bête cesse de bouger, son intérêt se tourne rapidement vers un autre compagnon de jeu, et c'est ainsi, affectueusement, qu'elle empoisonne et tue à peu près tout ce qu'elle touche.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête de Nurgle	6	3	0	4	5	4	2	D6+1	7

TYPE DE TROUPE: Bête monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Nurgle, démoniaque, attaques empoisonnées, attaques aléatoires (1D6+1), régénération.

En quête d'attention: Les bêtes de Nurgle peuvent lancer et accepter des défis, comme si elles étaient des champions d'unité.

Traînée de bave: Attaquer de flanc ou de dos une figurine ayant cette règle ne donne pas de bonus au résultat de combat adverse.

NURGLINGS ET PALANQUINS

SPORES PURULENTES, NURGLIONS, PIQUE-PUSTULES

Les entrailles pourries d'un grand immonde sont gonflées de pus et d'humeurs nauséabondes, et dans chacune de leurs boursoffures croît un petit démon malveillant appelé nurgling. Les nurglings sont des incarnations miniatures de Nurgle, avec un petit visage chafouin mais joyeux, un ventre bouffi et des membres souvent disproportionnés. Ils rôdent dans les replis du corps d'un grand immonde et dévorent ses peaux mortes, en couinant de plaisir lorsque leur maître les gratifie d'une caresse, ou ils se disputent pour nicher dans l'endroit le plus confortable de sa carcasse. Mais lorsqu'ils sont confrontés à un ennemi, ils marchent sur lui en une vague furieuse, griffent et mordent ses chevilles, puis lèchent les blessures ainsi causées. Leurs petites dents sont aussi acérées que des rasoirs et laissent une constellation de morsures infectées sur leurs adversaires, qui en meurent rarement sur le coup - mais de telles blessures sont bien souvent le foyer d'une maladie longue et déplaisante.

Il arrive assez souvent qu'un groupe de nurglings porte un héraut de Nurgle sur un palanquin, un trône portatif décoré de soieries mitées et de coussins moisis. Les petites créatures

amènent le palanquin là où leur maître l'ordonne, même au combat s'il le désire, où les nurglings pourront griffer et mordre pour défendre le trône, et ce avec un enthousiasme enfantin. Le palanquin n'est pas le moyen de transport le plus rapide, mais de nombreux hérauts sont fiers de s'y jucher. Depuis cette position surélevée, ils peuvent surveiller la formation des forces de Nurgle et, plus important, signifier à tous que leur statut est plus élevé que celui des humbles portepestes qui n'ont que leurs jambes torsées pour les porter.

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

TYPE DE TROUPE: Les nurglings sont des nuées. Les palanquins sont des bêtes monstrueuses.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Nurgle, démoniaque, éclaireurs (nurglings uniquement).

EPIDEMIUS

LE ROI DES VERS, LE MAGNAT DE LA PESTE, LE SCRUTATEUR DE MORTALITÉ

Epidemius est l'intendant choisi par Nurgle, l'un des sept Plénipotenciaires de la Pestilence et le démon qui tient le compte de toutes les maladies du Seigneur de la Déchéance. La tâche d'Epidemius n'a pas de fin et génère une quantité considérable de paperasse, c'est pourquoi le démon se déplace sur un palanquin, qu'il utilise aussi pour se frayer un chemin au milieu des hordes de Nurgle. Deux dizaines de nurglings assistent l'Intendant, le ravitaillent en parchemin, actionnent le crâne-abaque, produisent l'encre et défendent leur maître si un ennemi commet la grave erreur de s'approcher.

Epidemius ne tolère ni fainéantise ni distraction chez ses aides qui, à la différence des autres nurglings, observent un silence de mort de crainte de briser la concentration de leur maître et de s'attirer son ire. Tel Nurgle, Epidemius déteste être distrait des affaires ô combien sérieuses que sont la vie et la mort. Les seuls sons qui émanent du palanquin sont le chuintement humide des pas des nurglings, et le grattement irrité de la plume de l'Intendant alors qu'il essaye de garder ses registres à jour. Epidemius use de sa position surélevée pour admirer la splendeur des créations de Nurgle. Il catalogue les pertes et les maladies contractées, ainsi que les symptômes secondaires tels que les teintes et les odeurs inhabituelles. Ces informations, dûment ordonnées, seront d'une grande valeur pour Père Nurgle lorsqu'il brassera sa prochaine série de plaies. Elles doivent donc être relevées avec précision et ponctualité.

Le parcours d'Epidemius à travers les mondes matériels et immatériels est imprévisible, car il se laisse porter où vont les vents de la contagion. C'est lorsque le pouvoir de Nurgle est à son apogée qu'il est le plus occupé, car la position de Nurgle au sein du panthéon chaotique est dictée par le flux et le reflux des épidémies. Les armées en campagne, vu leurs conditions d'hygiène et les maladies qui les accablent, sont une source de travail considérable pour l'Intendant, mais présentent également une occasion unique de faire de nouvelles découvertes.

Les afflictions et les fièvres des individus déterminés ou ambitieux sont l'un des sujets préférés d'Epidemius. En effet, les présents de Nurgle ne corrompent pas seulement l'enveloppe charnelle, mais aussi l'âme, et finissent toujours par détruire l'ego et la morale de celui qui les contracte, aussi sûrement qu'ils ravagent sa chair. Être témoin de ce déclin est un privilège rare. Un observateur attentif - et nul ne l'est plus que l'horrible Epidemius - sait suivre les lambeaux d'essence psychique que laisse la victime dans son sillage à mesure que son âme se désagrège, et en tirer des connaissances et des forces dont il pourra bénéficier à son tour. En gage de gratitude, l'entourage d'Epidemius sonne le glas lorsqu'une âme finit par succomber, et la confie à l'étreinte paternelle de Nurgle. Nul ne sait ce qu'il s'y passe, pas même Epidemius, qui se désintéresse des sujets défunts. Heureusement, il y a constamment de nouveaux cas à étudier...



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Epidemius	-	5	5	5	5	2	4	3	8
Palanquin de Nurgle	4	3	3	3	3	4	3	6	7

TYPE DE TROUPE: Cavalerie monstrueuse (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Nurgle, démoniaque, privilège mineur de virulence (p. 45).

Le décompte des plaies: Tant qu'Epidemius est en vie, tenez le compte de PV ôtés par les démons de Nurgle (des deux camps) et par les sorts du Domaine de Nurgle. Au début de chacun de vos tours, consultez le tableau ci-dessous pour déterminer les effets du *décompte des plaies*. Notez que ces effets sont cumulables. Si Epidemius est tué, ces effets sont immédiatement perdus.

PV ôtés Effets

- 0-6 Aucun effet
- 7+ Tous les démons de Nurgle (des deux camps) gagnent +1 en Force.
- 14+ Tous les démons de Nurgle (des deux camps) gagnent +1 en Endurance.
- 21+ Tous les démons de Nurgle (des deux camps) gagnent la règle spéciale *coup fatal*.
- 28+ Tous les démons de Nurgle (des deux camps) relancent les sauvegardes *invulnérables* ratées.

DON DÉMONIAQUE: Épée pestilentielle (p. 45).

KU'GATH, PÈRE DES ÉPIDÉMIES

BRASSEUR D'IMMONDICES, TISSEPESTE, VÉROLEUR SUBLIME

La plupart des grands immondes se contentent de propager des maladies existantes, mais Ku'gath, le Père des Épidémies, est aussi fasciné par l'innovation pathogène que Nurgle en personne. Son grand dessein est de créer une maladie capable d'infecter les dieux. Le Père des Épidémies se fait fort d'affecter un certain détachement par rapport aux contingences - après tout, quelle chose pourrait être plus importante que son grand œuvre ? Sa quête de l'ultime pestilence est si prenante qu'il se soucie peu des bouleversements que connaissent les rapports de pouvoir au sein du Royaume du Chaos, mais cela ne signifie pas qu'il ne joue aucun rôle dans le Jeu Divin. Ses expériences ne seraient rien sans des résultats pratiques, et il est toujours avide de tester ses créations sur le champ de bataille.

Le Père des Épidémies voyage sur un immense Palanquin chargé de tout un attirail alchimique : des athanors emplis de poudre malodorante, des outres gonflées de liquides indescriptibles et des besaces pleines de nurglings spécialement engendrés pour être les vecteurs de son panel de maladies. Son énorme poids est soutenu par un tapis vivant de nurglings et bien d'autres l'entourent pour le servir, tous issus de ses creusets pestilentiels. Au combat, Ku'gath lance ses nurglings. Les démons explosent au contact de l'ennemi, le couvrent de fluides virulents, et Ku'gath observe attentivement les effets de ses dernières créations. Si l'épidémie déclenchée s'avère satisfaisante, il se gargarise tel n'importe quel père fier de ses enfants. Si le résultat est décevant, Ku'gath concocte précipitamment une nouvelle version de la maladie, y trempe un nurgling et retente l'expérience sans attendre.

De tous les démons de Nurgle, Ku'gath est celui qui aime le plus entrer dans l'univers matériel, car sa quête transcende les barrières entre les mondes. Quelques gouttes de sang mortel peuvent parfois transformer une maladie bénigne en une pandémie abominable. Ku'gath a ainsi découvert, par exemple, qu'un peu de vessie de skaven en poudre multipliait par dix la virulence de la Peste Rouge. Par conséquent, et au nom de la science, il se fait un devoir de capturer des spécimens frais lors de chacun de ses voyages. Ces prisonniers, mortels ou démons, sont gardés dans un cellier humide, au cœur de la demeure de Nurgle, ainsi Ku'gath ne manque-t-il jamais d'ingrédients.

C'est lors d'une de ses incursions dans l'univers des mortels que Ku'gath a rencontré la seule race qui l'a plongé dans la colère au détriment de son détachement d'érudit : les nains. Professionnellement parlant, Ku'gath déteste ces petits êtres pour leur résistance à la maladie ; au niveau personnel, il garde un souvenir amer de sa défaite à Karaz-a-Karak. Quoi qu'il en soit, Ku'gath sait déjà quels seront ses premiers cobayes lorsqu'il sera parvenu à créer la maladie ultime.



MAGIE : Ku'gath est un sorcier de niveau 1 qui utilise le domaine de Nurgle.

RÈGLES SPÉCIALES : Démon de Nurgle, démoniaque, haine (nains), grande cible, attaques empoisonnées, traînée de bave (p. 47), terreur.

Infestation de nurglings : Au début de chacun de vos tours, un socle de nurglings à 6 ps ou moins de Ku'gath récupère automatiquement un seul PV perdu précédemment. S'il n'y a pas de socle de nurglings blessé à 6 ps, rien ne se passe.

DONS DÉMONIAQUES :

Projectiles nécrotiques : Des nurglings pestiférés éclosent constamment du corps de Ku'gath, comme des poussins fétides.

Arme magique. Cette attaque de tir suit les règles de *catapulte*, si ce n'est que Ku'gath peut se déplacer et tirer, mais sans effectuer de *marche forcée*. Elle a le profil suivant :

Portée	Force	Règles spéciales
12-36 ps	5 (5)	Ignore les sauvegardes d'armure, tir lent

En cas d'incident de tir, n'utilisez pas le Tableau d'Incident de Tir des Catapultes ; Ku'gath a accidentellement écrasé le nurgling et le tir est sans effet.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ku'gath, Père des Épidémies	6	6	3	6	7	7	4	6	9

Ku'gath et son Palanquin sont traités comme une figurine unique avec le profil ci-dessus.

TYPE DE TROUPE : Monstre (personnage spécial).

GARDIENS DES SECRETS

TUEURS DE SLAANESH, DÉVOREURS D'AGONIE, GRANDS CORNUS

Les gardiens des secrets profanent tout ce qui est noble et pur, dépouillent les croyants de leur foi, et ne promettent que la damnation. Ils tirent leur force de la corruption des autres, et se régalent des péchés et des excès comme un mortel apprécie les grands crus et les plats raffinés. Pour un gardien des secrets, la peur et le désir sont les plus succulents des mets, et le ravissement qu'éprouvent les mortels est sa nourriture, d'autant plus riche si la victime se retrouve plongée des sommets de l'extase jusqu'aux tréfonds de la terreur. Rien n'est plus délectable, aux yeux d'un gardien, que de tramer l'enlèvement d'un freluquet vaniteux tandis qu'il baigne dans l'adulation de ses admirateurs, pour l'isoler et le confronter à la terreur la plus abjecte. Une fois que la victime est moralement brisée et souillée par ses propres déjections, le démon la contraint à faire face aux moqueries méprisantes de ses anciens camarades et laudateurs.

On raconte qu'il n'est pas deux gardiens des secrets qui se ressemblent, et que la forme de chacun d'eux est issue du caprice de Slaanesh au moment de sa manifestation. Il est vrai que l'aspect de ces démons majeurs est très varié : certains présentent une tête de taureau, d'autres un visage androgyne désarmant de beauté qui ne cache que mieux la dépravation de leur cœur. Tous ont deux paires de bras, des yeux semblables à des gemmes, des mouvements sensuels et brutaux à la fois.



Un gardien des secrets est un adversaire terrifiant, qui sait savourer comme nul autre la douleur, la caresse de ses coups dans la chair, les organes et les os de ses proies. Ses immenses pinces peuvent couper en deux un chevalier en armure d'un revers gracieux, et ses poings sont capables de réduire en pulpe le plus robuste des ennemis. Le démon accorde un soin particulier au moindre des coups qu'il porte. Il sait transformer une caresse innocente en étreinte suffocante, ou une giflure légère en coup de taille terrifiant qui répandra au sol les entrailles de son ennemi selon des motifs plaisants.

Les talents meurtriers des gardiens des secrets ne se limitent nullement au combat physique. Issus de la matière du Chaos et maîtrisant la magie insidieuse du Prince des Plaisirs, ce sont des magiciens accomplis qui ravagent leurs cibles par des spasmes d'agonie, obscurcissent leur sens par des promesses de gloire et savent donner une forme à leurs rêves et à leurs cauchemars. Le gardien des secrets n'aime rien tant que déployer sa magie subtile et maléfique pour retourner le frère contre le frère et jeter sur les lignes ennemies un voile d'illusions qui embrume les esprits. Les rares mortels qui peuvent combattre ce démon doivent être purs de cœur et d'esprit, car ce monstre s'entoure d'enchantements conçus pour endormir la raison et confondre les sens. Bien des héros se sont révélés incapables de résister à leurs instincts primitifs pendant que le Gardien des Secrets jouait avec eux et les démembrait avec une élégance exaltante.

Un gardien des secrets ne craint ni la douleur ni les blessures, car chaque sensation, qu'elle soit agréable ou cuisante, lui arrache des cris et des gémissements qui étourdissent non seulement les sens, mais aussi les fondements même de toute raison. Les gardiens des secrets consomment les âmes de ceux qu'ils tuent, chacune étant une friandise délicieuse qui ira nourrir Slaanesh. Affronter un gardien des secrets revient donc à s'exposer à une mort atroce, mais aussi à risquer la damnation éternelle. On dit que ces démons préfèrent les âmes des elfes plus que celles de toute autre race, pour des raisons encore mal comprises, mais le fait est que de tous les royaumes qui ont subi les déprédations de Slaanesh, c'est l'île d'Ulthuan qui en a le plus souffert.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gardien des secrets	10	9	6	6	6	5	10	6	9

TYPE DE TROUPE: Monstre (personnage).

MAGIE: Les gardiens des secrets sont des sorciers qui utilisent les domaines de Slaanesh ou de l'Ombre.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Slaanesh, démoniaque, grande cible, terreur.

"Il a exaucé tous mes désirs, mais il a pris tout ce qui m'était cher. Je donnerais n'importe quoi pour l'admirer une fois encore."

—Liber Malefic

DÉMONETTES DE SLAANESH

ENFANTS DE SLAANESH, ÉMISSAIRES DE L'HEUREUSE DÉGRADATION, CHASSERESSES

Les démonettes sont les serviteurs de Slaanesh les plus nombreux. Elles sont nimbées d'un charme hypnotique, d'une magie corruptrice qui pare leurs traits répugnants d'une aura de séduction perverse. Nul ne peut dire quels délices surnaturels les démonettes peuvent accorder, mais sur le champ de bataille, la douleur est leur seul présent. Elles s'élancent au combat sur leurs jambes graciles, les spirales de leurs tatouages formant des kaléidoscopes étourdissants de couleurs et de formes. Des troupes chamarrées de ces créatures lubriques dansent d'un ennemi à l'autre, leurs pinces découpant chairs et métaux pour offrir à leur ennemi une mort sensuelle.

Après la bataille, les démonettes ramènent les âmes des défunts au palais de Slaanesh, au cœur du Royaume du Chaos, là où ceux qui l'ont bien servi peuvent accéder au statut de prince démon. Les couards, ou ceux qui ont renié Slaanesh, sont condamnés à une éternité de tourment au Palais du Plaisir. Pour les adorateurs de Slaanesh, c'est un paradis libéré de toute entrave morale, où l'on peut s'adonner aux pratiques les plus décadentes. Pour les malheureux qui ont conclu à la légère un pacte démoniaque, c'est un enfer sans issue.



"C'était là, en cet étrange jardin, que je contemplai les plus gracieuses des créatures. Leurs voix étaient enivrantes, leur toucher était extatique. Elles me supplièrent de rester avec elles, pour repousser ensemble l'ennui de l'existence. Pourtant, si mon corps désirait rester, mon âme vit clairement le piège. Résolument sourd à leurs suppliques, je m'enfuis, et la joie de m'être échappé n'était égalée que par un inexplicable chagrin."

— Liber Malefic

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Démonette	6	5	4	3	3	1	5	2	7
Tentatrice	6	5	4	3	3	1	5	3	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Slaanesh, démoniaque.

HÉRAUTS DE SLAANESH

En plus de satisfaire les caprices de Slaanesh, ses hérauts lèvent ses armées, planifient ses campagnes (dont les détails fastidieux ennui vite Slaanesh) et répandent son credo dans le monde des mortels. Ils rapportent également au Prince du Chaos des bribes des intrigues des mortels. Comme elles peuvent permettre la corruption d'un monarque, Slaanesh leur est toujours attentif.

Les hérauts apportent aussi les ordres de leur maître à ses serviteurs méritants. Ces visites ne sont pas toujours accueillies avec joie, car Slaanesh est de tempérament on ne peut plus versatile et excessif, mais la venue d'un héraut est toujours perçue comme un signe divin.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héraut de Slaanesh	6	7	6	4	3	2	7	4	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage).

MAGIE: Un héraut de Slaanesh promu sorcier utilise les domaines de Slaanesh ou de l'Ombre.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Slaanesh, démoniaque.

AMÉLIORATIONS:

Privilège mineur de grâce: Cette figurine, et toutes les figurines de son unité, réussissent automatiquement les tests de terrain *dangereux*, d'*attention messire* ! et de caractéristiques (à l'exception des tests de Commandement).

Privilège majeur de rapidité: Cette figurine, et toutes les figurines de son unité, ont la règle *frappe toujours en premier*.

Privilège exalté de tromperie: On ne peut refuser un défi lancé par cette figurine, et vous choisissez quel ennemi l'accepte. De plus, tout ennemi en contact avec cette figurine, ou une figurine de son unité, a un malus de -3 en Initiative (avec un minimum de 1) jusqu'à la fin de la phase.

VENEUSES DE SLAANESH

CAVALIÈRES DE SLAANESH, DISCIPLES DE LA DÉCADENCE, SOMBRES COURTISANES

Les veneuses de Slaanesh sont les éclaireurs du Prince du Chaos, des démonettes montées sur d'agiles coursiers démoniaques. Maléfiques et rapides comme des serpents, les veneuses écument les éternels champs de bataille du Royaume du Chaos pour tendre des embuscades aux proies vulnérables.

Ces chasseresses démoniaques sont incroyablement rapides. La légende veut qu'elles soient capables de charmer le temps même et de voyager entre les secondes. D'autres prétendent que leurs montures sont faites des désirs coupables des créatures vivantes et ne peuvent ainsi être battues en vitesse, car nul n'échappe à ses propres désirs! Quelle que soit la vérité, devenir la proie des veneuses de Slaanesh est une condamnation à mort particulièrement affreuse.

Les montures de Slaanesh peuvent flairer les vents de magie et y chercher l'âme des mortels de la même façon qu'une créature ordinaire peut sentir des odeurs dans la brise. Chaque âme a un parfum particulier et il suffit qu'une monture le perçoive pour qu'elle soit par la suite capable de le suivre pour l'éternité. Les veneuses apprécient cette capacité, car comme toutes les démonettes, leur cruauté n'a pas de limite. Elles aiment poursuivre un malheureux mortel sur des lieues et des lieues puis, lorsque tout semble perdu pour leur proie, elles abandonnent la chasse, laissant à leur victime le temps de reprendre des forces et de nourrir un nouvel espoir de survie.

Pareilles traques peuvent se poursuivre sur des mois ou même des années, les veneuses poussant le mortel aux limites de son endurance physique et mentale. Ce n'est que lorsque la victime s'effondre et finit par se rendre à leur étreinte que les veneuses mettent fin à la poursuite et emportent son âme dans le Royaume du Chaos. Par sa reddition, le mortel prive les démonettes de leurs plaisirs, mais se condamne à une éternité de tourments exquis dans les chambres du Palais du Plaisir.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Veneuse	6	5	4	3	3	1	5	2	7
Accroche-cœur	6	5	4	3	3	1	5	3	7
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7

TYPE DE TROUPE: Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Slaanesh, démoniaque, cavalerie légère, attaques empoisonnées (monture).

"Ma première rencontre avec les chasseresses sauvages fut surtout marquée par l'horreur de leurs griffes et l'aspect obscène de leurs montures. Par bonheur, je suis à présent incapable de les revoir en mon for intérieur, mais leur chant surnaturel résonne dans mes rêves. Ce son est à la fois terrifiant et merveilleux, et sa beauté éthérée n'est éclipsée que par sa perversité. Plus je tente de le bannir de mes pensées, plus mon esprit se montre avide d'entendre à nouveau son harmonie blasphématoire."

— Liber Malefic



MONTURES DE SLAANESH

Les montures démoniaques chevauchées par les veneuses de Slaanesh sont d'étranges bipèdes. Leur corps élancé et sinueux ondule lorsqu'elles s'élancent sur l'ennemi, portées par leurs pattes graciles qui se terminent par des serres d'oiseau de proie. Leur cou est paré d'une crinière de cheveux soyeux qui court le long de leur dos jusqu'au bout de leur queue. Une langue serpentine jaillit de leur gueule édentée pour venir s'enrouler autour de leurs ennemis.

Il faut se défier du moindre contact avec la langue d'une monture de Slaanesh. La salive de cette créature contient des substances sans nom qui exacerbent les sensations tout en atténuant les réflexes et les réactions de défense. Si la victime survit à l'attaque, elle sera hantée pour le restant de ses jours par des désirs hallucinatoires, et ses rêves tourneront autour des tentations les moins avouables.

	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: Démon de Slaanesh, démoniaque, cavalerie légère, attaques empoisonnées.

CHARS TRAQUEURS DE SLAANESH

STRIDENTE CHARRERIE, GLORIEUSE ÉQUIPÉE, PÂLE AVANT-GARDE

Puissamment tractés par des montures véloces, les chars traqueurs font vibrer l'air par leurs couleurs impies. Les essieux gémissent tel un chœur d'âmes tourmentées, composant avec les incantations des démonettes et les mugissements des montures une cacophonie qui ébranle la santé mentale. Quand le char percute les rangs ennemis, les démonettes hilares dansent et bondissent sur l'attelage en répandant les entrailles.

Un héraut de Slaanesh part souvent en guerre sur un char traqueur exalté. Cela, pour mieux apprécier les souffrances des victimes du char, pour bénéficier d'une position avantageuse, et être bien en vue de ses vassaux aussi bien que de l'ennemi. Du haut de son trône roulant, le héraut peut se pencher pour soustraire un spécimen intéressant à la gueule garnie de rasoirs du chariot. Ce n'est pas un geste de bonté. En fait, les ennemis attrapés de la sorte ne tardent pas à supplier qu'on les rende aux lames implacables, afin d'échapper au héraut.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char traqueur	-	-	-	4	4	4	-	-	-
Char traqueur exalté	-	-	-	4	4	8	-	-	-
Tentatrice exaltée	-	5	4	3	-	-	5	4	7
Démonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	-	-	5	1	-

TYPE DE TROUPE: Char (sauvegarde d'armure 6+).

RÈGLES SPÉCIALES: **Démon de Slaanesh, démoniaque, touches d'impact (2D6+1)** (char traqueur exalté), **attaques empoisonnées** (monture de Slaanesh).



BÊTES DE SLAANESH

BÉLIERS DE SLAANESH, SAUTEURS CHIMÉRIQUES, BÊTES DE L'EXCESSIVE EXULTATION

Les bêtes sont des créatures incroyablement rapides, capables de ramper et de traverser n'importe quel type de terrain à une vitesse effrayante, mais le déhanchement lascif qui accompagne leur progression a quelque chose d'effroyablement dérangeant. Leurs pattes s'agitent plus qu'il ne semble nécessaire lorsqu'elles se mettent en marche, car leurs membres martèlent un rythme syncopé et irrégulier qui célèbre la gloire du Prince du Chaos. Les bêtes chantent à l'intention de leurs congénères lorsqu'elles courent, en un chuintement si aigu que peu de mortels peuvent le percevoir consciemment.

La bête de Slaanesh semble plus frêle que la plupart des autres démons, mais seul un imbécile la sous-estimerait. En sus du péril que représentent ses pinces, l'ennemi doit également se garder de l'aiguillon qui termine sa queue segmentée. Ce dard suinte d'un poison soporifique capable de plonger l'orque le plus robuste dans un coma profond. En outre, la bête exhale une aura musquée qui affecte la raison de ses proies et les engourdit, si bien qu'elles ne répondent plus qu'aux stimulations plus extrêmes.

Une portion du champ de bataille attaquée par des bêtes de Slaanesh semble souvent tranquille, car les victimes du musc attendent passivement que les créatures portent le coup fatal. La fin peut se faire attendre, car elles ont le même penchant pour la torture que les autres séides du Prince du Chaos. Quand les effets du musc s'estompent, les victimes ressentent simultanément les souffrances d'une douzaine de blessures.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête de Slaanesh	10	4	0	4	4	3	6	3	7

TYPE DE TROUPE: Bête monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: **Démon de Slaanesh, démoniaque.**

Musc soporifique: Les figurines en contact avec au moins une bête de Slaanesh subissent un malus de -1 en CC et en Initiative, à moins qu'elles ne soient des *Démons de Slaanesh*.

CHARS DE SLAANESH

MOISSONNEUSES PARFUMÉES, FAUCHEUSES DÉCADENTES, SŒURS BATTEUSES

Le Prince du Chaos tire une grande fierté de son domaine splendide et décadent. Hélas, les conflits incessants qui caractérisent les royaumes du Chaos entravent la quête de perfection de Slaanesh, car après chaque bataille, ses terres sont jonchées de cadavres disgracieux. C'est pourquoi les chars de Slaanesh sillonnent les plaines, avec leurs lames acérées, pour réduire les corps en fragments suffisamment menus afin que l'étrange flore puisse les assimiler rapidement.

Bien sûr, les lascives démonettes rechignent à accomplir ce genre de corvée ingrate pour l'entretien des jardins de leur maître. En effet, lors de tels travaux, il n'y a ni émotions à consommer, ni sensations de tourments à goûter. Et faute de stimulations de cette nature, les démonettes deviennent léthargiques et leurs formes s'estompent. De ce fait, faute de volontaires, les chars n'avaient pour équipage que les démonettes qui avaient déplu à Slaanesh, et se trouvaient condamnées à des millénaires de service, affectées à cette moisson morbide.

Or, les démonettes sont aussi rusées que cruelles. Deux d'entre elles contournèrent les instructions de leur maître, en conduisant leur char en pleine bataille. Il apparut bientôt que les lames conçues pour débiter les cadavres pourrissants étaient également très dangereuses pour les vivants. Les têtes et les membres tranchés volaient comme des fétus de paille ;

les fluides vitaux éclaboussaient abondamment les montures et l'équipage. Les démonettes y étaient indifférentes, car elles n'avaient jamais connu un tel ravissement durant une bataille. Comme tout ce que produisaient les domaines de Slaanesh, le métal dans lequel le char avait été forgé était en phase avec les sensations des êtres vivants. En plongeant dans la chair, les lames transformaient la souffrance des victimes en nuées d'encens spirituel si enivrant qu'il rendait les démonettes frénétiques, les rendant trop vives pour qu'on puisse les suivre du regard tandis qu'elles frappaient.

“Les trois premiers malheureux périrent instantanément, emportés dans ce tourbillon d'acier démoniaque. Le quatrième, victime du destin moqueur, resta accroché sur la chaîne centrale. Il y resta suspendu un instant, tandis que l'engin continuait sa course et lacérait ses talons. L'une des démonettes tendit la griffe. Elle caressa d'abord la joue du malheureux, comme une mère rassurant son enfant. Puis, comme je le voyais venir, son sourire aimable devint une grimace de pure méchanceté. En un éclair, la griffe sectionna les poignets de la victime. La seconde suivante, il ne restait de l'homme que ses mains tranchées – qui tenaient encore la chaîne – et l'écho d'un hurlement dans la nuit.”

– Liber Malefic

Quand Slaanesh eut enfin vent de ce manquement à ses instructions, son courroux fut terrible, car aucun dieu du Chaos ne tolère qu'on bafoue son autorité. Mais d'un autre côté, il était satisfait du carnage que ce simple char avait su répandre à lui tout seul. Et c'est ainsi que le Prince décréta que servir parmi l'équipage d'un char ne serait plus une punition, mais une promotion prestigieuse. Depuis, les chars de Slaanesh sont à l'avant-garde des assauts, tranchant et mutilant l'ennemi sur leur passage en une sinistre moisson. Et en ce qui concerne les deux démonettes qui avaient osé agir selon leur caprice, Slaanesh les métamorphosa en statues de marbre qu'il planta au bout de la grand-route de son domaine, le dos à jamais tourné aux plaisirs décadents qu'elles convoitaient. Désormais, ces damnées servent silencieusement d'exemple à l'intention de tous les adeptes du Prince du Chaos qui seraient tentés d'outrepasser Sa volonté.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char de Slaanesh	-	-	-	4	4	4	-	-	-
Tentatrice exaltée	-	5	4	3	-	-	5	4	7
Démonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	-	-	5	1	-

TYPE DE TROUPE : Char (sauvegarde d'armure 6+).

RÈGLES SPÉCIALES : Démon de Slaanesh, démoniaque, attaques empoisonnées (monture de Slaanesh).

Senteur d'âmes : Si un Char de Slaanesh fait perdre au moins un PV avec ses *touches d'impact*, la tentatrice reçoit immédiatement un nombre d'Attaques bonus égal au nombre de PV retirés, jusqu'à la fin du tour.

LE MASQUE DE SLAANESH

LA DANSEUSE ÉTERNELLE, LA VIERGE MAUDITE, LA SOMBRE TROMPEUSE

Le Masque était jadis la plus aimée des démonettes, car elle dansait sans cesse et exécutait des chorégraphies si étourdissantes que les dieux mêmes étaient frappés de stupeur. Mais le Masque fut déçue lorsque Slaanesh connut son plus grave revers au cours du Jeu Divin, lorsqu'il fut impliqué par Tzeentch dans une guerre contre Nurgle et Khorne qu'il ne pouvait espérer gagner.

Cherchant à apaiser le tourment de son seigneur, le Masque dansa avec plus de grâce et d'entrain que jamais. Elle glissait sur le parquet de la salle de bal, fait de rêves brisés et de promesses anéanties, chacun de ses entrechats se fondant sans effort dans la pirouette suivante. Aucun mortel n'aurait pu observer sa danse sans en être bouleversé, mais Slaanesh n'oubliait pas sa cuisante défaite et l'âpre douleur de l'humiliation ne quittait plus son cœur vaniteux. Le spectacle de la démonette qui dansait ne lui parut être qu'une pique cruelle, une moquerie subtile visant son orgueil blessé.

Le Prince du Chaos donna libre cours à sa colère. Il maudit le Masque, la condamnant à danser pour toute l'éternité, contre son gré, sans jamais pouvoir s'arrêter pour prendre le moindre repos ou savourer d'autres expériences. Ses danses célèbreraient désormais la splendeur de Slaanesh, chacun de ses mouvements serait une ode aux victoires du Prince du Chaos. Une fois sa colère assouvie, Slaanesh se détourna du Masque et se retira dans ses appartements, où la caresse de ses demoiselles d'honneur saurait, peut-être, soulager momentanément sa fierté navrée.

Et la malédiction dure encore de nos jours. Le Masque danse sur les plans matériels et immatériels, sur une mélodie qu'elle seule peut entendre, sans jamais pouvoir se reposer. Elle est attirée par les lieux où les sensations sont exacerbées, et apparaît parfois à la table d'un grand festin, ou à la coda d'un grand opéra. Son masque d'or frémit et se transforme au fil de sa danse en adoptant l'aspect des personnages qu'elle incarne. Et le pouvoir de la malédiction divine est si grand que tous ceux qui s'approchent du Masque sont entraînés dans la sarabande infernale. Qu'ils soient démons ou mortels, tous ont un rôle à jouer dans la pantomime, et s'y adonnent avec autant de brio que s'ils l'avaient répétée toute leur vie.

Mais le tempo de la danse change alors que l'histoire de Slaanesh se déroule. Lors de la Danse du Songe, qui dépeint le sommeil du Prince attendant son éveil, les pas sont lents et mesurés. À l'inverse, la Pavane de la Douleur, qui recrée les brillantes victoires de Slaanesh sur Khorne, se danse de façon syncopée et se termine lorsque les danseurs involontaires s'entre-tuent. Ces danses ne sont pas forcément issues du passé, mais de toutes les époques présentes et futures. La malédiction du Masque lui permet de montrer des événements à venir, comme l'emprisonnement de Lœc et la purification par le feu des jardins de Nurgle, jusqu'au légendaire Rhan'k'adanra, l'ultime bataille et le crépuscule des dieux. Ceux qui survivent à la danse n'en retiennent que des souvenirs flous et subjectifs. Ils ne peuvent désormais plus voir que ruine et mort autour d'eux, et ressentir la torture d'un corps poussé dans ses derniers retranchements. Pendant ce temps, ailleurs, le Masque continue de danser...

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Le Masque de Slaanesh	10	7	6	4	3	2	7	5	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Slaanesh, Démoniaque.

Sarabande solitaire: Le Masque de Slaanesh ne peut pas rejoindre une unité.

La danse éternelle: Au début de chacune des phases de Corps à Corps du joueur qui la contrôle, le Masque doit exécuter une danse choisie dans la liste ci-dessous. Chaque danse cible une unité ennemie (même engagée au corps à corps), à une portée de 12 ps, et ne nécessite pas de ligne de vue. Jusqu'à la fin de la phase, la cible subit un malus de -1 à la caractéristique correspondante (jusqu'à un minimum d'1).

Danse	Caractéristique pénalisée
La danse du songe	Commandement
La saltarelle spasmodique	Force
La valse de la léthargie	Initiative

Réflexes surnaturels: Le Masque de Slaanesh a une sauvegarde *invulnérable* de 3+.



PRINCES DÉMONS

PRINCES NOIRS, PORTEURS DE MORT, BLASPHEMES ÉTERNELS

L'élévation au rang de prince démon est l'objectif ultime de tous ceux qui s'aventurent sur la voie du Chaos. C'est la récompense que cherchent ceux qui se soumettent aux dieux noirs, car elle leur accorde une force inimaginable, l'immortalité et des pouvoirs interdits.

Certains princes démons servent leur dieu comme dans leur vie passée, même si c'est sur un nouveau champ de bataille. D'autres croient avoir transcendé le rôle de simple pion, et envisagent de devenir maître du Royaume du Chaos. Ils ne comprennent pas qu'avoir franchi un niveau du Jeu Divin ne fait jamais que les rapprocher de la damnation éternelle. Les mortels ne peuvent point convoiter la couronne des dieux.

	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: **Démoniaque**, **grande cible**, **Terreur**. De plus, un prince démon doit toujours être soit un **démon de Khorne**, soit un **démon de Tzeentch**, soit un **démon de Nurgle**, soit un **démon de Slaanesh**.

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

AMÉLIORATIONS:
Armure du Chaos: Un prince démon doté de cette amélioration a une sauvegarde d'armure de 4+.
Vol démoniaque: Un prince démon doté de cette amélioration suit la règle spéciale *vol*.



"Je ne sus point ce qui m'horrifiait le plus: la gloire blasphématoire du prince démon, ou le fait qu'en sa présence je me surpris à désirer moi aussi la bénédiction impie qu'il venait de recevoir."

— Liber Malefic

GARGOUILLES DU CHAOS

RAPACES DU CHAOS, VAUTOURS, CORBEAUX DU CHAOS

Les gargouilles sont des fragments d'énergie brute du Chaos. Quasiment dénuées d'intelligence, elles sont entièrement soumises aux caprices des divinités du Chaos, et leur aspect comme leur puissance fluctuent selon les rapports de force au sein du sombre panthéon. Elles sont aisément asservies par les autres démons, qu'elles craignent et respectent.

Les lâches gargouilles se tiennent en marge des combats. Ce n'est que lorsqu'une proie vulnérable se présente qu'elles s'abattent en essaim hurlant qu'il est vain de fuir. La seule forme de défense valide contre une telle attaque consiste à faire face, et à repousser les démons jusqu'à ce que la magie qui les ancre au plan d'existence des mortels se dissipe.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gargouille du Chaos	4	3	0	4	3	1	4	1	2

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: **Démoniaque**, **vol**.

"J'observai les gargouilles qui festoyaient, et se disputaient dans une langue gutturale les morceaux de cadavre les plus juteux."

— Liber Malefic

BROYEURS D'ÂMES

ARPENTEURS D'ACIER, FAUCHEURS DES MÂNES, ENGEANCE DU MÂCHEFER

Quand sa forme physique est détruite, un démon peut mettre en gage son nom véritable auprès de la Forge des Âmes. À l'issue de cette sombre transaction, l'essence impotente du démon est liée dans une carcasse de métal corrompu. Ainsi renaît-il sous la forme d'un broyeur d'âme.

Il n'y a pas deux broyeurs d'âmes identiques, mais tous offrent un spectacle troublant. La transformation est une parodie des désirs les plus secrets du démon, qui est assez pervers pour se trouver lui-même répugnant. Cependant, le changement confère une puissance dont peu de démons peuvent se targuer. Les pas cliquetants d'un broyeur d'âmes font trembler le sol, et il est horriblement rapide pour sa taille, capable de battre un cheval à la course si l'odeur des combats le stimule. Ses pattes mues par de puissants pistons frappent avec assez de force pour réduire n'importe qui en bouillie immonde. Mais si grande que soit la force physique d'un broyeur d'âmes, elle n'est pas la seule ressource dont il dispose pour venir à bout de ses ennemis, car la métamorphose le dote d'armes dignes de sa nouvelle stature.

D'après la légende, si un broyeur peut collecter assez d'âmes de mortels, la Forge libère le démon de sa prison mécanique et lui rend son existence de jadis. Hélas, comme pour tous les contrats signés dans le Royaume du Chaos, une telle dette ne se rembourse pas facilement. Plus d'un broyeur d'âmes a été

détruit alors qu'il ne lui manquait plus qu'une victime pour racheter sa dette. Pire, s'il est vaincu, le broyeur d'âmes doit se vendre de nouveau à la Forge des Âmes pour ne pas retourner dans le néant. Et si un démon reste trop longtemps sous cette forme, son identité originale se fond dans la machine qu'il sert, et elle disparaît définitivement en quelques millénaires. C'est ainsi qu'en voulant se racheter, un démon peut subir lui-même la damnation qu'il cherche à infliger aux mortels.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Gd
Broyeur d'âmes	8	3	3	6	7	6	3	4	7

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: **Démoniaque, grande cible, terreur.** De plus, un broyeur d'âmes doit toujours être soit un **démon de Khorne**, soit un **démon de Tzeentch**, soit un **démon de Nurgle**, soit un **démon de Slaanesh**.

Étreinte d'airain: Immédiatement avant de résoudre les Attaques du broyeur d'âmes, désignez une figurine en contact socle à socle avec ce dernier. Cette figurine doit effectuer un test d'Initiative. En cas de réussite, rien ne se passe. En cas d'échec, toutes les autres Attaques que le broyeur d'âmes porte contre cette figurine à ce tour touchent automatiquement.

Avance implacable: Cette figurine peut se déplacer (sans effectuer de marche forcée) et tirer avec une de ses armes.

Armure naturelle (4+): Le broyeur d'âmes a une sauvegarde d'armure de 4+.

ÉQUIPEMENT:

Canon moissonneur: Permet au broyeur d'âmes de tirer de la *mitraille* (cf. livre de règles de Warhammer). Si le dé d'artillerie indique un incident de tir, à la place, le broyeur d'âmes perd un PV sans sauvegarde d'aucune sorte.

AMÉLIORATIONS:

Vomi ardent: Suit les règles d'un *lance-flammes*. Si le dé d'artillerie indique un incident de tir, à la place, le broyeur d'âmes perd un PV sans sauvegarde d'aucune sorte.

Pince d'os démoniaque: Un broyeur d'âme avec cette amélioration peut échanger l'ensemble de ses Attaques contre une seule Attaque spéciale; annoncez-le après avoir résolu la règle *étreinte d'airain*. Cette Attaque est résolue avec F10 et suit la règle spéciale *blessures multiples* (1D6).

Bombardement de phlegme: Cette attaque de tir suit les règles d'une *catapulte*. Si le dé d'artillerie indique un incident de tir, à la place, le broyeur d'âmes perd un PV sans sauvegarde d'aucune sorte.

Regard corrupteur: Cette attaque de tir suit les règles d'une *baliste*.



DOMAINE DE TZEENTCH

LE FEU DU CHANGEMENT

(attribut de domaine)

Lorsqu'un *démon* lance un sort du domaine de Tzeentch qui cause la perte d'au moins 1 Point de Vie, choisissez une unité d'horreurs roses ou de hurleurs dans un rayon de 12 ps du lanceur, et jetez 1D6 par PV ôté (sauf ceux qui ont été perdus à cause du *feu mutant* – voir ci-dessous). Dans le cas d'une unité d'horreurs roses, ajoutez une figurine pour chaque résultat de 4+. Dans le cas d'une unité de hurleurs, ajoutez une figurine pour chaque résultat de 6. Les figurines sont ajoutées, une par une, au rang arrière. Dès que le rang arrière est plein, ou si l'unité n'a qu'un rang d'au moins 5 figurines, la figurine suivante débute un nouveau rang à l'arrière. Les figurines qui ne peuvent pas être placées (faute de place ou de figurines) sont perdues. Les figurines créées de la sorte n'ont aucune amélioration et ne concèdent aucun point de victoire additionnel.

FEU BLEU DE TZEENTCH (sort primaire)

5+ pour lancer

Tandis que le sorcier dessine des motifs invisibles dans l'air, les corps de ses ennemis se consomment 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 vole le savoir magique dans l'esprit de son ennemi.

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, une déchirure dans la trame même de la réalité, 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 une Force de 10, 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

LES ENFANTS DE NURGLE

(attribut de domaine)

Lorsqu'un *démon* lance un sort du domaine de Nurgle qui cause la perte d'au moins 1 Point de Vie, choisissez une unité de portepestes ou de nurglings dans un rayon de 12 ps du lanceur, et jetez 1D6 par PV ôté. Dans le cas d'une unité de portepestes, ajoutez une figurine pour chaque résultat de 5+. Dans le cas d'une unité de nurglings, ajoutez un socle pour chaque résultat de 6. Les figurines sont ajoutées, une par une, au rang arrière. Dès que le rang arrière est plein, ou si l'unité n'a qu'un rang d'au moins 5 figurines, la figurine suivante débute un nouveau rang à l'arrière. Les figurines qui ne peuvent pas être placées (faute de place ou de figurines) sont perdues. Les figurines créées de la sorte n'ont aucune amélioration et ne concèdent aucun point de victoire additionnel.

FLOT DE CORRUPTION (sort primaire)

7+ pour lancer

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, provoquant des vomissements irrésistibles 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). Le sort peut être renforcé pour réduire d'1D3 la CC et l'I de ces mêmes unités ennemies (effectuez un seul jet pour tous les ennemis affectés); 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, alors qu'ils nécrosent le corps de ses ennemis.

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 affections 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. Puis l'unité ciblée doit réussir immédiatement un test d'E ou subir à nouveau 1D6 touches de F5. La cible doit continuer à effectuer des tests d'E jusqu'à ce qu'elle en réussisse un, 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

Dans sa grande générosité, le sorcier invoque un maelstrom de fluides bilieux infestés d'asticots et de cancrelats qui dévore la peau, la chair et l'âme de tous les ennemis qui ont le malheur (ou la chance) de se trouver sur son passage.

Reste en jeu. *Tornado de Peste* est un **vortex magique** qui utilise le petit gabarit circulaire. Une fois le gabarit en place, le joueur indique la direction dans laquelle la *Tornado 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 *Tornado 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 du jeu).

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

LES REJETONS DE LA DAMNATION

(attribut de domaine)

Lorsqu'un *démon* lance un sort du domaine de Slaanesh qui cause la perte d'au moins 1 Point de Vie, choisissez une unité de démonettes ou de bêtes de Slaanesh dans un rayon de 12 ps du lanceur, et jetez 1D6 par PV ôté. Dans le cas d'une unité de démonettes, ajoutez une figurine pour chaque résultat de 5+. Dans le cas d'une unité de bêtes, ajoutez une figurine pour chaque résultat de 6. Les figurines sont ajoutées, une par une, au rang arrière. Dès que le rang arrière est plein, ou si l'unité n'a qu'un rang d'au moins 5 figurines, la figurine suivante débute un nouveau rang à l'arrière. Les figurines qui ne peuvent pas être placées (faute de place ou de figurines) sont perdues. Les figurines créées de la sorte n'ont aucune amélioration et ne concèdent aucun point de victoire additionnel.

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 milieu 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 DÉMONIAQUES

LES COLIFICHETS ET BÉNÉDICTIONS IMPIES DES DIEUX SOMBRES

De nombreux personnages de l'armée des démons du Chaos ont l'option de recevoir des *dons démoniaques*. Du fait de la nature capricieuse des dieux sombres, qui peuvent reprendre leur faveur en un clin d'œil, vous ne pouvez pas acheter des dons spécifiques. À la place, un personnage peut recevoir des dons démoniaques *mineurs*, *majeurs* ou *exaltés*. Une même figurine ne peut pas avoir plus de deux dons de chaque type.

Au début de la partie, lors de l'étape de génération des sorts, déterminez aléatoirement les dons démoniaques de chacun de vos personnages qui en sont pourvus en jetant 1D6 sur le tableau approprié – effectuez des jets séparés, un par un. Chaque don ne peut être reçu qu'une seule fois par une même figurine ; relancez les résultats identiques jusqu'à obtenir un don différent.

Tout don démoniaque peut être échangé contre le résultat 0 de son tableau (procédez à l'échange avant d'effectuer le jet suivant). C'est le seul moyen de recevoir les dons démoniaques qui sont des armes magiques. Si une figurine se retrouve avec plusieurs armes magiques, vous devez choisir laquelle elle utilise au début de chaque combat, exactement comme si elle portait plusieurs armes spéciales de corps à corps. Par ailleurs, les dons démoniaques suivent les règles des *objets magiques* (des *objets enchantés*, sauf mention contraire), à ceci près qu'un démon peut porter plusieurs objets de chaque type.

DONS EXALTÉS (75 POINTS PAR JET DE DÉ)

1D6 Don Démoniaque

- 0 Artéfact infernal :** Le démon possède un des *artéfacts infernaux* décrits page 63. Il ne peut y en avoir qu'un seul de chaque type par armée.
- 1 Aura de diversion :** Tant que cette figurine est sur la table, ajoutez un dé "gratuit" à vos tentatives de dissipation.
- 2 Magnétite magique :** Chaque fois qu'un sorcier lance un sort avec succès, jetez 1D6 ; le démon récupère 1PV perdu plus tôt dans la bataille sur 5+. Par contre, chaque fois qu'un sorcier obtient un fiasco, le démon perd 1PV sur 4+.
- 3 Pourvoyeur de la nuée :** À la fin de chaque phase de Corps à Corps durant laquelle le démon a causé la perte d'au moins 1PV, une unité de *gargouilles* est créée. L'unité se compose d'une gargouille pour chaque PV ôté. L'unité entière doit être placée à 6 ps ou moins du démon et à plus d'1 ps de toute unité et de tout terrain infranchissable. Si la moindre figurine ne peut être posée par manque de place ou de figurines, elle est perdue. Les unités créées de la sorte ne concèdent pas de points de victoire.
- 4 Cuir impénétrable :** +2 en Endurance.
- 5 Puissance suprême :** +3 en Force.
- 6 Deux-fois béni :** Effectuez un autre jet dans ce tableau, en relançant les 6, puis un jet dans le tableau des *dons mineurs*. Le démon reçoit ces deux dons sans coût supplémentaire.

DONS MAJEURS (50 POINTS PAR JET DE DÉ)

1D6 Don Démoniaque

- 0 Arme magique majeure :** Le démon possède une *arme magique* d'une valeur maximale de 50 points, choisie dans le livre de règles de *Warhammer*. Un démon de Khorne peut prendre à la place une Hache de Khorne, un démon de Tzeentch un Sceptre du Changement, un démon de Nurgle une Épée Funeste et un démon de Slaanesh un Fouet de Désespoir (voir page 62).
- 1 Sacrifice impie :** Le démon peut choisir de perdre 1D3 PV (sans aucune sauvegarde autorisée) au début de n'importe laquelle de vos phases de Magie. S'il le fait, ajoutez 1D3+1 dés à votre réserve de pouvoir.
- 2 Corpulence :** +1 Point de Vie.
- 3 Frappe immatérielle :** Les Attaques de corps à corps du démon interdisent les sauvegardes d'armure.
- 4 Mangeur d'âmes :** À la fin de toute phase durant laquelle le démon a causé la perte d'au moins 1PV au corps à corps, il récupère 1 seul PV perdu.
- 5 Peau hermétique :** Le démon possède une sauvegarde d'armure de 2+ qui ne peut jamais être améliorée.
- 6 Rafale infernale :** +2 Attaques.

DONS MINEURS (25 POINTS PAR JET DE DÉ)

1D6 Don Démoniaque

- 0 Arme magique :** Le démon possède une *arme magique* d'une valeur maximale de 25 points, choisie dans le livre de règles de *Warhammer*. Un démon de Khorne peut prendre à la place une Lame de Sang, un démon de Tzeentch une Baguette de Bizarrerie, un démon de Nurgle un Fléau Pestilentiel et un démon de Slaanesh une Épée Voleuse d'Esprits (voir page 62).
- 1 Absorbant d'aptitudes :** Chaque fois que le démon tue un personnage ennemi, une de ses caractéristiques, de votre choix, est immédiatement augmentée d'1 point.
- 2 Amputeur :** Les Attaques de corps à corps du démon suivent la règle spéciale *blessures multiples* (2).
- 3 Masse écrasante :** Le démon suit la règle spéciale *touches d'impact* (1D3).
- 4 Sombre faveur :** Le démon possède une sauvegarde invulnérable de 2+ contre la première blessure qu'il subit au cours de la bataille.
- 5 Haleine empoisonnée :** Le démon possède une *arme de souffle* de Force 2. Les blessures causées par cette attaque interdisent les sauvegardes d'armure.
- 6 Vitesse surnaturelle :** Le démon suit la règle spéciale *frappe toujours en premier*.

ARMES DES DIEUX SOMBRES

LAME DE SANG

Arme magique

Cette arme pesante frémit de la rage sans borne que Khorne lui a insufflée; ses coups ne fendent pas seulement l'armure et les os de sa victime, mais son âme également.

Les Attaques portées avec la Lame de Sang sont résolues avec un bonus de +1 en Force et la règle spéciale *coup fatal*.

HACHE DE KHORNE

Arme magique

Les Rois du Carnage du Premier Cercle sont des buveurs de sang de haut rang, ayant l'insigne honneur de mener les hordes de Khorne à la bataille. Chaque Roi du Carnage manie une hache faite de métal démoniaque usé par les combats. L'arme est à peine moins assoiffée de sang que son porteur, et le pousse à toujours plus de massacres.

Lorsqu'il attaque avec la Hache de Khorne, le porteur gagne +3 Attaques s'il est en contact socle à socle avec au moins trois figurines ennemies.

BAGUETTE DE BIZARRERIE

Arme magique

Cette badine a été taillée dans un os de Krysothos, un duc du changement qui eut l'outrecuidance de s'approprier une portion de la sorcellerie de Tzeentch. Krysothos n'est plus, transformé en grimoire à plumes, mais ses os lui ont survécu et sont toujours imprégnés de sa kleptomane magie.

Chaque fois que le porteur lance ou dissipe un sort avec succès, jetez 1D6 : la Baguette gagne une charge magique sur 5+. Le porteur reçoit un bonus à sa Force et à ses Attaques égal au nombre de charges accumulées par la Baguette.



SCEPTRE DU CHANGEMENT

Arme magique

L'énergie brute du Chaos ruisselle le long ce bâton noueux et tordu, comme des langues de feu crépitant. Être frappé par ce sceptre, c'est ressentir le changement lui-même, jusqu'à être transformé en masse informe et geignarde par le pouvoir irrépressible de Tzeentch.

Tout personnage ou monstre qui perd au moins 1PV à cause du Sceptre du Changement doit réussir immédiatement un test d'Endurance ou perdre 1D6 PV supplémentaires sans sauvegarde d'armure autorisée. Si une de ces figurines perd son dernier PV à cause du Sceptre du Changement, elle explose! Toutes les figurines situées dans un rayon d'1D6 ps subissent immédiatement une touche de Force 5.

FLÉAU PESTILENTIEL

Arme magique

Les têtes de ce fléau sont les crânes réduits de victimes de la peste, tandis que ses chaînes sont faites de tendons et d'entrailles desséchées. L'arme déborde de pestilence, toujours prête à se répandre.

Les Attaques portées avec le Fléau Pestilentiel sont résolues avec un bonus de +2 en Force lors du premier round de chaque corps à corps. Tout personnage ou monstre qui perd au moins 1PV à cause du Fléau doit réussir immédiatement un test d'Endurance ou perdre 1 autre PV sans sauvegarde d'armure.



LAME FUNESTE

Arme magique

Selon la légende, il existe une Lame Funeste pour chacune des épidémies préférées de Nurgle. On raconte en outre que chacune de ces armes s'est coagulée à partir de la chair morte putréfiée que ces maladies avaient infectée.

Les Attaques portées avec la Lame Funeste suivent les règles spéciales *attaques empoisonnées* et *blessures multiples (1D3)*.

ÉPÉE VOLEUSE D'ESPRITS

Arme magique

L'Épée Voleuse d'Esprits fut forgée dans le magma du désir brut et refroidie dans une cuve remplie du sang de Slaanesh. Le Prince du Chaos pensait que son champion N'kari serait armé pour vaincre Skarbrand. Hélas, le désir n'a jamais été aussi ardent que la colère, et N'kari fut défait. L'histoire ne dit pas ce qu'il advint de l'arme.

Tout personnage ou monstre qui perd au moins 1 Point de Vie à cause de l'Épée Voleuse d'Esprits doit réussir immédiatement un test d'Initiative ou perdre 1 autre PV sans sauvegarde d'armure autorisée.

FOUET DE DÉSESPOIR

Arme magique

Les cordons de ce fouet sont faits d'âmes tressées avides de s'échapper. Lorsque le fouet claque, les filaments spirituels s'écartent, cinglant tous les ennemis à proximité et leur causant une douleur atroce.

Portée	Force	Règles Spéciales
12 ps	Utilisateur	Tirs multiples (2D6)

ARTÉFACTS INFERNAUX

LE PORTIQUE À GLYPHES

Objet enchanté

Le mage maniaque M'kar créa le Portique à Glyphes pour attirer les démons et les asservir. Hélas, le plan de M'kar connut un terrible revers, car si les démons se déversèrent par la brèche, ils repartirent ensuite en emportant M'kar et son invention. Depuis, le Portique à Glyphes a souvent démontré son efficacité. Quant à son créateur...

Si votre armée inclut le Portique à Glyphes, vous pouvez conserver une seule unité dans le Royaume du Chaos au lieu de la déployer en début de partie. Le Portique peut être placé au cours de n'importe laquelle de vos sous-phases des Autres Mouvements. Si le porteur est tué, il doit placer le Portique juste avant d'être retiré comme perte. Dans les deux cas, placez un pion à 12 ps ou moins du porteur et effectuez une *dévi*ation de 3D6 ps (6D6 si le porteur a été tué). Si le pion dévie hors de la table, ou à moins d'1 ps d'une unité ou d'un terrain *infranchissable*, modifiez la distance de déviation du minimum requis pour placer le pion à 1 ps de ce qui vous gêne.

Une fois le Portique placé, l'unité qui patiente dans le Royaume du Chaos peut entrer en jeu par le Portique lors de la sous-phase des Autres Mouvements de n'importe quel tour ami ultérieur. Lorsqu'elle arrive, placez-la orientée dans n'importe quelle direction, avec les restrictions suivantes : l'unité a au moins autant de colonnes que de rangs, le dos du rang arrière est en contact avec le pion, aucune figurine n'est à plus de 12 ps du pion, et l'unité est à plus d'1 ps de toute autre unité, de tout terrain *infranchissable* et bord de table. L'unité peut ensuite se déplacer normalement (mais pas effectuer une *mar*che forcée).

LA PIERRE D'INÉLUCTABILITÉ

Objet enchanté

Au cœur du Royaume du Chaos se dresse la Cité Inélucltable. Cette construction sans âge s'éloigne de ceux qui la cherche et projette son ombre grandissante sur ceux qui la fuient. Elle a souvent été rasée, mais elle s'est toujours rebâtie toute seule et il en sera toujours ainsi tant qu'une pierre subsistera. On raconte que si une seule de ses briques est plantée dans le monde réel, une nouvelle cité surgit de terre.

Une seule utilisation. Le porteur de la Pierre d'Inélucltabilité peut l'utiliser à la fin de n'importe quelle phase de Mouvement. Placez un rempart maudit (un obstacle d'une longueur maximale de 8 ps) n'importe où dans un rayon de 6 ps du porteur. On ne peut pas le placer au-dessus (ou à moins d'1 ps) d'une unité, ni sur un autre décor (collines exceptées). À la fin de chacun de vos tours, jetez 1D6. Sur 1-3, rien ne se passe. Sur 4-5, placez un autre rempart maudit. Sur 6, placez une tour maudite (une Tour de Guet Citadel ou un autre bâtiment de taille similaire). Les décors maudits placés de la sorte doivent être disposés de sorte à toucher un décor maudit placé précédemment, et ne peuvent pas être placés au-dessus d'une unité, ni sur un autre décor (collines et forêts exceptées). Si le décor ne peut pas être placé, ou si vous ne possédez pas un décor approprié, alors on ne place rien. Les remparts maudits sont des *murs*, et les tours maudites sont des *bâtiments*. Une figurine des Forces de l'Ordre dont le socle est en contact avec un rempart maudit ou une tour maudite subit une pénalité de -2 en Initiative.



LA LAME ÉTERNELLE

Arme magique

Si l'on en croit la légende, cette arme aurait été impliquée dans chaque bataille majeure depuis l'aube des temps. C'était une épée lors du Sac de Braquiron et une hache lors du Massacre de Naggra. Au cours du Siècle de Kislev, c'est une lance maniée par De'voth le Dévot et après sa mort, la dague qui prit la vie du tsar. Détenir la Lame Éternelle assure une réputation universelle – du moins, tant que sa volonté propre s'accorde avec celle de son porteur.

Jetez 1D3 au début de chaque round de corps à corps ; la CC, la F, l'I et les A du porteur reçoivent un bonus égal au résultat du dé jusqu'à la fin de la phase.

LE VOLUME CHROMATIQUE

Objet enchanté

Dans ces pages sont inscrits les secrets les plus ténébreux à propos des vents du Chaos. Malheureusement, ce grimoire est un démon capricieux et espiègle, peu enclin à coopérer avec son lecteur. Ceci dit, à quoi pourrait-on s'attendre de la part d'un duc du changement qu'on a transmuté pour le punir de ses actes de rébellion passés ?

À votre tour, vous pouvez relancer les vents de magie. Toutefois, si vous le faites, votre adversaire peut lui aussi relancer les vents de magie à son tour. Dans les deux cas, tous les dés du jet déterminant les vents de magie doivent être relancés.





LISTE D'ARMÉE

*Le monde des mortels est mûr pour l'invasion !
Rassemblez vos serviteurs démoniaques,
formez vos hordes et partez anéantir la vie !*

*Cette section doit vous aider à transformer votre
collection de figurines Citadel de démons du
chaos en un ost démoniaque prêt à livrer bataille
sur la table de jeu. Vous trouverez également
une page de références en fin de section, qui
regroupe tous les profils des unités de ce livre,
afin de vous y reporter aisément
au cœur de la furie des combats.*

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 SANGUINAIRES DE KHORNE										3	4 14 points par figurine
2 Profil										3 Type de Troupe	
Sanguinaire										Infanterie	
Massacreur										Infanterie	
5 Taille d'unité : 10+										7 Règles spéciales :	
6 Dons démoniaques :										8 Options :	
<ul style="list-style-type: none"> Lame infernale Démon de Khorne Démoniaque Peau écailleuse (6+) Résistance à la magie (1) 										<ul style="list-style-type: none"> Promouvoir un sanguinaire en massacreur 10 points Promouvoir un sanguinaire en musicien 10 points Promouvoir un sanguinaire en porte-étendard 10 points – Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de 25 points 	

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 (comme les champions d'unité) sont aussi 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 Démons du Chaos possède un coût en points qui reflète son efficacité sur le champ de bataille. Par exemple, une démonette coûte 11 points, tandis que Kairos en coûte 565 !

5 Taille d'Unité : Il s'agit du nombre minimal de figurines nécessaires pour former cette unité. Il y aura parfois une taille maximale, voire des unités composées d'une seule figurine.

6 Dons Démoniaques : Il s'agit des dons démoniaques standards de l'unité. Le coût de ces dons 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.



Massacreur

Le sanguinaire à droite est armé d'une lame infernale. Comme vous pouvez le voir sur le profil ci-dessus, il vous en coûtera 14 points pour l'inclure dans votre armée. Une unité de 10 sanguinaires armés de la sorte vous coûtera donc 140 points.

Le sanguinaire à gauche est un massacreur, un champion d'unité. Améliorer l'unité de sanguinaires afin de promouvoir un de ses membres en champion vous coûtera 10 points supplémentaires.



Sanguinaire

SEIGNEURS

SKARBRAND

610 points

Profil
Skarbrand

M CC CT F E PV I A Cd
8 10 10 6 6 5 10 6 9

Type de Troupe
Monstre (personnage spécial)

Équipement:

- Armure lourde

Règles spéciales:

- Cri de fureur éternelle
- Démon de Khorne
- Démoniaque
- Frénésie
- Grande cible
- Haine
- Rage incarnée
- Résistance à la magie (2)
- Terreur



Dons démoniaques:

- Massacre et Carnage

KAIROS LE TISSEUR DE DESTINS

565 points

Profil
Kairos le Tisseur de Destins

M CC CT F E PV I A Cd
8 1 0 5 5 5 1 1 9

Type de Troupe
Monstre (personnage spécial)

Magie:

Kairos est un sorcier de niveau 4 – voir page 50 pour plus de détails.

Dons démoniaques:

- Bâton d'Uchronie

Règles spéciales:

- Démon de Tzeentch
- Démoniaque
- Grande cible
- Oracle de l'éternité
- Terreur
- Vol



KU'GATH, PÈRE DES ÉPIDÉMIES

625 points

Profil
Ku'gath, Père des Épidémies

M CC CT F E PV I A Cd
6 6 3 6 7 7 4 6 9

Type de Troupe
Monstre (personnage spécial)

Magie:

Ku'gath est un sorcier de niveau 1 qui utilise le domaine de Nurgle.

Dons démoniaques:

- Projectiles Nécrotiques

Règles spéciales:

- Attaques empoisonnées
- Démon de Nurgle
- Démoniaque
- Grande cible
- Haine (Nains)
- Infestation de nurglings
- Terreur
- Traînée de bave

BUVEUR DE SANG

400 points

Profil
Buveur de sang

M CC CT F E PV I A Cd
8 10 10 6 6 5 9 6 9

Type de Troupe
Monstre (personnage)

Équipement:

- Hache (arme de base)
- Fouet (arme de base additionnelle)
- Armure lourde

Règles spéciales:

- Démon de Khorne
- Démoniaque
- Grande cible
- Résistance à la magie (2)
- Terreur
- Vol

Options:

- Des dons démoniaques pour un montant total de100 points

DUK DU CHANGEMENT

400 points

Profil
Duc du changement

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

Type de Troupe
Monstre (personnage)

Équipement:

- Arme de base

Règles spéciales:

- Démon de Tzeentch
- Démoniaque
- Grande cible
- Terreur
- Vol

Magie:

Un duc du changement est un sorcier de niveau 2 qui utilise les domaines de Tzeentch ou du Métal.

Options:

- Peut recevoir une des améliorations suivantes :
 - Sorcier de niveau 335 points
 - Sorcier de niveau 470 points
- Des dons démoniaques pour un montant total de100 points

SEIGNEURS

GRAND IMMONDE

375 points

Profil

Grand immonde

M CC CT F E PV I A Cd
6 6 3 6 7 6 4 5 9

Type de Troupe

Monstre (personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles spéciales :

- Attaques empoisonnées
- Démon de Nurgle
- Démoniaque
- Grande cible
- Terreur

Options :

- Peut recevoir une des améliorations suivantes :
 - Sorcier de niveau 235 points
 - Sorcier de niveau 370 points
 - Sorcier de niveau 4105 points
- Des dons démoniaques pour un montant total de100 points

Magie :

Un grand immonde est un sorcier de niveau 1 qui utilise les domaines de Nurgle ou de la Mort.

GARDIEN DES SECRETS

375 points

Profil

Gardien des secrets

M CC CT F E PV I A Cd
10 9 6 6 6 5 10 6 9

Type de Troupe

Monstre (personnage)

Équipement :

- Griffes (arme de base)

Règles spéciales :

- Démon de Slaanesh
- Démoniaque
- Grande cible
- Terreur

Options :

- Peut recevoir une des améliorations suivantes :
 - Sorcier de niveau 235 points
 - Sorcier de niveau 370 points
 - Sorcier de niveau 4105 points
- Des dons démoniaques pour un montant total de100 points

Magie :

Un gardien des secrets est un sorcier de niveau 1 qui utilise les domaines de Slaanesh ou de l'Ombre.

PRINCE DÉMON

250 points

Profil

Prince démon

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

Type de Troupe

Monstre (personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles spéciales :

- Démoniaque
- Grande cible
- Terreur

Options :

- Doit recevoir une des améliorations suivantes :
 - Démon de Khorne5 points
 - Démon de Tzeentch10 points
 - Démon de Nurgle5 points
 - Démon de Slaaneshgratuit
- Peut recevoir une des améliorations suivantes (*démon de Khorne* excepté) :
 - Sorcier de niveau 135 points
 - Sorcier de niveau 270 points
 - Sorcier de niveau 3105 points
 - Sorcier de niveau 4140 points
- Armure du Chaos20 points
- Vol démoniaque40 points
- Des dons démoniaques pour un montant total de75 points

Magie :

Un prince démon promu sorcier utilise les domaines de Tzeentch ou du Métal s'il est un *démon de Tzeentch*, les domaines de Nurgle ou de la Mort s'il est un *démon de Nurgle*, et les domaines de Slaanesh ou de l'Ombre s'il est un *démon de Slaanesh*.



HÉROS

LE PRENEUR DE CRÂNES

200 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Le Preneur de Crânes	5	9	9	5	4	2	9	4	8	Infanterie (personnage spécial)

Dons démoniaques:

- Cape de Crânes
- L'Épée du Tueur

Règles spéciales:

- Démon de Khorne
- Démoniaque
- Des crânes pour le Trône de Crânes!
- Haine
- Peau écailleuse (6+)
- Privilège mineur d'abjuration

Options:

- Peut avoir une des montures suivantes:
 - Juggernaut de Khorne 50 points
 - Trône de sang de Khorne..... 120 points

KARANAK

195 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Karanak	8	7	0	5	5	3	6	4	8	Bête de guerre (personnage spécial)

Dons démoniaques:

- Collier d'Airain du Châtiment

Règles spéciales:

- Embuscade
- Démon de Khorne
- Démoniaque
- Haine
- La proie du Dieu du Sang
- Peau écailleuse (6+)
- Privilège majeur de fureur

LES SCRIBES BLEUS

81 points

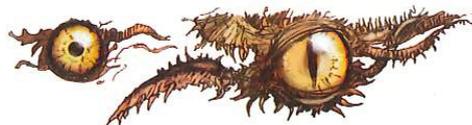
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Les Scribes Bleus	-	3	3	3	3	2	3	2	7	Cavalerie (personnage spécial)
Disque de Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7	-

Dons démoniaques:

- Parchemins de Sorcellerie

Règles spéciales:

- Démon de Tzeentch
- Démoniaque
- Siphon de sorts
- Vol



LE CHANGELIN

170 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Le Changelin	4	3	4	3	3	2	3	1	8	Infanterie (personnage spécial)

Équipement:

- Arme de base

Magie:

Le Changelin est un sorcier de niveau 1 qui utilise le domaine de Tzeentch.

Règles spéciales:

- Démon de Tzeentch
- Démoniaque
- Horreur amorphe
- Privilège mineur de métamorphose



EPIDEMIUS

200 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Epidemius	-	5	5	5	5	2	4	3	8	Cavalerie monstrueuse (personnage spécial)
Palanquin de Nurgle	4	3	3	3	3	4	3	6	7	-

Dons démoniaques:

- Épée pestilentielle

Règles spéciales:

- Décompte des plaies
- Démon de Nurgle
- Démoniaque
- Privilège mineur de virulence

HÉROS

LE MASQUE DE SLAANESH

140 points

Profil

Le Masque de Slaanesh

M CC CT F E PV I A Cd
10 7 6 4 3 2 7 5 8

Type de Troupe

Infanterie (personnage spécial)

Équipement:

- Arme de base

Règles spéciales:

- Démon de Slaanesh
- Démoniaque
- La danse éternelle
- Réflexes surnaturels
- Sarabande solitaire



HÉRAUT DE KHORNE

100 points

Profil

Héraut de Khorne

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

Type de Troupe

Infanterie (personnage)

Dons démoniaques:

- Lame infernale

Règles spéciales:

- Démon de Khorne
- Démoniaque
- Peau écailleuse (6+)
- Résistance à la magie (1)

Options:

- Peut avoir une des montures suivantes:
 - Juggernaut de Khorne 50 points
 - Trône de sang de Khorne 160 points
- Peut recevoir une des améliorations suivantes:
 - Privilège exalté de colère 75 points
 - Privilège majeur de fureur 60 points
 - Privilège mineur d'abjuration 30 points
- Des dons démoniaques pour un montant total de 50 points

HÉRAUT DE TZEENTCH

90 points

Profil

Héraut de Tzeentch

M CC CT F E PV I A Cd
4 3 4 3 3 2 3 2 8

Type de Troupe

Infanterie (personnage)

Équipement:

- Arme de base

Règles spéciales:

- Démon de Tzeentch
- Démoniaque

Magie:

Un héraut de Tzeentch est un sorcier de niveau 1 qui utilise les domaines de Tzeentch ou du Métal.

Options:

- Sorcier de niveau 2 35 points
- Peut avoir une des montures suivantes:
 - Disque de Tzeentch 20 points
 - Char incendiaire de Tzeentch (Voir le profil et les options page 94. Le coût de la monture compte dans les points de Héros. Le héraut de Tzeentch remplace l'incendiaire exalté.) 70 points
- Peut recevoir une des améliorations suivantes:
 - Privilège exalté de conjuration 50 points
 - Privilège majeur du changement 35 points
 - Privilège mineur de métamorphose 25 points
- Des dons démoniaques pour un montant total de 50 points

HÉRAUT DE NURGLE

90 points

Profil

Héraut de Nurgle

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

Type de Troupe

Infanterie (personnage)

Dons démoniaques:

- Épée pestilentielle

Règles spéciales:

- Démon de Nurgle
- Démoniaque

Magie:

Un héraut de Nurgle promu sorcier utilise les domaines de Nurgle ou de la Mort.

Options:

- Sorcier de niveau 1 35 points
- Palanquin de Nurgle 50 points
- Peut recevoir une des améliorations suivantes:
 - Privilège exalté de contagion 50 points
 - Privilège majeur de fécondité 45 points
 - Privilège mineur de virulence 40 points
- Des dons démoniaques pour un montant total de 50 points

HÉROS

HÉRAUT DE SLAANESH

90 points

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

Équipement :

- Arme de base

Règles spéciales :

- Démon de Slaanesh
- Démoniaque

Options :

- Sorcier de niveau 1 35 points
- Peut avoir une des montures suivantes :
 - Monture de Slaanesh 25 points
 - Char traqueur de Slaanesh (voir le profil page 93.
Le coût de la monture compte dans les points de Héros.
Le héraut de Slaanesh remplace un des membres d'équipage.) 85 points
 - Char traqueur exalté de Slaanesh (voir le profil page 94.
Le coût de la monture compte dans les points de Héros.
Le héraut de Slaanesh remplace la tentatrice exaltée.) 190 points
- Peut recevoir une des améliorations suivantes :
 - Privilège exalté de tromperie 60 points
 - Privilège majeur de rapidité 50 points
 - Privilège mineur de grâce 5 points
- Des dons démoniaques pour un montant total de 50 points

Magie :

Un héraut de Slaanesh promu sorcier utilise les domaines de Slaanesh ou de l'Ombre.



MONTURES

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Juggernaut de Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7	Bête monstrueuse
Disque de Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7	Bête de guerre
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 :

- *Juggernaut de Khorne* : Démon de Khorne, démoniaque, monstre d'airain.
- *Disque de Tzeentch* : Démon de Tzeentch, démoniaque, vol.
- *Palanquin de Nurgle* : Démon de Nurgle, démoniaque.
- *Monture de Slaanesh* : Attaques empoisonnées, cavalerie légère, démon de Slaanesh, démoniaque.

TRÔNE DE SANG DE KHORNE

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Trône de sang	7	5	-	5	5	4	2	3	-	Char (sauvegarde d'armure 3+)
Sanguinaire	-	5	5	4	-	-	4	1	7	-

Équipage :

2 sanguinaires

Dons démoniaques :

- *Lame infernale* (sanguinaires uniquement)

Règles spéciales :

- Démon de Khorne
- Démoniaque
- Festin sanglant
- Machine-démon
- Totem du massacre éternel

Le Porteur de la Grande Bannière

Un héraut peut porter la grande bannière pour 25 points. Le porteur de la grande bannière peut recevoir une bannière magique (sans limite de points). S'il porte une bannière magique, il ne peut pas choisir des dons démoniaques.

“La bête avait à peine émergé de son refuge qu'elle fut assaillie par trois ou quatre démonettes, qui jetèrent des filets lestés sur leur gibier. Celui-ci se débattit avec fureur, ruant et griffant pour tenter de s'échapper. Puis les démonettes produisirent une corne à boire torsadée et gravée de motifs abjects, et forcèrent la créature entravée à boire à son goulot argenté. Lorsque les filets furent ramenés, la bête était placide, docile, prête à être menée à la bataille par ses nouvelles maîtresses.”

– Liber Malefic

UNITÉS DE BASE

SANGUINAIRES DE KHORNE

14 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Sanguinaire	5	5	5	4	3	1	4	1	7	Infanterie
Massacreur	5	5	5	4	3	1	4	2	7	Infanterie

Taille d'unité: 10+

Règles spéciales:

- Démon de Khorne
- Démoniaque
- Peau écailleuse (6+)
- Résistance à la magie (1)

Options:

- Promouvoir un sanguinaire en massacreur10 points
- Promouvoir un sanguinaire en musicien10 points
- Promouvoir un sanguinaire en porte-étendard10 points
- Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de25 points

Dons démoniaques:

- Lame infernale

HORREURS ROSES DE TZEENTCH

13 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Horreur rose	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie
Horreur irisée	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Infanterie

Taille d'unité: 10+

Règles spéciales:

- Démon de Tzeentch
- Démoniaque
- Horreurs bleues

Options:

- Promouvoir une horreur rose en horreur irisée10 points
- Promouvoir une horreur rose en musicien10 points
- Promouvoir une horreur rose en porte-étendard10 points
- Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de25 points

Magie:

Une unité d'horreurs roses est un sorcier de niveau 1, utilisant le domaine de Tzeentch.

PORTEPESTES DE NURGLE

13 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Portepeste	4	3	3	4	4	1	2	1	7	Infanterie
Pouacre	4	3	3	4	4	1	2	2	7	Infanterie

Taille d'unité: 10+

Règles spéciales:

- Démon de Nurgle
- Démoniaque

Options:

- Promouvoir un portepeste en pouacre10 points
- Promouvoir un portepeste en musicien10 points
- Promouvoir un portepeste en porte-étendard10 points
- Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de25 points

Dons démoniaques:

- Épée pestilentielle

DÉMONETTES DE SLAANESH

11 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Démonette	6	5	4	3	3	1	5	2	7	Infanterie
Tentatrice	6	5	4	3	3	1	5	3	7	Infanterie

Taille d'unité: 10+

Règles spéciales:

- Démon de Slaanesh
- Démoniaque

Options:

- Promouvoir une démonette en tentatrice10 points
- Promouvoir une démonette en musicien10 points
- Promouvoir une démonette en porte-étendard10 points
- Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de25 points

UNITÉS SPÉCIALES

ÉQUARRISSEURS DE KHORNE

65 points par figurine

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

Taille d'unité: 3+

Règles spéciales:

- Monstre d'airain
- Démon de Khorne
- Démoniaque
- Peau écailleuse (6+)
- Résistance à la magie (1)

Options:

- Promouvoir un équarrisseur en abatteur 10 points
- Promouvoir un équarrisseur en musicien 10 points
- Promouvoir un équarrisseur en porte-étendard. 10 points
 - Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de 50 points

Dons démoniaques:

- Lame infernale (cavaliers uniquement)

CHIENS DE KHORNE

30 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Chien de Khorne	8	5	0	4	4	2	4	2	7	Bête de guerre

Taille d'unité: 5+

Règles spéciales:

- Démon de Khorne
- Démoniaque
- Peau écailleuse (6+)

Options:

- Toute l'unité peut être améliorée avec la règle spéciale *embuscade* 3 points par figurine

Dons démoniaques:

- Collier de Khorne

INCENDIAIRES DE TZEENTCH

40 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Incendiaire	6	2	4	4	4	2	4	2	7	Infanterie
Pyrobole	6	2	5	4	4	2	4	2	7	Infanterie

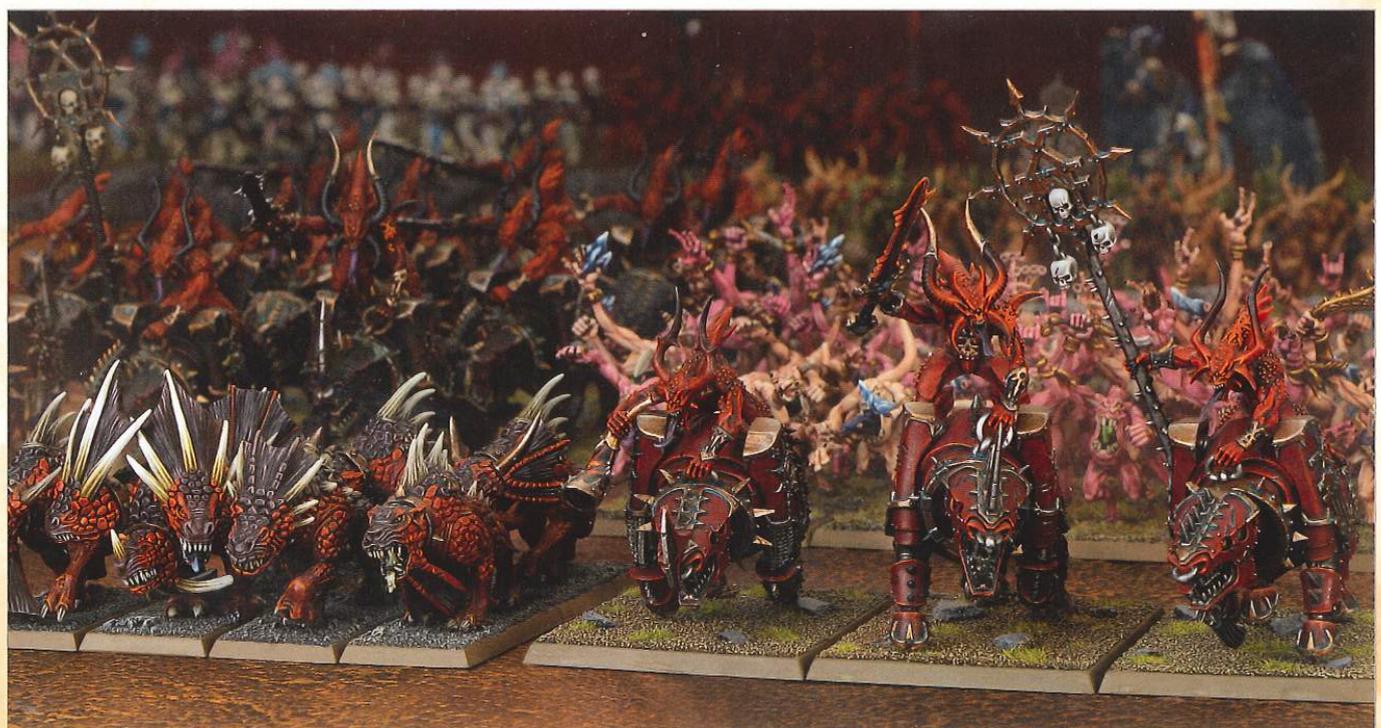
Taille d'unité: 3-6

Règles spéciales:

- Démon de Tzeentch
- Démoniaque
- Feu mutant
- Flammes de Tzeentch
- Tirailleurs

Options:

- Promouvoir un incendiaire en pyrobole. 10 points



UNITÉS SPÉCIALES

HURLEURS DE TZEENTCH

40 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Hurlleur	1	3	0	4	4	2	4	3	7	Bête de guerre

Taille d'unité: 3+

Règles spéciales:

- Attaque au passage
- Démon de Tzeentch
- Démoniaque
- Morsure de lamproie
- Vol



NURGLINGS

40 points par socle

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Nurglings	4	3	3	3	3	4	3	4	7	Nuée

Taille d'unité:

2-12 socles

Règles spéciales:

- Démon de Nurgle
- Démoniaque
- Scouts



BÊTE DE NURGLE

60 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Bête de Nurgle	6	3	0	4	5	4	2	D6+1	7	Bête monstrueuse

Taille d'unité: 1+

Règles spéciales:

- Attaques aléatoires (1D6+1)
- Attaques empoisonnées
- Démon de Nurgle
- Démoniaque
- En quête d'attention
- Régénération
- Trainée de bave



VENEUSES DE SLAANESH

20 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Veneuse	6	5	4	3	3	1	5	2	7	Cavalerie
Accroche-cœur	6	5	4	3	3	1	5	3	7	Cavalerie
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	-

Taille d'unité: 5+

Règles spéciales:

- Attaques empoisonnées (montures de Slaanesh uniquement)
- Cavalerie légère
- Démon de Slaanesh
- Démoniaque

Options:

- Promouvoir une veneuse en accroche-cœur10 points
- Promouvoir une veneuse en musicien10 points
- Promouvoir une veneuse en porte-étendard10 points
 - Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de25 points

BÊTES DE SLAANESH

65 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Bête de Slaanesh	10	4	0	4	4	3	6	3	7	Bête monstrueuse

Taille d'unité: 3+

Règles spéciales:

- Démon de Slaanesh
- Démoniaque
- Musc soporifique

UNITÉS SPÉCIALES

CHAR TRAQUEUR DE SLAANESH

110 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char traqueur	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 6+)
Démonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	-
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-

Taille d'unité: 1

Équipement:

- Faux

Règles spéciales:

- Attaques empoisonnées (montures de Slaanesh uniquement)
- Démon de Slaanesh
- Démoniaque

Équipage: 2 démonettes

Tiré par:

2 montures de Slaanesh

GARGOUILLES

12 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Gargouille	4	3	0	4	3	1	4	1	2	Infanterie

Taille d'unité: 5+

Règles spéciales:

- Démoniaque
- Vol

Options:

- Toute l'unité peut recevoir une des améliorations suivantes:
 - Démons de Khorne 2 points par figurine
 - Démons de Tzeentch..... 2 points par figurine
 - Démons de Nurgle 2 points par figurine
 - Démons de Slaanesh 2 points par figurine



UNITÉS RARES

CANON À CRÂNES DE KHORNE

135 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Canon à crânes	7	5	-	5	5	4	2	3	-	Char (sauvegarde d'armure 3+)
Sanguinaire	-	5	5	4	-	-	4	1	7	-

Taille d'unité: 1

Équipement:

- Canon à crânes
- Faux

Dons démoniaques:

- Lame infernale (sanguinaires uniquement)

Règles spéciales:

- Avance implacable
- Démon de Khorne
- Démoniaque
- Festin sanglant
- Machine-démon

Équipage:

2 sanguinaires

CHAR INCENDIAIRE DE TZEENTCH

150 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char incendiaire	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure -)
Incendiaire exalté	-	4	4	4	-	-	4	3	7	-
Hurlleur	1	3	0	4	-	-	4	3	-	-

Taille d'unité: 1

Équipement:

- Faux

Options:

- Équipage d'horreurs bleues 20 points

Équipage:

1 incendiaire exalté

Règles spéciales:

- Démon de Tzeentch
- Démoniaque
- Feu exalté de Tzeentch
- Feu mutant (incendiaire exalté uniquement)
- Vol

Tiré par: 2 hurleurs



BROYEUR D'ÂMES

250 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Broyeur d'âmes	8	3	3	6	7	6	3	4	7	Monstre

Taille d'unité: 1

Règles spéciales:

- Armure naturelle (4+)
- Avance implacable
- Démoniaque
- Étreinte d'airain
- Grande cible
- Terreur

Options:

- Doit recevoir une des améliorations suivantes:
 - Démon de Khorne 5 points
 - Démon de Tzeentch 10 points
 - Démon de Nurgle 5 points
 - Démon de Slaanesh free
- Pince d'os démoniaque 10 points
- Peut recevoir une des améliorations suivantes:
 - Vomi ardent 50 points
 - Bombardement de phlegme 50 points
 - Regard corrupteur 55 points

Équipement:

- Arme de base
- Canon moissonneur

CHAR TRAQUEUR EXALTÉ DE SLAANESH

220 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char traqueur exalté	-	-	-	4	4	8	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 6+)
Tentatrice exaltée	-	5	4	3	-	-	5	4	7	-
Démonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	-
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-

Taille d'unité: 1

Équipement:

- Faux

Règles spéciales:

- Attaques empoisonnées (montures de Slaanesh uniquement)
- Démon de Slaanesh
- Démoniaque
- Touches d'impact (2D6+1)

Équipage: 1 tentatrice exaltée et 3 démonettes

Tiré par:

4 montures de Slaanesh



UNITÉS RARES

CHAR DE SLAANESH

130 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char de Slaanesh	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 6+)
Tentatrice exaltée	-	5	4	3	-	-	5	4	7	-
Démonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	-
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-

Taille d'unité : 1

Équipement :

- Faux

Règles spéciales :

- Attaques empoisonnées (montures de Slaanesh uniquement)
- Démon de Slaanesh
- Démoniaque
- Senteur d'âmes

Équipage : 1 tentatrice exaltée et 2 démonettes

Tiré par :

2 montures de Slaanesh



DRONES DE LA PESTE

55 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Drone de la peste	4	3	3	4	4	1	2	1	7	Cavalerie monstrueuse
Pestifère	4	3	3	4	4	1	2	2	7	Cavalerie monstrueuse
Mouche à peste	1	3	3	5	5	3	2	3	7	-

Taille d'unité : 3+

Règles spéciales :

- Démon de Nurgle
- Démoniaque
- Planeur

Dons démoniaques :

- Épée pestilentielle (cavaliers uniquement)

Options :

- Promouvoir un drone de la peste en pestifère10 points
- Promouvoir un drone de la peste en musicien10 points
- Promouvoir un drone de la peste en porte-étendard10 points
 - Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de25 points
- Les drones de la peste et le pestifère de l'unité peuvent tous avoir des têtes de morts10 points par figurine
- Toutes les mouches à peste de l'unité peuvent avoir une des améliorations suivantes :
 - Proboscis à pus5 points par figurine
 - Dard venimeux10 points par figurine



RÉFÉRENCES

SEIGNEURS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Buveur de sang	8	10	10	6	6	5	9	6	9	Mon	28
Duc du changement	8	6	6	6	6	5	6	5	9	Mon	37
Gardien des secrets	10	9	6	6	6	5	10	6	9	Mon	50
Grand immonde	6	6	3	6	7	6	4	5	9	Mon	44
Kairos	8	1	0	5	5	5	1	1	9	Mon(PS)	43
Ku'gath	6	6	3	6	7	7	4	6	9	Mon(PS)	49
Prince démon	8	9	5	6	5	4	8	5	9	Mon	56
Skarbrand	8	10	10	6	6	5	10	6	9	Mon(PS)	36



HÉROS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Epidemius	-	5	5	5	5	2	4	3	8	CavM(PS)	48
Héraut de Khorne	5	7	7	5	4	2	6	3	8	Inf	29
Héraut de Nurgle	4	5	5	5	5	2	4	3	8	Inf	45
Héraut de Slaanesh	6	7	6	4	3	2	7	4	8	Inf	51
Héraut de Tzeentch	4	3	4	3	3	2	3	2	8	Inf	38
Karanak	8	7	0	5	5	3	6	4	8	BG(PS)	35
Le Changelin	4	3	4	3	3	2	3	1	8	Inf(PS)	40
Le Masque de Slaanesh	10	7	6	4	3	2	7	5	8	Inf(PS)	55
Le Preneur de Crânes	5	9	9	5	4	2	9	4	8	Inf(PS)	34
Les Scribes Bleus	-	3	3	3	3	2	3	2	7	Cav(PS)	41

MONTURES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Disque de Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7	BG	39
Juggernaut de Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7	BM	30
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	BG	52
Palanquin de Nurgle	4	3	3	3	3	4	3	6	7	BM	47
Trône de sang	7	5	-	5	5	4	2	3	-	Char	33
- Sanguinaire	-	5	5	4	-	-	4	1	7	-	-

BASE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Démonette	6	5	4	3	3	1	5	2	7	Inf	51
- Tentatrice	6	5	4	3	3	1	5	3	7	Inf	-
Horreur rose	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf	38
- Horreur irisée	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Inf	-
Portepeste	4	3	3	4	4	1	2	1	7	Inf	45
- Pouacre	4	3	3	4	4	1	2	2	7	Inf	-
Sanguinaire	5	5	5	4	3	1	4	1	7	Inf	29
- Massacreur	5	5	5	4	3	1	4	2	7	Inf	-

SPÉCIALES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Bête de Nurgle	6	3	0	4	5	4	2	D6+1	7	BM	47
Bête de Slaanesh	10	4	0	4	4	3	6	3	7	BM	53
Char traqueur	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Char	53
- Démonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	-	-
- Monture de Slaanesh	10	3	0	3	-	-	5	1	7	-	-
Chien de Khorne	8	5	0	4	4	2	4	2	7	BG	31
Équarisseur	5	5	5	4	3	1	4	1	7	CavM	30
- Abatteur	5	5	5	4	3	1	4	2	7	CavM	-
- Juggernaut	7	5	0	5	4	3	2	3	7	-	-
Gargouille	4	3	0	4	3	1	4	1	2	Inf	56
Hurlleur	1	3	0	4	4	2	4	3	7	BG	39
Incendiaire	6	2	4	4	4	2	4	2	7	Inf	39
- Pyrobole	6	2	5	4	4	2	4	2	7	Inf	-
Nurplings	4	3	3	3	3	4	3	4	7	Nuée	47
Veneuse	6	5	4	3	3	1	5	2	7	Cav	52
- Accroche-cœur	6	5	4	3	3	1	5	3	7	Cav	-
- Monture de Slaanesh	10	3	0	3	-	-	5	1	7	-	-

RARES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Broyeur d'âmes	8	3	3	6	7	6	3	4	7	Mon	57

Canon à crânes	7	5	-	5	5	4	2	3	-	Char	32
- Sanguinaire	-	5	5	4	-	-	4	1	7	-	-

Char de Slaanesh	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Char	54
- Démonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	-	-
- Monture de Slaanesh	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-	-
- Tentatrice exaltée	-	5	4	3	-	-	5	4	7	-	-

Char incendiaire	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Char	40
- Incendiaire exalté	-	4	4	4	-	-	4	3	7	-	-
- Hurlleur	1	3	0	4	-	-	4	3	-	-	-

Char traqueur exalté	-	-	-	4	4	8	-	-	-	Char	53
- Démonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	-	-
- Monture de Slaanesh	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-	-
- Tentatrice exaltée	-	5	4	3	-	-	5	4	7	-	-

Drone de la peste	4	3	3	4	4	1	2	1	7	CavM	46
- Pestifère	4	3	3	4	4	1	2	2	7	CavM	-
- Mouche à peste	1	3	3	5	5	3	2	3	7	-	-

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.





NOTES



DÉMONS DU CHAOS

Aussi loin que remontent les chroniques, les hordes des démons du Chaos se sont attaquées aux royaumes des mortels, se déversant sur le monde pour massacrer et détruire au nom des dieux du Chaos. Les démons sont des créatures implacables, des régicides qui se vantent dans la ruine des civilisations. La victoire définitive sur leur engeance est inconcevable, car on ne peut les tuer ni les arrêter. Bientôt, le rempart de la réalité va s'effondrer. Ce jour-là, le monde sombrera dans la damnation, et les démons du Chaos régneront sur l'ensemble de la création – de ce qu'il en restera.

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: Démons 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: 978-1908872845



9 781908 872845



FRENCH LANGUAGE
IMPRIMÉ EN CHINE

CODE PRODUIT
01 03 02 15 003

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