

ROYAUME DU CHAOS



Tous les noms et toutes les règles présents dans ce livre sont la propriété intellectuelle de Games Workshop ©.
Toutes les règles ont été compilées de manière totalement bénévole et à but non lucratif, aucun bénéfice financier n'en ressortira donc.

Auteurs : slaanesh_child, avec l'aide de Nekhro et du Warfo.

Sources : Realm of Chaos – Slaves to Darkness, Realm of Chaos – The Lost and the Damned,
Royaume du Chaos, Hordes du Chaos, Bêtes du Chaos, Livres d'Armée Guerriers du Chaos,
Démons du Chaos, Hommes-Bêtes, Comtes Vampires, Elfes Noirs, Skavens.

Illustrations : © Games Workshop.

Version : 0.1 (janvier 2012) compatible avec Warhammer 8e édition.

SOMMAIRE



INTRODUCTION 3

LES LÉGIONS DU CHAOS 4

LÉGIONS DU CHAOS 4

Règles Spéciales 4

Gran Centigors 6

LÉGIONS DE KHORNE 14

Légionnaires de Khorne 14

Nains du Chaos 15

Berserkers Nains du Chaos 15

Bazooka Nains du Chaos 16

Mortier Nains du Chaos 17

Tourbillonneur 18

LÉGIONS DE SLAANESH 25

Légionnaires de Slaanesh 23

Guerriers Elfes Noirs 26

Arbalétriers Elfes Noirs 26

Dévotes de Slaanesh 27

Cavaliers Noirs 27

LÉGIONS DE TZEENTCH 32

Légionnaires de Tzeentch 32

Sorciers Vassaux 33

LÉGIONS DE NURGLE 38

Légionnaires de Nurgle 38

La Charrette des Pestiférés 42

Flagellants de Nurgle 39

Morts-Vivants 41

Guerriers Squelettes 41

Zombies de la Peste 42

LES LIVRES DES LÉGIONS DU CHAOS 43

CHOISIR SON ARMÉE 43

LIVRE DE KHORNE 44

Seigneurs 44

Héros 46

Unités de Base 48

Unités Spéciales 51

Unités Rares 56

Les Armes du Massacre 59

LIVRE DE SLAANESH 60

Seigneurs 60

Héros 62

Unités de Base 64

Unités Spéciales 67

Unités Rares 70

Les Instruments du Plaisir 73

LIVRE DE TZEENTCH 74

Seigneurs 74

Héros 76

Unités de Base 78

Unités Spéciales 80

Unités Rares 83

Les Artefacts du Destin 85

LIVRE DE NURGLE 86

Seigneurs 86

Héros 88

Unités de Base 90

Unités Spéciales 93

Unités Rares 97

Les Bienfaits de la Pourriture 99



INTRODUCTION

Le Chaos est un des projets les plus abouti et les plus complet de l'histoire de Games Workshop.

Dans les deux tomes Realm of Chaos, on découvre un monde d'horreur et de fantasy fourmillant de détails et plein de caractère.

Les années passant, ce caractère a été petit à petit gommé pour arriver à une vision radicalement différente du Chaos. En effet, au lieu d'être une seule et même armée divisée en quatre factions monothéistes,

le Chaos s'est retrouvé divisé en trois factions raciales : les Démons, les Guerriers du Chaos et les Hommes-Bêtes.

Cela ne peut être !

Contre cette hérésie, certains se sont levés et voici ce qu'ils ont engendré : le Chaos tel qu'il devrait être !



LES LÉGIONS DU CHAOS

Les Légions du Chaos sont formées à partir des *Livres d'Armée Guerriers du Chaos*, *Démons du Chaos* et *Hommes-Bêtes*. Cette section contient les règles spécifiques à appliquer aux Légions du Chaos ainsi que les règles des nouvelles unités disponibles.

Règles spéciales de l'armée

Les armées ne sont plus divisées en races mais en Légions monothéistes. Chaque légion est décrite dans un Livre.

Haine Séculaire

Les Légions des Dieux se haïssent entre Dieux ennemis. Lorsque deux ou plusieurs armées se rencontrent, la haine les submergent.

- Toute figurine de Khorne *hait* celles de Slaanesh.
- Toute figurine de Slaanesh *hait* celles de Khorne.
- Toute figurine de Tzeentch *hait* celles de Nurgle.
- Toute figurine de Nurgle *hait* celles de Tzeentch.

Les figurines d'un Dieu sont celles portant une marque, ou sont notées *Démons de...*, *Déchus de...*, ou *Enfant de...* On parle aussi d'unités *affiliées à...*

Magie

Les sorciers *Hommes-Bêtes* utilisent le domaine de magie de leur Dieu décrit dans le *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, le *Domaine de la Bête* ou de la *Sauvagerie*.

Les domaines de magie des Dieux du Chaos des *Livres d'Armée Guerriers du Chaos* et *Démons du Chaos* sont considérés comme étant les mêmes pour ce qui est de la sélection des sorts. Cependant, les attributs de domaines sont tous les deux appliqués pour un même sort.

Par exemple, un Chaman de Tzeentch lançant *Feu Rose de Tzeentch* appliquera à la fois les attributs *Abondance de Magie* (du *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*) et *Le Feu du Changement* (du *Livre d'Armée Démons du Chaos*).

L'Œil des Dieux

Tous les personnages et tous les champions d'unité de l'armée possèdent la règle L'Œil des Dieux.

Alliances

Les Légions des Dieux peuvent s'allier entre elles. Cependant, leur antagonisme reste toujours de mise. Ces alliances sont donc considérées comme des *alliances peu fiables*.

Une Légion ne peut **jamais** s'allier avec la Légion de son Dieu ennemi.

Chiffre Sacré

Chaque divinité du Chaos possède un *chiffre sacré*. Ce chiffre revient souvent dans tout ce qui a trait aux divinités du Chaos.

Toute unité affiliée à un Dieu du Chaos possède la règle Chiffre Sacré. Chaque Dieu a son propre chiffre :

Chiffre sacré de Khorne : 8

Chiffre sacré de Slaanesh : 6

Chiffre sacré de Tzeentch : 9

Chiffre sacré de Nurgle : 7

Toute unité, sur votre liste d'armée, possédant un nombre de membres étant un multiple du chiffre de son Dieu peut promouvoir gratuitement une figurine de l'unité en Champion si elle possède cette option.

Par exemple, une unité de Sanguinaires de Khorne, chiffre sacré 8, doit compter 16, 24, 32, 40 (...) membres pour avoir un Massacreur gratuit.

De plus, au début de chaque tour de joueur, comptez le nombre d'unités possédant un nombre de membres étant un multiple du chiffre de son Dieu (en comptant les personnages dans les unités). Chacune de ces unités reçoit un pion *chiffre sacré*. Ces pions peuvent être utiles dans diverses règles. Leur utilité sera alors décrite dans ces règles les utilisant.

LÉGIONS DU CHAOS

Règles spéciales des Livres d'Armée du Chaos

Certaines unités de Royaume du Chaos possèdent des règles spéciales issues des trois Livres d'Armée du Chaos. Ces règles sont listées ici ainsi que le Livre d'Armée et la page auxquelles elles font références.

Livre d'Armée Guerriers du Chaos

Arme Ensorcelée	34
Attaques Démoniaques	35
Charge Meurtrière	35
Charge Ogre	40
Démons de Khorne	26
Démons de Nurgle	26
Démons de Slaanesh	26
Démons de Tzeentch	26
L'Œil des Dieux	24
Monstre d'Airain	35
Marque de Khorne	24
Marque de Nurgle	24
Marque de Slaanesh	24
Marque de Tzeentch	24
Domaine de Nurgle	59
Domaine de Slaanesh	60
Domaine de Tzeentch	58

Livre d'Armée Démons du Chaos

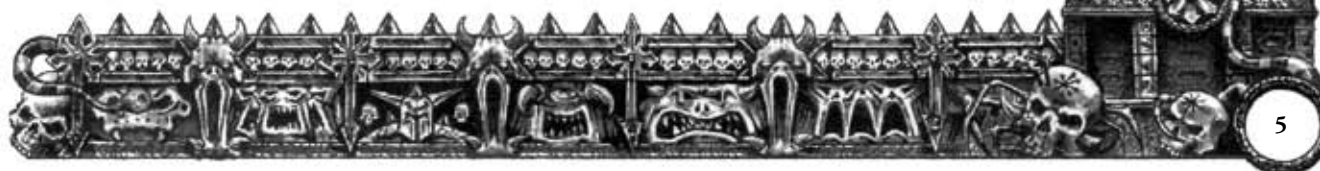
Canon à Crânes	32
Démoniaque	26
Démons de Khorne	26
Démons de Nurgle	26
Démons de Slaanesh	26
Démons de Tzeentch	26
Feu Mutant	40
Flammes de Tzeentch	39
Traînée de Bave	47
Domaine de Nurgle	59
Domaine de Slaanesh	60
Domaine de Tzeentch	58

Livre d'Armée Hommes-Bêtes

Fureur PrIMITIVE	33
Ivres	46

Tempête de Magic

La Taille Au-dessus	106
---------------------------	-----



LÉGIONS DU CHAOS

GRAN CENTIGORS

Parangons de leur race, les Gran Centigors marqués représentent la sauvagerie aveugle à l'état pur. Frustrés, jaloux, le cœur ampli de haine, ils font de formidables combattants qui marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Gran Centigor	8	6	4	5	5	3	3	5	8	Cavalerie (Personnage)
Chef Centigor	8	5	3	5	4	2	2	4	7	Cavalerie (Personnage)

RÈGLES SPÉCIALES :

Fureur primitive, Ivres, L'Œil des Dieux.

Chef de Tribu Centigor : Si un personnage possédant cette règle est le Général de l'armée, les unités de Centigors comptent comme des choix d'unités de Base au lieu de choix d'unités Spéciales.

LÉGIONS DU CHAOS

CHEFS DE GUERRE OGRE

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Chef de Guerre Ogre	6	6	2	5	5	5	3	6	8	Infanterie Monstrucuse (Personnage)
Chef Ogre	6	5	2	5	4	4	3	5	7	Infanterie Monstrucuse (Personnage)

RÈGLES SPÉCIALES :

Peur, L'Œil des Dieux, Charge Ogre.

Chef de Tribu Ogre du Chaos : Si un personnage possédant cette règle est le Général de l'armée, les unités d'Ogres du Chaos comptent comme des choix d'unités de Base au lieu de choix d'unités Spéciales.

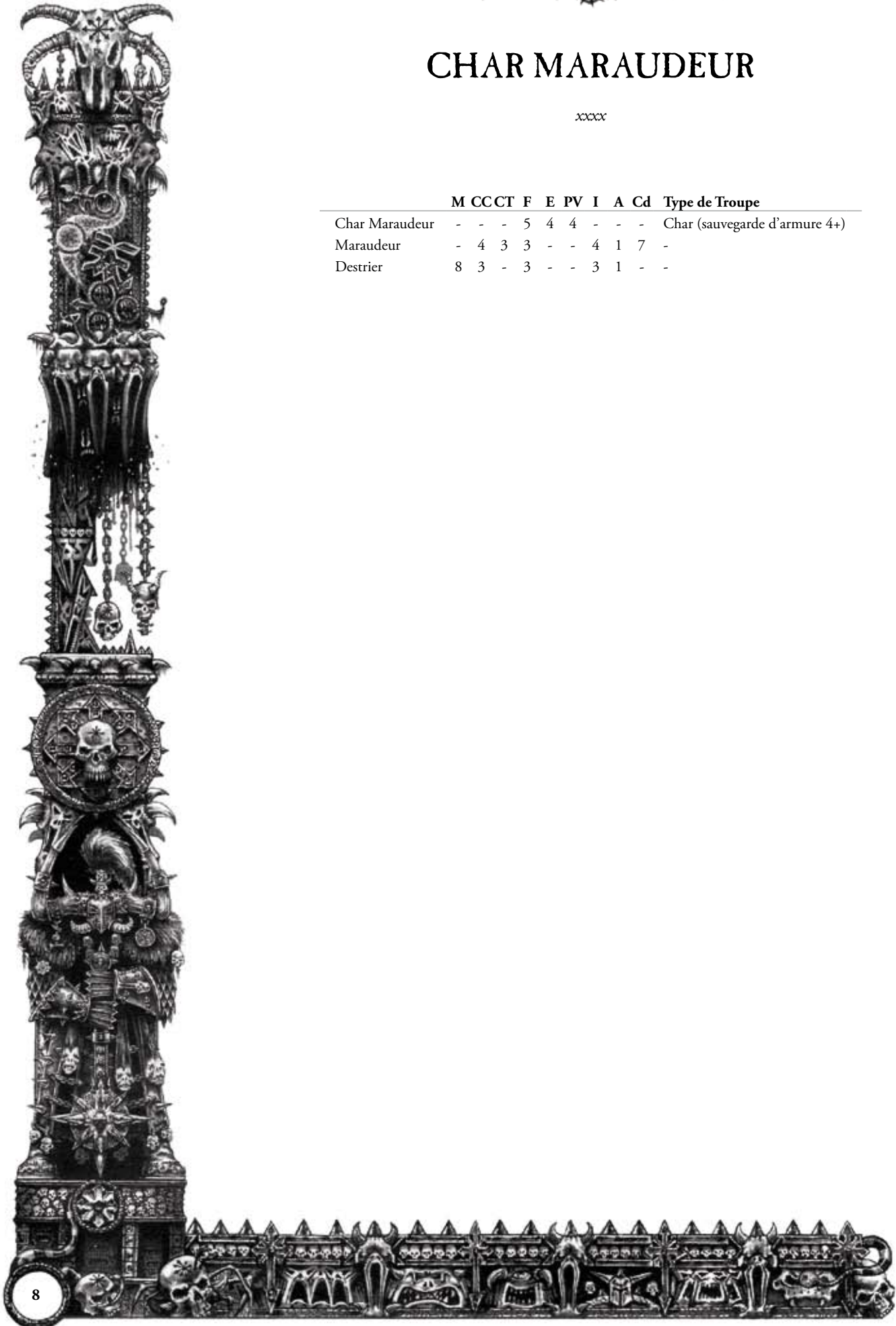


LÉGIONS DU CHAOS

CHAR MARAUDEUR

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char Maraudeur	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 4+)
Maraudeur	-	4	3	3	-	-	4	1	7	-
Destrier	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-



LÉGIONS DE KHORNE

CHIFFRE DE KHORNE

Le Chiffre de Khorne est le **8**. Lorsqu'il est fait référence au chiffre de votre Dieu, c'est ce chiffre que vous devrez utiliser pour une légion de Khorne.

Lors de chaque phase de Magie, vous pouvez canaliser un dé supplémentaire par pion *chiffre sacré* que vous

possédez. Les dés canalisés ne peuvent servir que pour dissiper un sort.

Si vous possédez au moins huit pions *chiffre sacré*, tous vos jets pour canaliser gagnent un bonus de +1.

ABHORRATION DE LA MAGIE

Khorne déteste tout ce qui a trait aux sortilèges

Résistance de Khorne

Toutes les unités qui vous ont octroyé un pion *chiffre sacré* gagnent la règle Résistance à la Magie (3).

Colère de Khorne

Lors d'une dissipation, si au moins deux 6 sont obtenus, et en plus de la dissipation automatique, centrez le petit gabarit sur la source du sort (sorcier, personnage portant l'objet de sort...). Toutes les figurines touchées subissent une touche de Force 3, celle sous le trou central une touche de Force 9 qui suit la règle Blessures Multiples (1D3) à la place.

Si la source du sort est de Slaanesh, relancez les jets pour blesser ratés.



LÉGIONS DE KHORNE

HÉRÉSARQUE DE KHORNE

Les Hérésiarques de Khorne sont des anciens sorciers qui ont abandonné l'art de la magie pour suivre le dogme de Khorne. Sans pratique régulière, et pour ne pas offenser leur Dieu, ils ne peuvent faire appel aux techniques occultes. Cependant, quelques bribes de pouvoir leurs permettent de s'en défendre, eux et leurs alliés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Seigneur Hérésiarque	4	5	3	4	4	3	5	3	8	Infanterie (Personnage)
Hérésiarque	4	5	3	4	4	2	5	2	8	Infanterie (Personnage)

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Khorne, L'Œil des Dieux.

Ancien Sorcier : La figurine peut être désignée pour dissiper un sort comme n'importe quel sorcier (elle n'est pas considérée comme tel en terme de jeu) avec un bonus de +1 si c'est un Héros, +2 si c'est un Seigneur. De plus, elle peut canaliser et a accès aux objets magiques, dons et mutations réservés au Sorciers (comme les objets cabalistiques par exemple).

ABSHAMAN DE KHORNE

Certains rares Shamans suivent les traces du Dieu du Sang. Pour servir leur Dieu selon ses désirs, ils abandonnent toute forme de pratique de la magie. Ils deviennent alors des Abshamans. Ils gardent toutefois quelques pouvoirs utilisés uniquement pour contrer les incantations des ennemis du Dieu du Massacre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Gran Abshaman	5	5	3	4	5	3	4	2	8	Infanterie (Personnage)
Abshaman	5	4	3	3	4	2	3	1	7	Infanterie (Personnage)

RÈGLES SPÉCIALES :

**Marque de Khorne, L'Œil des Dieux,
Fureur Primitive, Ancien Sorcier (p. 10).**

LÉGIONS DE KHORNE

HAARGROTH L'ENSANGLANTÉ

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Haargroth l'Ensanglanté	4	8	3	5	5	3	7	5	9	Infanterie (Personnage)

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Khorne, L'Œil des Dieux.

Butin des Pillages : *Après chaque victoire, Haargroth prit l'habitude de récompenser ses meilleurs guerriers en leurs offrant de magnifiques armures bénies par les dieux, des armes enchantées ou d'imposantes montures qu'ils pourraient chevaucher au combat.*

Tout champion d'unité de Guerriers du Chaos, de Chevaliers du Chaos ou de Massacreurs de Khorne de l'armée peut porter un objet magique d'une valeur de 25pts maximum.

Assoiffé de Combats : *Haargroth est sans cesse à la recherche de nouveaux massacres.*

Haargroth, ou l'unité qu'il accompagne, doit obligatoirement relancer son jet pour déterminer sa distance de charge si celui-ci est raté.

Au corps à corps, pour chaque 6 pour toucher obtenu, Haargroth gagne immédiatement une *Attaque Supplémentaire*. Si Haargroth rejoint une unité de Guerriers du Chaos, de Chevaliers du Chaos, d'Élus de Khorne, de Massacreurs ou de Légionnaires de Khorne, les membres de cette unité gagnent également cette capacité (cela n'affecte pas les montures).



LÉGIONS DE KHORNE

SEIGNEUR DES BATAILLES

xxxx

	M	CC	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Seigneur des Batailles	8	3	4	9	10	10	1	8	10 Char

RÈGLES SPÉCIALES :

Démon de Khorne, Démoniaque, Indémoralisable, Grande Cible, Terreur, La Taille Au-dessus.

Structure Colossale : Une figurine possédant cette règle ne peut être blessée que par des Forces de 5 ou plus, et pas en dessous de 3+. Tout ce qui tue automatiquement lui inflige 1D6 blessures à la place.

Elle arrête également les boulets de canon, qu'elle meurt ou non.

Elle possède une sauvegarde d'armure de 1+.

Elle gagne la règle Piétinement Furieux qui inflige 2D6 touches au lieu de 1D6.

Elle inflige 2D6 *touches d'impact* au lieu de 1D6.

Elle ignore les *obstacles*. Lorsqu'elle passe à travers un décor de ce type, ce dernier est détruit.

Elle ne peut pivoter durant la phase de tir pour faire face à une cible pour tirer avec ses armes de machine de guerre.

Marche Méprisante : Le Seigneur des Batailles peut se déplacer (sans effectuer de marche forcée) et tirer avec une seule de ses armes, sans pénalité pour avoir bougé. Il inflige 1D6 *touches d'impact* par rang (complet ou non) de l'unité chargée, 2D6 *touches d'impact* pour les hordes à la place. Il inflige toujours au minimum 2D6 *touches d'impact*, quel que soit le nombre de rangs.

Machinerie Enragée : Le Seigneur des Batailles ne possède pas d'attelage. Sa structure est un mélange de châssis et d'équipage. Tout sort ou règle spéciale qui affecte le châssis n'a aucun effet.

Le Seigneur des Batailles ne peut frapper que les unités ennemies en contact de face ou sur ses flancs.

Lame Chthonienne : *Arme magique*. Blessures multiples (1D6).

Courroux de Khorne : Le Courroux de Khorne est une arme de machine de guerre qui peut tirer de deux manières :

- Comme un *Canon à Crânes*. Il ne peut cependant pas utiliser la *mitraille*.
- Comme un lance-flamme avec les modifications suivantes : placez deux gabarits de souffle cote à cote, les pointes vers le Seigneur des Batailles.

Portée	Force	Règles Spéciales
n/a	6	Blessures Multiples (1D3) Attaques Enflammées

Canon Tempête : Le Canon Tempête est une arme de machine de guerre.

Portée	Force	Règles Spéciales
48 ps	5	Perforant

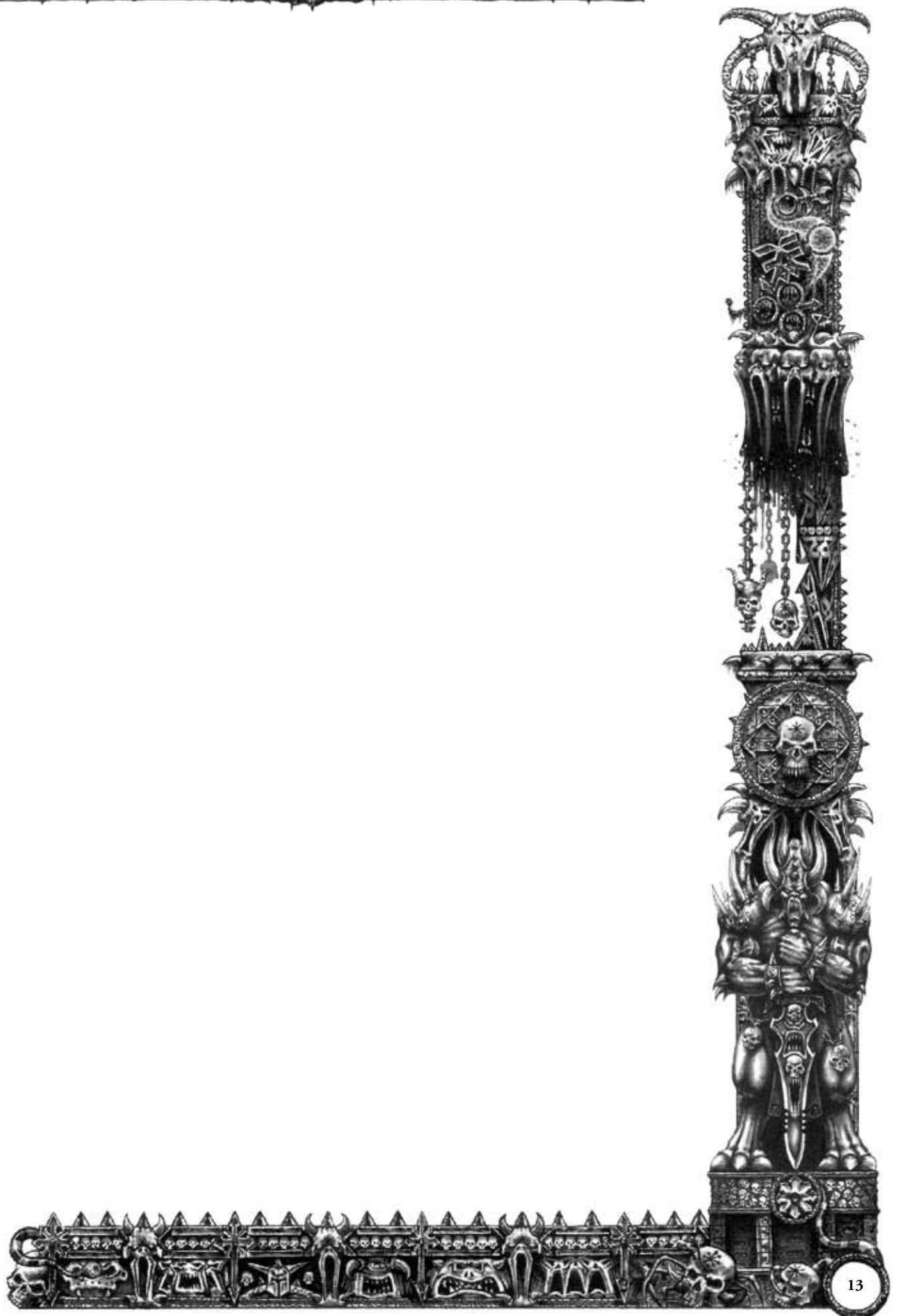
Pour tirer avec un Canon Tempête, lancez le dé d'artillerie et 1D3. Multipliez le résultat obtenu par le dé d'artillerie par le D3. Effectuez un nombre de jets pour toucher égal au résultat obtenu.

Si vous obtenez un misfire, ajoutez +1 au jet sur le tableau de misfire, sauf si vous obtenez 3 sur le D3.

Tableau d'incident de tir : Lorsque le Seigneur des Batailles obtient un misfire en utilisant le *Courroux de Khorne* ou le *Canon Tempête*, lancez 1D6 et consultez le tableau suivant :

D6	Résultat
1-2	<i>Arme détruite :</i> L'arme ayant entraîné le misfire est détruite et ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie. Le Seigneur des Batailles perd 1D3 Point de Vie sans sauvegarde d'aucune sorte.
3-4	<i>Défaillance :</i> Le Seigneur des Batailles ne peut tirer ce tour-ci ni à son prochain tour avec l'arme avec laquelle il a obtenu le misfire.
5-6	Le Seigneur des Batailles ne peut tirer ce tour-ci.

LÉGIONS DE KHORNE



LÉGIONS DE KHORNE

LÉGIONNAIRES DE KHORNE

Les Légionnaires sont des serviteurs mortels des Dieux. Élus parmi les Élus, ils sont souvent choisis par leur maître alors qu'ils sont à l'article de la mort. Ils sont ainsi destinés à servir leur Dieu de la façon la plus directe qui soit. Ils sont maintenus en vie magiquement, dans une soif inextinguible de gloire et de victoires.

Ils sont les légendes vivantes du Chaos, ils combattent et meurent par centaines, se relevant d'entre les morts en une seule nuit, protégés par la puissance de leur sombre maître qui coule dans leurs veines.

Ces Légionnaires, autrefois mortels sont devenus arrogants, dédaigneux des autres serviteurs du Chaos. Ils ont été choisis parmi les Élus, se sont vus accorder des plaisirs et des pouvoirs au-delà de leurs rêves les plus fous.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Infanterie
Légionnaire Exalté	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Infanterie
Juggernaut	7	5	0	5	4	3	2	3	7	Bête Monstrueuse
Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 2+)

Lorsqu'il est fait allusion aux Légionnaires dans Royaume du Chaos, cela fait référence à la version à pied, monté ou sur char.

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Khorne, Chiffre Sacré,

Résistance à la Magie (1),

L'Œil des Dieux (Légionnaire Exalté uniquement),

Attaques Démoniaques (Juggernaut uniquement),

Monstre d'Airain (Juggernaut uniquement),

Charge Meurtrière (Juggernaut uniquement).

Dédain Martial : Les Légionnaires ignorent tout test de panique provoqué par des unités amies.

Élus des Élus : Tous les Légionnaires peuvent lancer ou relever un défi.

Si un Légionnaire remporte un défi et que l'unité ne comporte pas de Légionnaire Exalté, ce Légionnaire devient un Légionnaire Exalté.

Renaissance Perpétuelle : Les Légionnaires bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 5+. Elle ne peut être utilisée contre les *attaques magiques*.

ÉQUIPEMENT :

Arme Séculaire : Une *Arme Séculaire* est une *Arme Ensorcelée* avec les règles suivantes en plus.

Si l'unité possède une *Arme Séculaire*, lancez 1D6 avant le déploiement et appliquez le résultat du tableau *Arme Séculaire* à toute l'unité.

Si l'unité possède deux *Armes Séculaires*, elle gagne la règle *Attaque Supplémentaire* et utilise les deux mains. Avant le déploiement, lancez 2D6 et appliquez les deux résultats du tableau *Arme Séculaire*. En cas de double (autre que 1 ou 6), conservez le résultat obtenu par un dé et choisissez le second résultat (vous ne pouvez choisir *Arme Millénaire*, ni celui déjà tiré). Les résultats ne peuvent pas se cumuler. Sur un double 1 ou un double 6, n'appliquez que ce résultat.

Lorsque vous effectuez un jet sur le tableau *Arme Séculaire*, utilisez celui du Dieu de l'unité.

D6	Arme Séculaire de Khorne
1	<i>Mange-Esprit :</i> Chaque jet pour toucher au corps à corps donnant 1 est résolu contre le porteur. Ces résultats de 1 ne peuvent jamais être relancés.
2	<i>Abhorration de la Mort :</i> La sauvegarde invulnérable de la règle Renaissance Perpétuelle peut être utilisée contre les attaques magiques.
3	<i>Dépeçage Sanglant :</i> Le porteur gagne la règle Blessures Multiples (1D3).
4	<i>Lame Meurtrière :</i> Le porteur gagne la règle Coup Fatal.
5	<i>Vengeance Aveugle :</i> Le porteur gagne la <i>haine</i> .
6	<i>Arme Millénaire :</i> Le porteur gagne tous les autres résultats de ce tableau.

LÉGIONS DE KHORNE

NAINS DU CHAOS

Le pouvoir du Chaos peut corrompre toutes les âmes. Khorne offre à ses nains déments des possibilités infinies de réaliser leurs rêves... Un forgeron nain va pouvoir créer des armes et des machines défiant la raison en emprisonnant des Démons de Khorne à l'intérieur, tandis qu'un guerrier pourra être inégalé en servant le Dieu du Sang.

	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe	
Nains du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Gardefer	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Khorne,

L'Œil des Dieux (Gardefer uniquement).

Obstinés : Les Nains du Chaos fuient et poursuivent à 2D6 – 1 ps au lieu des 2D6 ps habituels.

Implacables : Les Nains du Chaos n'ont pas à faire pas de test de Cd pour effectuer une marche forcée dans un rayon de 8 ps autour d'une unité ennemie.

ÉQUIPEMENT :

Tromblon Grêle de Tirs :

Portée	Force	Règles Spéciales
12 ps	3	Tirs Multiples (1D3*) Perforant, Grêle de Tirs

Grêle de Tirs : Les tirs ne subissent pas le malus de la règle Tirs Multiples.

Si au moins 10 figurines de l'unité tirent, elles ne subissent pas le malus lié à la *Longue Portée* et/ou pour *Tenir sa Position & Tirer*.

Si au moins 20 figurines tirent, elles relancent leurs jets pour blesser ratés.

BERSERKERS NAINS DU CHAOS

Les Berserkers sont des Nains du Chaos ayant vendu leur âme à Khorne en échange d'une maîtrise du combat inégalée par leurs frères d'armes.

	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe	
Berserkers Nains du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Berserker Enragé	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Khorne, Indémoralisables,

Implacables, Obstinés (p. 15),

L'Œil des Dieux (Berserker Enragé uniquement).



LÉGIONS DE KHORNE

BAZOOKA NAINS DU CHAOS

Le Bazooka est une des preuves que, malgré leurs mutations, les Nains du Chaos n'ont pas freiné leur ingéniosité, mais au contraire développé leur imagination dans la création de machines de destruction. Le Bazooka est un énorme tube de métal tirant des projectiles ayant deux charges : une pour la propulsion l'autre pour l'explosion.

	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe	
Équipe de Nains du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Implacables, Obstinés (p. 15).

Arme régimentaire : Socle. Cette équipe d'arme régimentaire est constituée de deux Nains du Chaos placées sur un unique socle de 25x50 mm de côté. Les deux Attaques du profil représentent le fait qu'il y a deux figurines par socle.

Affectée à une unité. Une arme régimentaire doit être déployée en même temps et dans un rayon de 3 ps d'une unité de Guerriers Nains du Chaos, à laquelle elle a été préalablement affectée (unité mère). Elle peut ensuite se déplacer librement et est considérée comme une unité séparée pour le reste de la partie (y compris pour le calcul des points de victoire). Une unité de Guerriers Nains du Chaos ne peut avoir qu'une seule arme régimentaire attachée.

Une arme régimentaire dans un rayon de 3 ps autour de son unité mère possède une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques à distance comme les attaques de tir ou les sorts.

Panique. Une arme régimentaire détruite, en fuite ou démoralisée ne provoque pas de test de *panique* aux unités amies.

Tir de Bazooka :

Portée	Force	Règles Spéciales
18 ps	3(6)	Mouvement ou tir Blessures Multiples (1D3) Perforant

La valeur de Force entre parenthèses ainsi que la règle Blessures Multiples ne sont utilisées que pour la figurine sous le trou central du gabarit.

Le bazooka est une arme de tir. Elle peut pivoter gratuitement vers sa cible avant de tirer, bien qu'ayant la règle Mouvement ou Tir.

Pour faire tirer le Bazooka, vérifiez que l'unité ciblée est à portée. Si c'est le cas, placez le gabarit de 3 ps sur une figurine du premier rang (cette figurine ne peut se trouver hors de portée du Bazooka) si le Bazooka se trouve dans l'arc frontal, ou au dernier rang s'il se trouve dans son arc arrière. Si le Bazooka se trouve dans l'un des arcs latéraux de sa cible, les colonnes de l'unité comptent comme étant des rangs pour ce qui est de la résolution du tir. Effectuez ensuite une déviation en lançant le dé de dispersion et le dé d'artillerie. Si vous obtenez un Misfire, lancez 1D6. Sur un 1, placez le petit gabarit sur le Bazooka lui-même et résolvez les dégâts. Si vous n'obtenez pas d'incident de tir, il faut voir si vous touchez votre cible. Si le dé de dispersion donne un Hit, résolvez les dégâts. Sinon, déplacez le gabarit dans la direction donnée par le dé de dispersion d'un nombre de pas égal au résultat du dé d'artillerie auquel vous retranchez la Capacité de Tir des Nains du Chaos.

Lors d'un tir en réaction à une charge, résolvez le tir normalement. Cependant, vous pouvez placer le gabarit même si le bazooka est hors de portée de tir. La déviation se fait d'un nombre de pas égal au dé d'artillerie, mais sans retrancher la Capacité de Tir des Nains du Chaos. De plus, si une autre unité que celle visée se trouve également sous le gabarit, elle ne subit aucun dégâts (l'unité visée étant en mouvement, elle n'est pas forcément touchée à l'endroit où elle se trouve au moment de la résolution du tir).

LÉGIONS DE KHORNE

MORTIER NAINS DU CHAOS

Le Mortier est une invention très similaire au bazooka. Il est moins mobile et moins précis mais tire des projectiles beaucoup plus puissants. Si l'un des deux nains meurt, l'autre peut continuer à utiliser le Mortier normalement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Équipe de Nains du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Implacables, Obstinés (p. 15).

Arme régimentaire : Socle. Cette équipe d'arme régimentaire est constituée de deux Nains du Chaos placés sur un unique socle de 40x40 mm de côté. Les deux Attaques du profil représentent le fait qu'il y a deux figurines par socle.

Affectée à une unité. Une arme régimentaire doit être déployée en même temps et dans un rayon de 3 ps d'une unité de Guerriers Nains du Chaos, à laquelle elle a été préalablement affectée (unité mère). Elle peut ensuite se déplacer librement et est considérée comme une unité séparée pour le reste de la partie (y compris pour le calcul des points de victoire). Une unité de Guerriers Nains du Chaos ne peut avoir qu'une seule arme régimentaire attachée.

Une arme régimentaire dans un rayon de 3 ps autour de son unité mère possède une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques à distance comme les attaques de tir ou les sorts.

Panique. Une arme régimentaire détruite, en fuite ou démoralisée ne provoque pas de test de *panique* aux unités amies.

Tir de Mortier :

Portée	Force	Règles Spéciales
8-18 ps	3(6)	Mouvement ou tir Blessures Multiples (1D3) Perforant

La valeur de Force entre parenthèses ainsi que la règle Blessures Multiples ne sont utilisées que pour la figurine sous le trou central du gabarit. Cette touche annule également les sauvegardes d'armure. La règle Perforant est utilisée pour les autres touches.

Le tir de Mortier tire comme une catapulte.

En cas d'incident de tir, jetez un D6 et consultez le tableau suivant :

D6	Résultat
1	Baoum ! Le projectile explose dans le canon et les servants du mortier sont retirés du jeu.
2	Le projectile est bloqué dans le Mortier. Au début du tour suivant, lancez un dé : 1-3 le projectile explose (centrez le gabarit sur le mortier et résolvez les touches normalement). Sur 4+ le projectile est débloqué et désamorcé et le mortier peut tirer normalement à partir du tour suivant.
3	Le projectile explose en l'air en ne causant aucun dégât. Beau feu d'artifice !
4	Le projectile n'explose pas à son point de chute ! Il cause une touche de Force 3 à la figurine située sous le point d'impact (déterminez le point d'impact comme si le tir avait réussi).
5	Le projectile n'explose pas à son point de chute car la mèche est trop longue... Placez un marqueur sur le point d'impact. Tant que l'obus n'a pas explosé, lancez un d6 au début de chaque tour de joueur, il explose sur un résultat de 4+ (résolvez les touches normalement).
6	Le projectile ne part pas. Le Mortier pourra tirer normalement au tour suivant.



LÉGIONS DE KHORNE

TOURBILLONNEUR

Le Tourbillonneur est une sorte de brouette équipée de faux sur les roues et de pointes à l'avant. Trois fléaux et trois lames reliés à l'essieu par un système d'engrenage se mettent à tourner lorsque l'on pousse la machine. Le Tourbillonneur est un instrument utilisé principalement pour briser et transpercer les formations de troupes compactes.

Les Tourbillonneurs sont poussés au combat par de robustes Centaures Sangliers. Élevés spécialement par les Nains du Chaos pour former les équipages des machines de guerre, les Centaures Sangliers sont un dosage presque parfait de force brutale et de pure férocité. Leur énergie est quasiment illimitée, ce qui leur permet de porter ou de pousser des charges qui réclameraient l'intervention de plusieurs membres d'autres races.

L'Attendrisseur est une variante du Tourbillonneur : l'engrenage relie à l'essieu d'énormes instruments contondants à la place des fléaux et des lames. À mesure que l'Attendrisseur avance, les instruments frappent, écrasant les ennemis.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Tourbillonneur	-	-	-	4	4	3	-	-	-	Char
Centaure Sanglier	7	3	3	4	-	-	3	1	8	-

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Khorne.

Char léger : Le Tourbillonneur est un char et toutes leurs règles s'appliquent. Il n'inflige cependant qu'1D3 touches d'impact en charge. Le Tourbillonneur est équipé de faux.

Tourbillon : La principale menace de ce char hors norme n'est pas ses roues équipées de faux, mais bel et bien ses trois fléaux tourbillonnant dangereusement près des têtes des ennemis. Les fléaux du Tourbillonneur infligent 3D3 touches d'impact de F5 en charge. Notez que ces touches s'effectuent **en plus** des touches d'impact normales dues à son type Char, contrairement à ce qui est indiqué dans la règle Touches d'Impact du *Livre de Règles*.

De plus, lors du premier round de combat, que le Tourbillonneur ait chargé ou non, toute figurine ennemie en contact avec le Tourbillonneur subit un malus de -1 pour toucher.

Pavois : Le Centaure Sanglier est protégé par une épaisse plaque de métal représentant une tête grimaçante d'Hashut. Initialement prévue pour le protéger des fléaux, elle le protège aussi assez efficacement des tirs ennemis, mais n'est d'aucune utilité au corps à corps. Le Tourbillonneur bénéficie d'un bonus de +2 en sauvegarde contre les tirs. En revanche, le pavois empêche le Centaure Sanglier de combattre, à moins que le char ne soit chargé par le flanc ou par l'arrière (contrairement à un attelage classique).

AMÉLIORATION :

Attendrisseur : Un Tourbillonneur peut devenir un Attendrisseur. Il fonctionne de la même manière que le Tourbillonneur. Les lourds marteaux employés à la place des lames lui confèrent la règle Perforant. L'Attendrisseur ne possède pas de faux.

LÉGIONS DE KHORNE

GOBELINS DE KHORNE

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Gobelin de Khorne	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Infanterie
Chef Gobelin de Khorne	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Khorne, L'Œil des Dieux (Chef Gobelin de Khorne uniquement).

Animosité : L'*Animosité* est résolue par un test d'*Animosité*. Ce test doit être effectué au début de chacun des tours du joueur du Chaos, par toutes les unités sujettes à l'*Animosité* à l'exception de :

- Celles qui contiennent moins de 5 figurines.
- Celles qui sont déjà engagées au corps à corps.
- Celles qui sont dans un bâtiment.
- Celles qui fuient ou ne sont pas sur le champ de bataille.

Jetez 1D6 pour chaque unité éligible. Sur un résultat de 2 ou plus, l'unité se comporte normalement durant ce tour. Sur un résultat de 1, l'unité a échoué à son test d'*Animosité*, jetez 1D6 et consultez le tableau d'*Animosité* ci-contre.

Personnages et Animosity. Tout personnage dans une unité de Gobelins de Khorne doit se soumettre au résultat de son test d'*Animosité*.

Charges et Animosity. Certains résultats sur le tableau d'*Animosité* imposent aux unités de déclarer une charge. Ces charges sont déclarées et résolues en suivant les règles habituelles.

Peur des Elfes : Les Elfes, quels qu'ils soient, causent la *peur* aux Gobelins de Khorne.

D6

Tableau d'*Animosité*

1

On est mieux qu'eux : L'unité amie la plus proche dans un rayon de 12 ps, comprenant au moins 5 figurines et ne provoquant ni la *peur* ni la *terreur* subit 1D6 touches de Force 3. En retour, les Gobelins de Khorne subissent 1D6 touches de Force 3. Dans les deux cas, une Horde infligera 2D6 touches au lieu de 1D6. Si l'unité amie devait faire un test d'*Animosité*, elle en est dispensée pour ce tour. Aucune des deux unités ne pourra charger ou bouger pendant la phase de Mouvement lancer des sorts ou tirer à ce tour.

Les pertes causées par le résultat *On est mieux qu'eux* ne provoquent jamais de test de panique.

2-5

Dispute : S'il est possible de le faire, l'unité doit déclarer à ce tour une charge contre l'unité ennemie la plus proche. Si elle ne le peut pas, elle ne pourra pas bouger pendant la phase de Mouvement, lancer des sorts ou tirer à ce tour.

6

On va leurs montrer : Faites pivoter l'unité pour faire face à l'ennemi visible le plus proche et avancez-la d'un mouvement complet (pas de marche forcée) vers cet ennemi. S'il n'y a pas d'ennemi visible, alors l'unité effectue ce mouvement droit devant. S'il n'est pas possible pour l'unité de pivoter pour faire face à l'ennemi le plus proche, faites-la pivoter au maximum puis avancez-la au maximum, tout en gardant cet ennemi dans son arc frontal.

Une fois ce mouvement achevé, l'unité doit déclarer une charge à ce tour contre l'ennemi visible le plus proche. Si c'est impossible, l'unité agit normalement et compte comme si elle n'avait pas encore effectué de mouvement à ce tour.



LÉGIONS DE SLAANESH

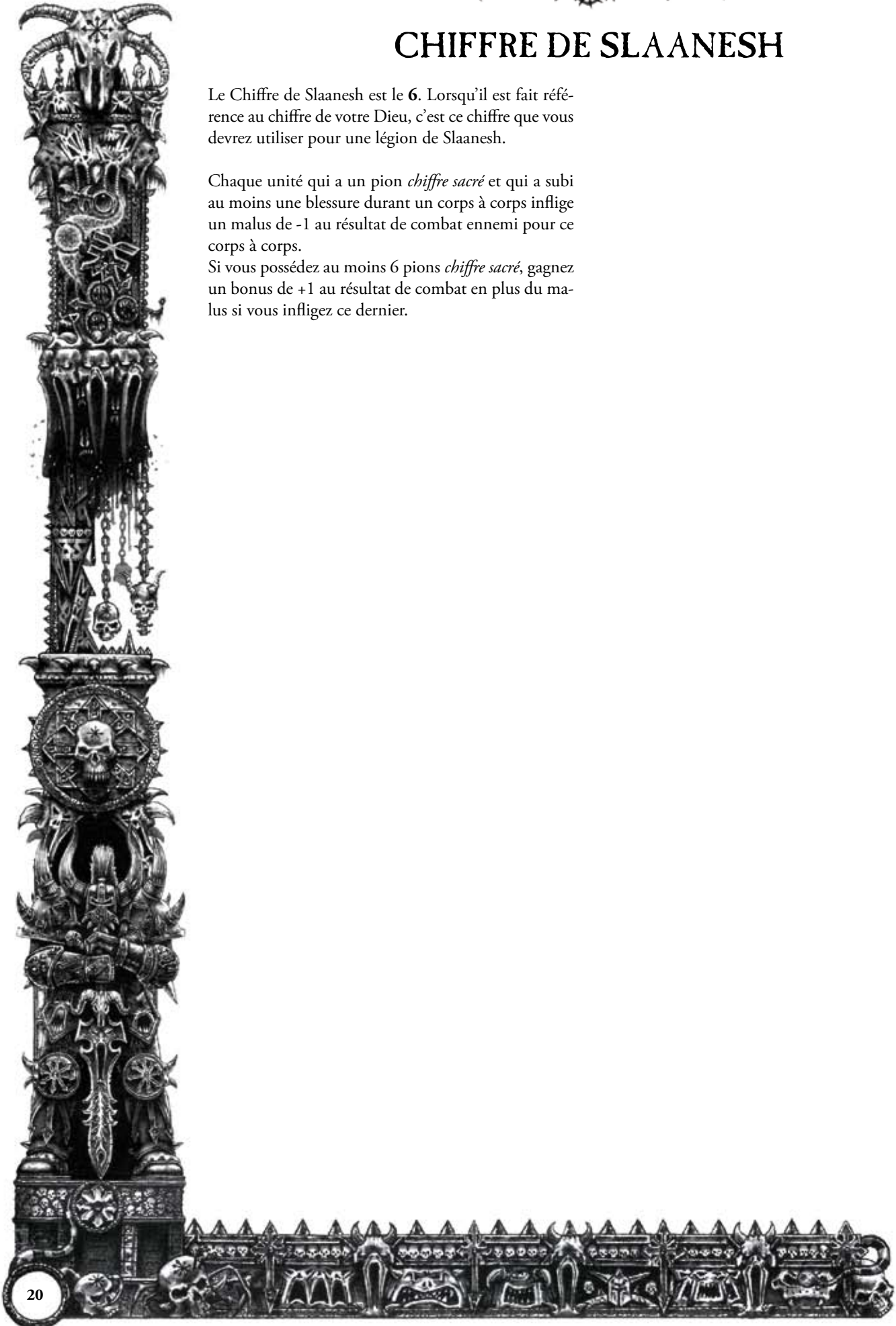


CHIFFRE DE SLAANESH

Le Chiffre de Slaanesh est le **6**. Lorsqu'il est fait référence au chiffre de votre Dieu, c'est ce chiffre que vous devrez utiliser pour une légion de Slaanesh.

Chaque unité qui a un pion *chiffre sacré* et qui a subi au moins une blessure durant un corps à corps inflige un malus de -1 au résultat de combat ennemi pour ce corps à corps.

Si vous possédez au moins 6 pions *chiffre sacré*, gagnez un bonus de +1 au résultat de combat en plus du malus si vous infligez ce dernier.



LÉGIONS DE SLAANESH



LÉGIONS DE SLAANESH

STYRKAAR DES SORTSVINNAERS

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Styrkaar des Sortsvinnaers	4	8	3	5	5	3	7	5	9	Infanterie (Personnage)

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Slaanesh, L'Œil des Dieux, Frappe Toujours en Premier.

Prestance de Slaanesh : *Au combat, une beauté fluide l'anima et emplissait ses ennemis d'une horreur mêlée d'émerveillement.*

Toute unité en contact de Styrkaar au début du corps à corps doit passer un test de Commandement. Si le test est raté, les figurines frappant Styrkaar doivent obtenir un 6 pour le toucher et perdent leur règle Coup Fatal contre lui pour le restant du round de corps à corps. Toutes les figurines de l'unité, ne frappant pas Styrkaar, voient leur CC réduite à 1 pour le restant du round de corps à corps.

Ce test remplace un éventuel test de Peur effectué au début d'un corps à corps.

Les unités Immunisées à la Psychologie ne sont pas affectées par la *Prestance de Slaanesh*.

Présence de Slé'zuzu : *Styrkaar est le seul à voir Slé'zuzu. Celui-ci lui murmurait ses secrets au guerrier pour lui rendre la vie plus facile. Styrkaar s'en servit pour prendre la tête de son clan en battant son propre père. Sous un ciel lourd de tempête, l'esprit de Slé'zuzu fusionna avec l'esprit de Styrkaar.*

Toute unité ennemie devant effectuer un test de Commandement à cause de Styrkaar (panique, peur, test de moral...) doivent relancer leurs jets réussis. De plus, elle 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 !

Les unités Immunisées à la Psychologie ne sont pas affectées par la *Présence de Slé'zuzu*.

Idolâtrie Acharnée : *Les fidèles de Styrkaar l'acclament et l'encouragent avec une telle frénésie que leur seigneur, lorsque ceux-ci se font trop pressants, est obligé de les frapper pour les faire reculer. Ceux qui ont été ainsi touchés par leur idole exultent de plus belle.*

Lorsque Styrkaar et l'unité dans laquelle il se trouve gagnent un corps à corps, lancez 1D6 par figurine de son unité et qui est en contact avec Styrkaar. Pour chaque 6 obtenu, placez un pion *fidèle exalté* à coté de l'unité. L'unité gagne +1 au prochain résultat de combat pour chaque pion *fidèle exalté* qu'elle possède. Une fois que ces pions ont été comptabilisés pour un résultat de combat, ils sont retirés.

Si Styrkaar quitte l'unité, les pions *fidèle exalté* sont définitivement retirés.

LÉGIONS DE SLAANESH

LÉGIONNAIRES DE SLAANESH

Les Légionnaires sont des serviteurs mortels des Dieux. Élus parmi les Élus, ils sont souvent choisis par leur maître alors qu'ils sont à l'article de la mort. Ils sont ainsi destinés à servir leur Dieu de la façon la plus directe qui soit. Ils sont maintenus en vie magiquement, dans une soif inextinguible de gloire et de victoires.

Ils sont les légendes vivantes du Chaos, ils combattent et meurent par centaines, se relevant d'entre les morts en une seule nuit, protégés par la puissance de leur sombre maître qui coule dans leurs veines.

Ces Légionnaires, autrefois mortels sont devenus arrogants, dédaigneux des autres serviteurs du Chaos. Ils ont été choisis parmi les Élus, se sont vus accorder des plaisirs et des pouvoirs au-delà de leurs rêves les plus fous.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Infanterie
Légionnaire Exalté	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Infanterie
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	Bête de Guerre
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 3+)

Lorsqu'il est fait allusion aux Légionnaires dans Royaume du Chaos, cela fait référence à la version à pied, monté ou sur char.

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Slaanesh, Chiffre Sacré,

Dédain Martial (p. 14), **Élus des Élus** (p. 14),

Renaissance Perpétuelle (p. 14),

L'Œil des Dieux (Légionnaire Exalté uniquement),

Cavalerie Légère (Monture de Slaanesh uniquement),

Attaques Démoniaques (Monture de Slaanesh uniquement), **Attaques Empoisonnées** (Monture de Slaanesh uniquement).

Musc Soporifique : Si une unité fuit face à une unité possédant la règle Musc Soporifique, elle lance 1D6 de plus et ignore le résultat le plus élevé.

ÉQUIPEMENT :

Arme Séculaire (p. 14).

D6	Arme Séculaire de Slaanesh
1	<i>Mange-Esprit</i> : Chaque jet pour toucher au corps à corps donnant 1 est résolu contre le porteur. Ces résultats de 1 ne peuvent jamais être relancés.
2	<i>Abhorration de la Mort</i> : La sauvegarde invulnérable de la règle Renaissance Perpétuelle peut être utilisée contre les attaques magiques.
3	<i>Dépeçage Sanglant</i> : Le porteur gagne la règle Blessures Multiples (1D3).
4	<i>Célérité Démoniaque</i> : Le porteur gagne la règle Frappe Toujours en Premier.
5	<i>Sombre Attirance</i> : On ne peut refuser un défi lancé par le porteur, et vous choisissez quel ennemi l'accepte. Toute unité ennemie en contact avec une ou plusieurs figurines possédant cette règle subit un malus de -2 à l'Initiative (avec un minimum de 1) au corps à corps.
6	<i>Arme Millénaire</i> : Le porteur gagne tous les autres résultats de ce tableau.



LÉGIONS DE SLAANESH

LANCEUR DE SARABANDES

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Lanceur de Sarabandes	7	-	-	9	10	10	-	-	-	Char
Tentatrice Exaltée	-	5	4	3	-	-	5	4	7	-
Démonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	-

RÈGLES SPÉCIALES :

Démon de Slaanesh, Démoniaque, Indémoralisable, Grande Cible, Terreur, La Taille Au-dessus, Structure Colossale (p. 12).

Machinerie Démoniaque : La figurine ne possède pas d'attelage. Tout sort ou règle spéciale qui affecte les bêtes qui tirent un char n'ont aucun effet sur elle.

Clairons Stridents : Les Clairons Stridents sont des armes de tir ayant une portée de 12 ps. Pour tirer avec, vous devez répartir 6D6 entre autant d'unités que vous le souhaitez, en suivant les règles normales de choix de cible, si ce n'est que vos cibles peuvent se trouver sur ses flancs. Une même unité peut recevoir plusieurs dés. Chaque unité ciblée subit 1D6 touches de Force 1 par dé qui lui est assigné. Ces touches ignorent les sauvegardes d'armure.

Chaque unité qui subit au moins une blessure par des Clairons Stridents doivent passer un test de panique.

Les Six Airs de la Tentation : *Certains serviteurs de Nurgle sont de véritables pourvoyeurs de maladies. Celles-ci se répandent au sein des troupes qui ne vénèrent pas le Dieu de la Pourriture, et y sèment la mort.*

Objet de sort inné (niveau de puissance variable). Les Six Airs de la Tentation permettent de lancer un **seul** des sorts suivants par tour (le niveau de puissance requis est indiqué après le nom, entre parenthèses).

Lorsqu'un de ces sorts est lancé avec succès, chaque unité qui n'est pas affiliée à Slaanesh (amie ou ennemie, engagée au corps à corps ou non) dans un rayon de 18 ps subit 1D6 touches de Force 1 ignorant les sauvegardes d'armure. Ces touches ne sont pas considérées comme *magiques* et ne font pas parties des effets du sort.

L'Air de la Luxure (XX) : *Les disciples de Slaanesh se*

vautrent soudainement dans le stupre. Les actes inimaginables qu'ils commettent sont propres à mettre à mal le mental du plus solide des hommes.

Sort d'**amélioration** qui cible toutes les unités de Slaanesh à 18 ps et dans l'arc frontal. Les unités ciblées causent la *peur* (ou la *terreur* si elle causait déjà la *peur*) jusqu'à votre prochaine phase de Magie. Les unités ennemies qui doivent passer un test de Commandement provoquée par les unités ciblées doivent relancer leurs jets réussis.

L'Air de l'Orgueil (XX) : Sort d'**amélioration** qui cible toutes les unités de Slaanesh à 18 ps et dans l'arc frontal. Ce sort dure jusqu'à votre prochaine phase de Magie. Les unités ciblées ajoutent 1D3 au résultat de combat de ce tour (chaque unité lance son propre dé). Si elles gagnent leur combat, elles pourront ajouter 1D3 au résultat de combat du prochain tour.

L'Air de l'Ambition (XX) : Sort d'**amélioration** qui cible toutes les unités de Slaanesh à 18 ps et dans l'arc frontal. Ces unités peuvent bouger comme si elle était dans la phase des Autres Mouvements. Cependant, elle ne peut pas faire de marche forcée. Si son mouvement l'amène au contact d'une unité ennemie, considérez cela comme une charge (l'unité chargée peut répondre normalement).

L'Air de la Paresse (XX) : Sort de **malédiction** qui cible toutes les unités ennemies 18 ps et dans l'arc frontal. Ce sort dure jusqu'à votre prochaine phase de Magie. Ces unités ne peuvent ni se battre, ni tirer, ni lancer de sort. Elles réussissent automatiquement tout test de Commandement qu'elles sont amenées à faire. Elles sont touchées sur 2+ au corps à corps. Si elles perdent un combat, elles ne passent pas de test de moral et ne fuient pas. Cependant, elles perdent un nombre de Points de Vie égal à la différence entre les résultats

LÉGIONS DE SLAANESH

de combat, sans sauvegarde d'aucune sorte permise.
Les unités *immunisées à la psychologie* ne sont pas affectées.

L'Air de l'Avidité (XX) : Sort de **malédiction** qui cible toutes les unités ennemies à 18 ps et dans l'arc frontal. À leur prochain tour, ces unités devront se déplacer le plus rapidement possible vers le Lanceur de Sarabandes. Elles peuvent effectuer une marche forcée même si une unité ennemie se trouve à moins de 8 ps. Si elles sont en mesure de déclarer une charge contre le Lanceur de Sarabandes, elles doivent le faire. Ce dernier ne peut pas réagir à cette charge. Si elle est ratée, l'unité se déplace en faisant une marche forcée. Si elle est réussie, effectuez son mouvement de charge normale, mais arrêtez l'unité à 1 ps du Lanceur de Sarabandes.

Les unités *immunisées à la psychologie* ne sont pas affectées.

L'Air de la Gourmandise (XX) : Sort de **malédiction** qui cible toutes les unités ennemies à 18 ps et dans l'arc frontal. Ce sort dure jusqu'à votre prochaine phase de Magie. Lancez un dé pour chaque membre de l'unité. Sur un 4+ elles subissent une touche de Force égale à celle sur son profil. Si la figurine possède plusieurs éléments (cavalier plus monture, équipage et attelage...), lancez un dé par élément. Les blessures sont résolues normalement. Les Machines de Guerre lance un dé par servant et les Nuées un dé par Point de vie restant. Pour la phase de corps à corps de ce tour, chaque figurine (ou chaque élément le cas échéant) perd une Attaque.

Si une unité subit au moins 6 blessures de cette manière, elle satisfait sa gourmandise. Sinon, au début de la phase de Magie du prochain tour, recommencez cette procédure.

Les unités *immunisées à la psychologie* ne sont pas affectées.



LÉGIONS DE SLAANESH

GUERRIERS ELFES NOIRS

Les Elfes Noirs sont les Druchii. Jadis sur Ulthuan, ils ont choisi de suivre leur Maîtresse Morathi dans l'adoration du Prince Noir. Culte aujourd'hui interdit au sein même de leur société perversie, ils ont accumulé des années de souffrance et de frustration et attendent ce jour pour déverser leur sauvagerie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Guerrier Elfe Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie
Patricien	5	4	4	3	3	1	5	2	8	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Slaanesh,
L'Œil des Dieux (Patricien uniquement).

Haine Éternelle : Toutes les figurines ayant cette règle *haïssent* toutes les figurines ennemies.

En outre, l'animosité qu'ils éprouvent envers leurs pitoyables cousins d'Ulthuan est telle que lorsqu'ils se battent contre une armée de Hauts Elfes, les Elfes Noirs peuvent relancer leurs attaques ratées à chaque round de combat, et pas seulement lors du premier.

ARBALÉTRIERS ELFES NOIRS

L'Uraithen (Pluie Mortelle), l'arbalète à répétition, est une parfaite démonstration de l'esprit druchii. Ses carreaux barbelés sont conçus pour infliger le maximum de dégâts à leurs victimes, de sorte qu'elles ne puissent les enlever sans dommages irréversibles. Les régiments d'Arbalétriers Elfes Noirs sont disciplinés et mortels, tirant volée après volée sur l'adversaire qui a la folie de les affronter.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Arbalétrier Elfe Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie
Maître du Guet	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Slaanesh, Haine Éternelle (p. 26),
L'Œil des Dieux (Maître du Guet uniquement).

ÉQUIPEMENT :

Arbalète à répétition :

Portée	Force	Règles Spéciales
24ps	3	Tirs Multiples (2) Perforant

LÉGIONS DE SLAANESH

DÉVOTES DE SLAANESH

*Les Dévotes sont des prêtresses de Slaanesh au sein de la société elfe noire.
La grâce de leur nature elfique n'est trahie que par leur perversion.*

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Dévote	5	5	4	3	3	1	6	2	8	Infanterie
Maîtresse	5	5	4	3	3	1	6	3	8	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Slaanesh, Chiffre Sacré, Haine éternelle (p. 26), **Attaques Empoisonnées, L'Œil des Dieux** (Maîtresse uniquement).

Fragrance Impie : La Capacité de Combat et l'Initiative de tous les membres de l'unité ennemi en contact sont divisées par 2. Ce malus s'applique dès qu'une figurine d'un régiment ennemi est en contact avec une figurine de Dévote.

CAVALIERS NOIRS

Hérauts des armées elfes noirs, il n'est pas rare de voir quelques groupes de ces individus solitaires suivre les armées du Prince Noir.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Cavalier Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Cavalerie
Héraut	5	4	5	3	3	1	5	2	8	Cavalerie
Coursier Noir	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Slaanesh, Haine éternelle (p. 26), **Cavalerie Légère, L'Œil des Dieux** (Héraut uniquement).

CHEVALIERS SUR SANG-FROID

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Chevalier	5	5	4	4	3	1	6	1	9	Cavalerie
Paladin Noir	5	5	4	4	3	1	6	2	9	Cavalerie
Sang-froid	7	3	0	4	4	1	2	1	3	-

RÈGLES SPÉCIALES :

Haine éternelle (p. 26), **Marque de Slaanesh, Peur, Stupidité, L'Œil des Dieux** (Paladin Noir uniquement).

Peau épaisse : Les Sang-froid donnent un bonus de +2 à la sauvegarde d'armure au lieu du +1 normal pour de la Cavalerie.



LÉGIONS DE TZEENTCH

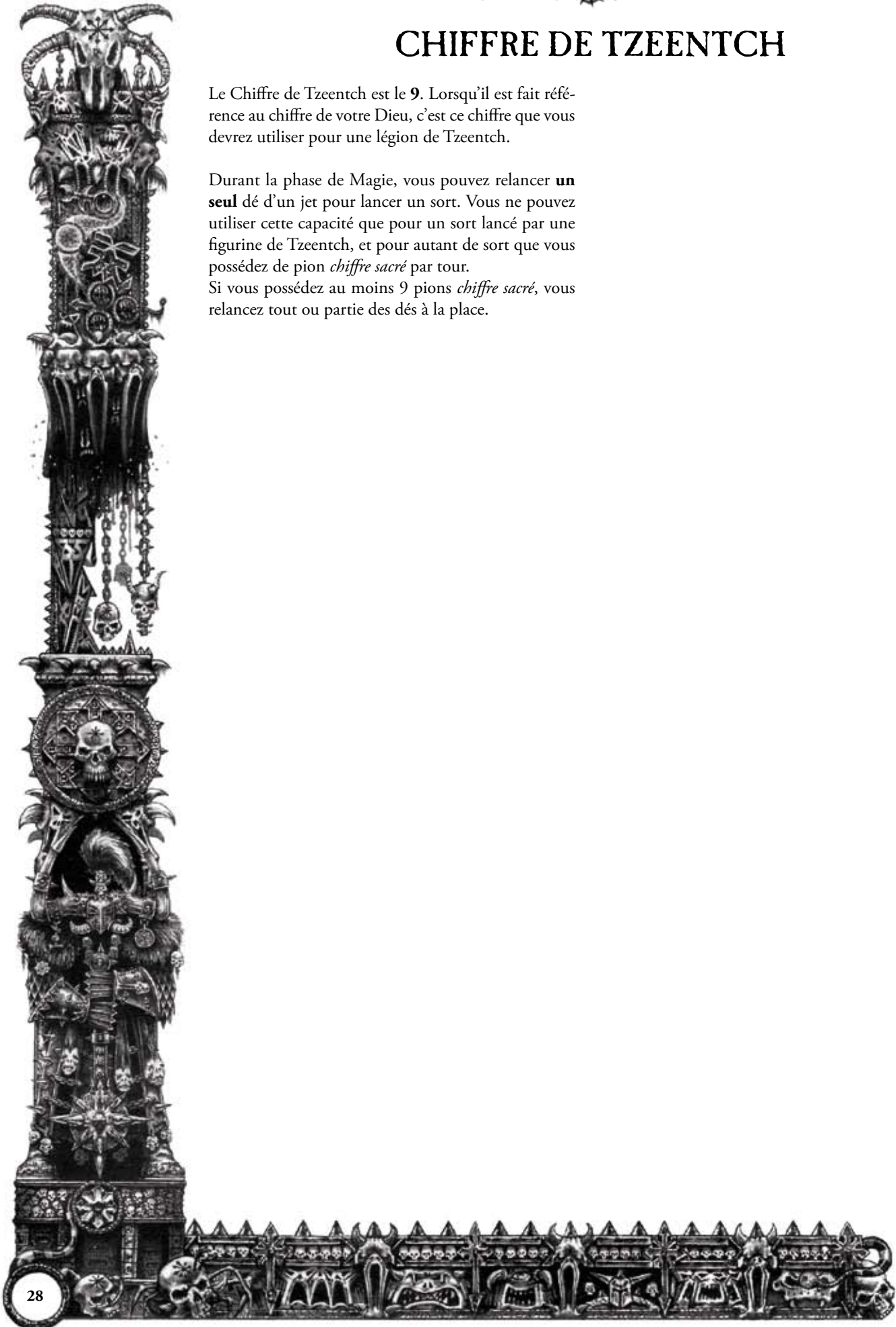


CHIFFRE DE TZEENTCH

Le Chiffre de Tzeentch est le **9**. Lorsqu'il est fait référence au chiffre de votre Dieu, c'est ce chiffre que vous devrez utiliser pour une légion de Tzeentch.

Durant la phase de Magie, vous pouvez relancer **un seul** dé d'un jet pour lancer un sort. Vous ne pouvez utiliser cette capacité que pour un sort lancé par une figurine de Tzeentch, et pour autant de sort que vous possédez de pion *chiffre sacré* par tour.

Si vous possédez au moins 9 pions *chiffre sacré*, vous relancez tout ou partie des dés à la place.



LÉGIONS DE TZEENTCH

PYROPHORES

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Pyrophore	6	2	4	4	4	2	4	2	7	Cavalerie
Pyroclaste	6	2	5	4	4	2	4	2	7	Cavalerie
Disque de Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7	-

RÈGLES SPÉCIALES :

Démon de Tzeentch, Cavalerie Volante,

Personnages sur Disque de Tzeentch (p. 32),

Démoniaque, Feu Mutant (Pyrophore uniquement),

Flammes de Tzeentch (Pyrophore uniquement).



LÉGIONS DE TZEENTCH

MELEKH LE REMODELEUR

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Melekh le Remodeleur	4	8	3	5	5	3	7	5	9	Infanterie (Personnage)

OBJET MAGIQUE :

Lame de Zarechgor : *La Lame de Zarechgor est le présent que le démon a fait à Melekh après que celui-ci a plié l'entité démoniaque à sa volonté.*

Arme magique. Hallebarde. Blessures Multiples (2).
Feu Mutant.

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Tzeentch, l'Œil des Dieux.

Aura du Remodeleur : *L'air entourant Melekh change la nature des êtres. Les corps s'atrophient ; les forces s'amaigrissent ; la volonté plie. Le disciple de Tzeentch fait honneur à son Dieu dans l'art de la mutation.*

Au début de votre tour, lancez 1D6 :

1 : Aucun effet.

2-5 : Choisissez une caractéristique (exceptés les Points de Vie). Toutes les unités ennemies dans un rayon de 6ps perdent un point dans la caractéristique choisie (jusqu'à un minimum de 1).

6 : Lancez 1D3. Choisissez un nombre de caractéristiques inférieur ou égal au résultat du D3 (exceptés les Points de Vie). Répartissez les points et retranchez-les dans les caractéristiques choisies (jusqu'à un minimum de 1) de toutes les unités ennemies dans un rayon de 6ps. Par exemple, si vous obtenez 3, vous pouvez retirer 3 points à une seule caractéristique, 2 points à une caractéristique et 1 point à une autre, ou bien 1 point à trois caractéristiques différentes.

Vous ne pouvez choisir une même caractéristique deux tours de suite.

Tout résultat s'applique jusqu'au prochain jet de l'*Aura du Remodeleur*.

Murmures des Horreurs : *Depuis son passage dans le Royaume du Chaos, Les Horreurs continuent de murmurer de sombres paroles à Melekh. Parfois, elles lui révèlent des brides d'avenir qui lui permettent d'anticiper les événements.*

Melekh possède une sauvegarde invulnérable de 5+ (elle passe donc à 4+ grâce à la Marque de Tzeentch).

Allégeance Démoniaque : *Melekh est revenu du Royaume du Chaos à la tête d'une force démoniaque. Celle-ci le suit dans sa quête de vengeance et de pouvoir.*

Les Horreurs Roses, bien qu'étant des unités démoniaques, comptent dans les 50% d'unités de base devant être de la même race que votre Général si ce dernier est Melekh.

LÉGIONS DE TZEENTCH

CYSPETH

xxxx

	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe	
Cyspeth	4	5	3	4	4	3	5	3	8	Infanterie (Personnage)

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

OBJET MAGIQUE :

Bâton des Maîtres-Oiseau : *Du bâton de Cyspeth se matérialisent des têtes d'oiseaux de toutes sortes, multipliant les coups mortels portés à l'ennemi.*

Arme magique. *Perforant.* Chaque touche réussie par Cyspeth au corps à corps entraîne non pas un mais deux jets pour blesser. Cela peut donc amener Cyspeth à faire plus de jets pour blesser qu'il ne possède d'Attaques.

RÈGLES SPÉCIALES :

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

Colère du Changement : *Cyspeth est capable de matérialiser la colère de son Dieu sous la forme d'une fumée légère emplie de milliers de points scintillants. Les êtres trop faibles pour s'y opposer se transforment en amas de tentacules fouettant l'air, et tout ce qui est alentour.*

Souffle. Chaque figurine touchée par le gabarit doit lancer 1D6 et ajouter la valeur de Commandement de son profil. Cyspeth lance également 1D6 et l'ajoute au sien. Chaque figurine ayant obtenu un résultat inférieur ou égal à celui de Cyspeth subit une blessure sans sauvegarde d'armure. Chaque figurine mourant de cette manière inflige une touche supplémentaire de Force 3 à son unité. Les figurines de type Infanterie Monstrueuse, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Monstre, Char et Unique infligent une touche de Force 5 à la place.

Fils de Melekh : *Cyspeth est le fils de Melekh le Remodeleur. Et à ce titre, il est son second, et presque son égal au sein des forces menées par son père.*

Cyspeth ne peut être le Général de l'armée si Melekh est sur la table. Si Melekh est le général de l'armée, Cyspeth possède la règle Présence Charismatique, mais avec un rayon de 6ps seulement. De plus, lorsque Melekh meurt ou sort de la table définitivement, Cyspeth devient immédiatement le Général de l'armée (sa règle Présence Charismatique passe à 12ps). Pour le calcul des Points de Victoire, ou pour tout autre scénario impliquant le Général, l'adversaire doit tuer Melekh et Cyspeth pour marquer les points pour la perte du Général ou remplir les conditions du scénario.



LÉGIONS DE TZEENTCH

LÉGIONNAIRES DE TZEENTCH

Les Légionnaires sont des serviteurs mortels des Dieux. Élus parmi les Élus, ils sont souvent choisis par leur maître alors qu'ils sont à l'article de la mort. Ils sont ainsi destinés à servir leur Dieu de la façon la plus directe qui soit. Ils sont maintenus en vie magiquement, dans une soif inextinguible de gloire et de victoires.

Ils sont les légendes vivantes du Chaos, ils combattent et meurent par centaines, se relevant d'entre les morts en une seule nuit, protégés par la puissance de leur sombre maître qui coule dans leurs veines.

Ces Légionnaires, autrefois mortels sont devenus arrogants, dédaigneux des autres serviteurs du Chaos. Ils ont été choisis parmi les Élus, se sont vus accorder des plaisirs et des pouvoirs au-delà de leurs rêves les plus fous.

	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe	
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Infanterie
Légionnaire Exalté	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Infanterie
Disque de Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7	Bête de Guerre
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 3+)

Lorsqu'il est fait allusion aux Légionnaires dans Royaume du Chaos, cela fait référence à la version à pied, monté ou sur char.

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Tzeentch, **Chiffre Sacré**, **Dédain Martial** (p. 14), **Élus des Élus** (p. 14), **Renaissance Perpétuelle** (p. 14), **L'Œil des Dieux** (Légionnaire Exalté uniquement), **Attaques Démoniaques** (Disque de Tzeentch uniquement), **Vol** (Disque de Tzeentch uniquement).

Champion Éclairé : Le Légionnaire Exalté a été initié aux secrets de Tzeentch. C'est un sorcier de niveau 1. Il connaît toujours le même sort : Feu Bleu de Tzeentch (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 58).

Bribes d'Avenirs (Légionnaires uniquement) : L'unité peut relancer ses jets de sauvegarde invulnérable ayant donné 1.

Personnages sur Disque de Tzeentch : Un personnage monté sur un Disque de Tzeentch peut rejoindre une unité possédant cette règle.

ÉQUIPEMENT :

Arme Séculaire (p. 14).

D6	Arme Séculaire de Tzeentch
1	<i>Mange-Esprit</i> : Chaque jet pour toucher au corps à corps donnant 1 est résolu contre le porteur. Ces résultats de 1 ne peuvent jamais être relancés.
2	<i>Abhorration de la Mort</i> : La sauvegarde invulnérable de la règle Renaissance Perpétuelle peut être utilisée contre les attaques magiques.
3	<i>Dépeçage Sanglant</i> : Le porteur gagne la règle Blessures Multiples (1D3).
4	<i>Incandescence Inimaginable</i> : Le porteur gagne la règle Feu Mutant.
5	<i>Puissance Changeante</i> : La Force du porteur au corps à corps est égale à D6+1 (cela ne prend pas en compte le bonus initial de l'Arme Séculaire). Lancez le dé au début de chaque phase de corps à corps. Le résultat vaut pour toute l'unité.
6	<i>Arme Millénaire</i> : Le porteur gagne tous les autres résultats de ce tableau.

LÉGIONS DE TZEENTCH

SORCIERS VASSAUX

Tzeentch est le Dieu du Changement et des complots, il n'est pas rare de voir ses Champions accompagnés de serviteurs, des apprentis, qui, fascinés par le pouvoir du Champion, gravitent autour de lui en espérant apprendre des bribes de connaissances occultes. Malheureusement pour ces novices naïfs... le Sorcier de Tzeentch a généralement prévu un destin bien plus funeste pour eux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Sorcier Vassal	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie
Maître des Sorciers	4	4	3	4	3	2	4	1	8	Infanterie

MAGIE : Le Maître des Sorciers est un sorcier de niveau 1. Il détermine son sort normalement dans le domaine de magie de Tzeentch du *Livre d'Armée des Guerriers du Chaos* (voir p. 108).

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Tzeentch,

L'Œil des Dieux (Maître des Sorciers uniquement).

Dépositaires de Pouvoir

Les Sorciers Vassaux ne sont que des apprentis au service de leur Champion (ils ne sont pas pour autant considérés comme des sorciers en terme de jeu). Ils lui servent de réserve de pouvoir, de connaissance et de puissance.

Seul le Maître des Sorciers peut lancer des sorts, subir un *fiasco* etc. La ligne de vue des sorts lancés par le Maître des Sorciers est déterminée par le front de l'unité et non pas uniquement par le Maître des Sorciers. De même, le rayon des sorts lancés par le Maître des Sorciers est déterminé par l'unité.

Source de Pouvoir : Les huit Sorciers Vassaux peuvent canaliser des **dés de pouvoir** uniquement, comme des sorciers normaux. Cependant, ces dés ne peuvent pas être utilisés par un autre sorcier que le Maître des Sorciers. Ce dernier canalise des dés de pouvoir ou de dissipation normalement.

Source de Connaissance : Les huit Sorciers Vassaux connaissent à eux tous le sort primaire de chacun des Domaines de Magie du *Livre de Règles*.

À chaque fois qu'un Sorcier Vassal meurt, l'unité perd un de ces sorts déterminé aléatoirement. Si un Sorcier Vassal est ressuscité, l'unité récupère le dernier sort perdu.

Au lieu de lancer son sort, le Maître des Sorciers peut lancer un des sorts connus des Sorciers Vassaux **à la place**. Cependant, vous ne pouvez lancer les sorts des Sorciers Vassaux qu'au niveau requérant le résultat de lancement le plus bas.

Source de Puissance : Le Maître des Sorciers peut relancer le sort qu'il a lancé précédemment pendant la même phase de magie si l'unité comporte encore au moins un Sorcier Vassal. Ce second sort peut avoir une cible différente.

Après avoir choisi les cibles mais avant de choisir le nombre de dés de pouvoir utilisés, vous devez faire un *test de puissance* à 2D6 sous le nombre de Sorciers Vassaux de l'unité (Champion compris). Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Sorciers Vassaux (un double 1 est toujours un succès), le test est réussi et le sort est lancé normalement. Sinon, le test échoue et la différence entre le résultat des dés et le nombre de Sorciers Vassaux est un malus ajouté au jet pour lancer le sort. Si le *test de puissance* est raté, ainsi que le jet de lancement du sort, le Maître des Sorciers subit un *fiasco*.

Exemple : S'il reste cinq Sorciers Vassaux (dont le Maître des Sorciers) et que le jet obtenu pour le test de puissance donne 10, le malus pour lancer le sort sera de -5.



LÉGIONS DE TZEENTCH

TOUR ARGENTÉE

xxxx

	M	CC	T	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Tour Argentée	1	1	4	9	10	10	4	Spécial	10	Unique

RÈGLES SPÉCIALES :

Démon de Tzeentch, Démoniaque, Indémoralisable, Grande Cible, Terreur, La Taille Au-dessus, Flammes de Tzeentch, Structure Colossale (p.12).

Bâtiment Flottant : *Planeur*. La Tour Argentée n'est pas considérée comme un *bâtiment* en terme de jeu.

Durant sa phase de mouvement, la Tour Argentée peut bouger normalement et quitter le corps corps. Avant ce mouvement, les unités ennemis qui ne sont pas au contact d'autres unités peuvent frapper la Tour Argentée comme si c'était la phase de corps à corps.

La Tour Argentée possède un arc frontal de 360°, et ne possède ni flanc ni dos pour le corps à corps.

Elle perd la règle Piétinement Furieux, n'inflige pas de *touches d'impact*, et ne détruit pas les obstacles lorsqu'elle passe dessus.

Les unités de type Infanterie, Bête de Guerre et Nuée qui n'ont pas le *vol* ont un malus supplémentaire de -1 pour toucher la Tour Argentée au corps à corps.

Transporteur : Une unité de Tzeentch peut entrer dans la Tour Argentée. Cela se fait selon les mêmes modalités données dans le paragraphe Bâtiments et Mouvement p.126 du *Livre de Règles* avec les modifications suivantes :

- N'importe quelle unité peut entrer dans la Tour Argentée de Tzeentch, quel que soit son type.
- Une unité peut entrer dans la Tour Argentée même au cours d'une marche forcée.
- Une unité peut sortir de la Tour Argentée durant la phase des Autres Mouvements. Si l'unité contient au moins une figurine possédant la règle Mouvement Aléatoire, l'unité sortira à la phase des Mouvements Obligatoires au lieu des Autres Mouvements (notez qu'elle n'est pas obligée de sortir, vous décidez du tour durant lequel elle le fera).

Elle est placée à 1 ps et peut bouger normalement.

- Une unité peut entrer et sortir de la Tour Argentée durant le même tour. Elle ne peut cependant bouger qu'avant d'entrer ou après en être sortie, pas les deux

à la fois.

Une unité qui entre ou qui sort de la Tour Argentée doit lancer 2D6 :

Double 1 : *Banni !* L'unité est retirée comme perte.

Double 6 : *Écorchure Temporelle*. L'unité récupère tous les membres et tous les points de vie qu'elle a perdu depuis le début de la bataille (les personnages également).

Lorsque la Tour Argentée est détruite alors qu'au moins une unité se trouve à l'intérieur, lancez 1D6 :

1 : *La Tour Argentée explose dans une gerbe d'étincelles multicolores et destructrices*.

Chaque unité dans la Tour Argentée est retirée comme perte. Toutes les unités situées dans un rayon de 9 ps de la Tour Argentée subissent 1D6 touches *magiques* de Force 4.

2-3 : *La Tour Argentée s'écrase lourdement sur le sol, s'effondrant sur elle-même en tuant ses occupants*.

Chaque unité dans la Tour Argentée est retirée comme perte.

4-5 : *Les serviteurs du Dieu du Changement trouvent une échappatoire à la mort*.

L'unité est replacée sur la table comme si elle sortait de la Tour Argentée. Elle subit 1D6 touches *magiques* de Force 9 sans sauvegarde d'armure.

6 : *La destruction de la Tour Argentée crée une faille démoniaque fugace par laquelle des Démons de Tzeentch en profitent pour sortir*.

Chaque unité dans la Tour Argentée est replacée sur la table comme si elle sortait de la Tour Argentée. Elles subissent 1D6 touches de Force 9 *magiques* sans sauvegarde d'armure. Placez également 150 points de Démons (sélectionnés de la même manière que décrite dans le sort Portail Démoniaque) comme s'ils sortaient de la Tour Argentée.

Saturée de Magie : *L'Aura Démoniaque* de la Tour Argentée passe à 4+.

La Tour Argentée peut canaliser comme un Sorcier.

LÉGIONS DE TZEENTCH

Portail Démoniaque : Objet de sort inné (niveau de puissance 15). Le Portail Démoniaque contient un sort permettant d'invoquer 200 points de Démons de Tzeentch. Sélectionnez uniquement des unités démoniaques du Livre de Tzeentch (sauf personnage spécial). Vous pouvez choisir toutes les options accessibles comme vous le feriez normalement, et avec toutes les restrictions habituelles de construction d'armée. La génération des sorts et des Dons Démoniaques se font avant de poser l'unité sur la table.

L'unité est posée sur la table comme si elle venait de sortir de la Tour Argentée.

Vous pouvez lancer ce sort avec un niveau de puissance de 20 pour invoquer 425 points de Démons de Tzeentch, ou avec un niveau de puissance de 25 pour invoquer 650 points de Démons de Tzeentch.

Attaques Spéciales de la Tour Argentée : *Une Tour Argentée abrite des centaines de Démons. Ils la protègent des tous les ennemis du Grand Architecte qui passent trop près de l'édifice fabuleux.*

Tir. La Tour Argentée effectue non pas 1 mais 9 tirs avec la règle Flammes de Tzeentch.

Corps à corps. La Tour Argentée n'attaque pas réellement au corps à corps. Les Démons qui sont à l'intérieur utilisent les *Flammes de Tzeentch* selon la procédure suivante : lorsque c'est à la Tour Argentée de frapper, répartissez 9 attaques entre les unités ennemies au contact. Ces attaques suivent la règle Flammes de Tzeentch. Effectuez vos jets pour toucher comme pour un tir avec un bonus de +1, en plus des modificateurs habituels. Elles sont réparties comme des tirs. Les unités ennemies utilisent les mêmes protections que contre des tirs normaux (sauf leur bouclier si elles utilisent un équipement requérant les deux mains). Ces attaques ne sont pas considérées comme des attaques de corps à corps, mais des attaques de tir pour tout effet affectant l'une ou l'autre de ces attaques.



LÉGIONS DE NURGLE

CHIFFRE DE NURGLE

Le Chiffre de Nurgle est le 7. Lorsqu'il est fait référence au chiffre de votre Dieu, c'est ce chiffre que vous devrez utiliser pour une légion de Nurgle.

Toutes les unités possédant un pion *chiffre sacré* gagnent la règle Régénération (6+). Si elle possède déjà la *régénération*, elle améliore la sienne d'un point (jusqu'à un maximum de 3+).

Si vous possédez au moins 7 pions *chiffre sacré*, toutes les unités de Nurgle gagnent la règle Régénération (6+), ou l'améliorent d'un point (jusqu'à un maximum de 3+) si elles la possèdent déjà.

FEYTOR L'IMPUR

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Feytor l'Impur	4	8	3	5	5	3	7	5	9	Infanterie (Personnage)

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Nurgle, L'Œil des Dieux, Haine (toute figurine de l'Empire).

Insensible à la Douleur : *Le corps de Feytor a acquis une résistance telle qu'il ne sent plus la douleur.*

Ignorez la règle Blessures Multiples contre Feytor. Si à la fin d'un tour, Feytor a perdu des Points de Vie, ceux-ci reviennent à leur valeur de départ.

OBJET MAGIQUE :

Lame-Fléau Purulente : *La Lame-Fléau Purulente est une lourde lame à laquelle est accrochée une boule hérissée de pointes. Elle suinte de maladies et de pus empoisonnant tous ceux qu'elle blesse.*

Arme magique. *Attaques Empoisonnées.* La Lame-Fléau Purulente peut être utilisée en tant qu'arme lourde ou en tant que fléau. Choisissez au début du combat. Vous devez garder ce type jusqu'à la fin du combat.

LÉGIONS DE NURGLE

MACHINE DE CONTAGION

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Machine de Contagion	7	-	-	9	10	10	-	-	-	Char
Portepeste	-	3	3	4	-	-	2	1	7	-

RÈGLES SPÉCIALES :

Démon de Nurgle, Démoniaque, Indémoralisable, Grande Cible, Terreur, La Taille Au-dessus, Structure Colossale (p. 12), **Machinerie Démoniaque** (p.24).

Contagion Rampante : *Certains serviteurs de Nurgle sont de véritables pourvoyeurs de maladies. Celles-ci se répandent au sein des troupes qui ne vénèrent pas le Dieu de la Pourriture, et y sèment la mort.*

Toute unité subissant au moins une blessure non sauvegardée au tir ou au corps à corps par une figurine possédant cette règle reçoit un pion *infection*.

Toute unité ayant au moins un pion *infection* subit 1D6 touches de Force 3 sans sauvegarde d'armure au début de son tour, réparties comme des tirs.

Les unités de Nurgle ne peuvent jamais recevoir de pion *infection*.

Canon-Vomi : Le Canon-Vomi tire comme un lance-flamme avec les modifications suivantes :

Portée	Force	Règles Spéciales
n/a	4	-

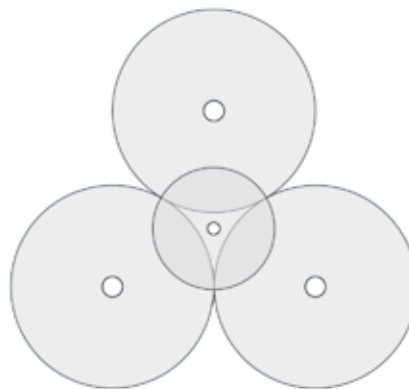
Les touches ne suivent pas la règle Attaques Enflammées, mais ignorent les sauvegardes d'armure.

Catapulte à Peste : La Catapulte à Peste tire comme une catapulte avec les modifications suivantes :

Portée	Force	Règles Spéciales
12-60 ps	7	Blessures Multiples (1D3)

Il n'y a pas de différenciation entre la figurine sous le trou central et les autres.

Lorsque les blessures ont été résolues, mais avant les éventuels tests de panique, placez trois gabarits de 5 ps collés les uns aux autres et centrés par rapport au gabarit de 3 ps placé initialement (voir schéma ci-dessous). Chaque unité touchée subit 1D6+3 touches de Force 3 sans sauvegarde d'armure. Les unités affiliées à Nurgle ne sont pas affectées.



LÉGIONS DE NURGLE

LÉGIONNAIRES DE NURGLE

Les Légionnaires sont des serviteurs mortels des Dieux. Élus parmi les Élus, ils sont souvent choisis par leur maître alors qu'ils sont à l'article de la mort. Ils sont ainsi destinés à servir leur Dieu de la façon la plus directe qui soit. Ils sont maintenus en vie magiquement, dans une soif inextinguible de gloire et de victoires.

Ils sont les légendes vivantes du Chaos, ils combattent et meurent par centaines, se relevant d'entre les morts en une seule nuit, protégés par la puissance de leur sombre maître qui coule dans leurs veines.

Ces Légionnaires, autrefois mortels sont devenus arrogants, dédaigneux des autres serviteurs du Chaos. Ils ont été choisis parmi les Élus, se sont vus accorder des plaisirs et des pouvoirs au-delà de leurs rêves les plus fous.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Infanterie
Légionnaire Exalté	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Infanterie
Bête de Nurgle	6	3	0	4	5	4	2	D6+1	7	Bête Monstrueuse
Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 3+)

Lorsqu'il est fait allusion aux Légionnaires dans Royaume du Chaos, cela fait référence à la version à pied, monté ou sur char.

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Nurgle, **Chiffre Sacré**,
Dédain Martial (p. 14), **Élus des Élus** (p. 14),
Renaissance Perpétuelle (p. 14),
L'Œil des Dieux (Légionnaire Exalté uniquement),
Attaques Empoisonnées (Légionnaire et Bête de Nurgle),
Attaques Aléatoires (D6+1) (Bête de Nurgle uniquement),
Attaques Démoniaques (Bête de Nurgle uniquement),
Trainée de Bave (Bête de Nurgle uniquement).

ÉQUIPEMENT :

Arme Séculaire (p. 14).

D6	Arme Séculaire de Nurgle
1	<i>Mange-Esprit</i> : Chaque jet pour toucher au corps à corps donnant 1 est résolu contre le porteur. Ces résultats de 1 ne peuvent jamais être relancés.
2	<i>Abhorration de la Mort</i> : La sauvegarde invulnérable de la règle Renaissance Perpétuelle peut être utilisée contre les attaques magiques.
3	<i>Dépeçage Sanglant</i> : Le porteur gagne la règle Blessures Multiples (1D3).
4	<i>Rouille Purulente</i> : Les attaques empoisonnées du porteur blessent automatiquement sur un 5+ au lieu d'un 6 pour toucher.
5	<i>Insectes Créophages</i> : Pour chaque touche réussie au corps à corps par le porteur, la cible subit immédiatement une touche supplémentaire de Force 2.
6	<i>Arme Millénaire</i> : Le porteur gagne tous les autres résultats de ce tableau.

LÉGIONS DE NURGLE

FLAGELLANTS DE NURGLE

À l'instar des Flagellants Impériaux, les Flagellants de Nurgle ont vu l'Apocalypse : la naissance d'un monde corrompu par la maladie et les infections. Rendus fous par cette vision, ils prêchent inlassablement la parole Impie de Nurgle, obligeant les peuples à se soumettre à son credo.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Flagellant	4	3	2	3	4	1	2	1	7	Infanterie
Diacre	4	3	2	3	4	1	2	2	7	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Nurgle, Indémoralisables,

Haine (toute figurine qui n'est pas affiliée à Nurgle),

L'Œil des Dieux (Diacre uniquement).

Fous à Lier : *Leurs visions ont rendu les Flagellants de Nurgle fous au point qu'ils s'auto-mutilent.*

À la fin de votre phase de Mouvement, si les Flagellants de Nurgle ne sont pas au contact d'une unité ennemie, ils subissent 1D6 touches de Force 4. Pour chaque figurine perdue de cette manière, ajoutez un pion *martyr* à l'unité. Les Flagellants de Nurgle gagnent des bonus suivant le nombre de pions *martyr* qu'ils ont accumulés depuis le début de la partie. Ce bonus sont cumulatifs et conservés pour le reste de la partie :

3+ Fléaux Furonculeux : L'unité gagne la règle Attaques Empoisonnées.

5+ Odeur Pestilentielle : Les unités ennemies en contact gagnent la règle Frappe toujours en dernier.

7+ Gong du Désespoir : Si l'unité ne possède pas de musicien, un de ses membres (sauf le Diacre et le porte-étendard) devient un musicien. Les unités ennemies qui perdent un combat contre les Flagellants de Nurgle relancent leurs tests de moral réussis.



LÉGIONS DE NURGLE

CHÉRUBINS DE NURGLE

xxxx

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Chérubin	3	2	3	2	2	1	4	1	6	Infanterie
Cupidon Cynique	3	2	4	2	2	1	4	1	6	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Nurgle, Planeur.

Flèches Infectieuses : *Papy Nurgle aime donner à ses enfants des jouets mortels.*

Les tirs des Chérubins effectués avec leur arc court sont résolus avec la règle Attaques Empoisonnées.

Offreurs d'Infections : *Certaines des infections portées par les sbires Nurgle se propagent pour porter la mort et l'agonie dans les rangs ennemis.*

Notez le nombre de touches infligées par un tir des arcs courts des Chérubins de Nurgle que subit chaque unité ennemie. Les touches *empoisonnées* comptent double. À la fin de la phase de tir, chaque unité ennemie ayant subit au moins une touche lance 1D6 et ajoute le nombre de touches subies. Consultez le tableau des Infections. Une unité ne peut être affectée qu'une fois par une infection, sauf la *maladie bénigne*. Les unités de Nurgle ne sont pas affectées.

Au lieu de tirer sur une unité ennemie, vous pouvez tirer sur une unité amie de Nurgle. Procédez comme pour un tir normal si ce n'est que vous n'effectuez pas de jets pour blesser. Comptez le nombre de touches subies par l'unité comme décrit précédemment. À la fin de la phase de tir, chaque unité de Nurgle ayant subit au moins une touche lance 1D6 et ajoute le nombre de touches subies. Consultez le tableau des Bienfaits. Une unité ne peut être affectée qu'une fois par une infection, sauf la *maladie bénigne*.

D6	Tableau des Infections
2-4	<i>Maladie Bénigne</i> : Aucun effet.
5-6	<i>Incubation</i> : Tout jet sur ce tableau effectué par cette unité se fera avec un modificateur de +2.
7-8	<i>Nausées Foudroyantes</i> : L'unité gagne -1 en CC et -1 en CT jusqu'à la fin de la partie.
9-10	<i>Fièvre Pesante</i> : L'unité gagne -1 en Initiative jusqu'à la fin de la partie.
11	<i>Anémie Dévorante</i> : L'unité gagne -1 en Force jusqu'à la fin de la partie.
12	<i>Peste Nécosante</i> : L'unité gagne -1 en Endurance jusqu'à la fin de la partie.
13+	<i>Bouquet de Nurgle</i> : L'unité est affectée par toutes les infections de ce tableau.

D6	Tableau des Bienfaits
2-4	<i>Maladie Bénigne</i> : Aucun effet.
5-6	<i>Incubation</i> : Tout jet sur ce tableau effectué par cette unité se fera avec un modificateur de +2.
7-8	xxxx : L'unité gagne +1 en Mouvement jusqu'à la fin de la partie.
9-10	xxxx : L'unité gagne +1 en Initiative jusqu'à la fin de la partie.
11	xxxx : L'unité gagne +1 en Force jusqu'à la fin de la partie.
12	xxxx : L'unité gagne +1 en Endurance jusqu'à la fin de la partie.
13+	xxxx : L'unité est affectée par toutes les infections de ce tableau.

LÉGIONS DE NURGLE

MORT-VIVANT

Règles spéciales

Les unités possédant la règle Mort-Vivant sont *indémoralisables*, *instables*, et provoquent la *peur*.

Marche Forcée

Une unité de *morts-vivants* ne peut pas effectuer de marche forcée, à moins qu'elle ne se trouve dans un rayon de 7 ps d'un personnage possédant la Marque de Nurgle ou d'une Charrette des Pestiférés. Une Charrette des Pestiférés ne peut pas effectuer de marche forcée du fait de son type Char.

Grande Bannière

Les unités *morts-vivantes* dans un rayon de 12 ps autour de leur Grande Bannière perdent 1 PV de moins que prévu lorsqu'elles sont vaincues au combat.

Présence de Nurgle

Les unités *morts-vivantes* rejointes par un personnage portant la Marque de Nurgle perdent 1 PV de moins que prévu lorsqu'elles sont vaincues au combat.

Notez que ce bonus n'est pas cumulatif avec la présence de la Grande Bannière dans les 12 ps. L'unité ne pourra réduire son nombre de Points de Vie perdus que de 1.

GUERRIERS SQUELETTES

Le domaine de Nurgle touchant celui de la mort, il entretient un lien étroit avec les victimes de Ses Épidémies. Une fois mort, chacun peut servir les desseins du Seigneur de la Peste.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3	Infanterie
Champion Squelette	4	2	2	3	3	1	2	2	3	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Mort-Vivant,

L'Œil des Dieux (Champion Squelette uniquement).



LÉGIONS DE NURGLE

ZOMBIES DE LA PESTE

Cadavres frais ambulants, ils colportent les maladies de Nurgle parmi les vivants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Zombie de la Peste	4	1	0	3	3	1	1	1	2	Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES :

Morts-Vivant, Attaques Empoisonnées, Frappe Toujours en Dernier.

CHARRETTE DE LA PESTE

Aberration contre nature, la Charrette de la Peste est une roulotte, un petit char, tractée par quelques bêtes malades et un esprit malveillant. Cette attelage impie arpente le champs de bataille, transportant cadavres en putréfaction et victimes de la peste de Nurgle. Sa seule présence renforce les adeptes du Seigneur de la Déchéance.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Charrette de la Peste	-	-	-	4	4	3	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 5+)
Spectre	-	3	0	3	-	-	2	3	5	-
Bête Squelettique	6	2	-	3	-	-	2	1	-	-

RÈGLES SPÉCIALES :

Marque de Nurgle, Terreur, Mort-Vivant.

Vigueur Morbide : Par sa seule présence, une Charrette de la Peste peut redonner vie aux soldats tombés au combat. Ces corps revenus d'entre les morts grâce à des bactéries atroces gonflent les rangs des alliés sans vie de Nurgle.

Objet de sort inné (niveau de puissance 4). **Vigueur Morbide** est un sort d'**Amélioration** visant toutes les unités d'Infanterie amies de **Morts-Vivants** dans un rayon de 7 ps. Une unité affectée regagne immédiatement 1D6+1 PV (effectuez un jet séparé pour chaque unité). Ces Points de Vie sont récupérés de la même manière que décrite dans le sort **Vigueur du Printemps de Domaine de la Vie**.

LES LIVRES DES LÉGIONS DU CHAOS

Cette partie contient les Livres de chaque divinité du Chaos. Ils contiennent la liste des personnages et des unités disponibles qui vous permettront d'établir votre armée. La plupart des règles sont dans le *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, le *Livre d'Armée Démons du Chaos* et le *Livre d'Armée Hommes-Bêtes*. Les règles des nouvelles unités disponibles sont décrites dans la partie *Les Légions du Chaos* (p. 4).

Choisir son armée

Le choix de l'armée se fait normalement comme décrit dans le *Livre de Règles* p.132. Cependant, les Légions du Chaos sont soumises à quelques restrictions supplémentaires.

Bien que les différentes races constituant une armée du Chaos puissent être sélectionnées au sein d'une même force, l'une d'elles en constituera la base principale. La race de votre Général est pour cela très importante.

Choix du Général

Au moment de constituer votre liste d'armée, il faut choisir votre Général. En fonction de la race de celui-ci, mortelle, démoniaque ou bestiale, les unités de la même race que lui formeront le cœur de votre force.

Au moins 50% des points dépensés en unités de base doivent être de la même race que celle de votre Général.

Marques du Chaos

Toutes les unités et tous les personnages issus des *Livres d'Armée Guerriers du Chaos* et *Démons du Chaos* pouvant acheter une Marque du Chaos doivent **obligatoirement** prendre la même que celle du Général de l'armée.

Les personnages et certaines unités du *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* peuvent également recevoir la Marque du Dieu de leur Général. Cela est noté dans les Livres qui suivent. Elle est également **obligatoire**. Les règles des différentes Marques sont les mêmes que celles décrites dans le *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 110.

Règles des troupes

Les Livres du Chaos ne sont qu'un récapitulatif des unités accessibles à chaque Légion. Pour connaître leurs règles précises, le choix des équipements et des diverses options accessibles, reportez-vous au livre d'armée correspondant. Cependant, certaines nouvelles restrictions, règles et/ou options peuvent s'ajouter à ces unités. Elles sont données avec leur intitulé dans leur Livre. Sauf mention contraire, elles se rajoutent à celles existantes, à l'exception des *Tailles d'Unité* ainsi que les *Coûts en Points* qui remplacent toujours ceux du livre d'armée auquel ils renvoient.

Objets Magiques et Dons du Chaos

Les troupes ne peuvent choisir que les objets magiques et les dons de leur propre livre d'armée. Les troupes mortelles et bestiales peuvent sélectionner normalement des objets magiques du *Livre de Règles*.

Les Légions du Chaos étant organisées selon leur divinité, certains objets magiques et Dons du Chaos ne leurs sont pas accessibles. Les objets et dons du *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* disponibles pour chaque Légion du Chaos sont listés à la fin de leur Livre respectif.



LIVRE DE KHORNE

SEIGNEURS

DÉMONS

BUVEUR DE SANG

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 32 et p. 83

Les Buveurs de Sang sont les Démons Majeurs de Khorne. Ils incarnent toute sa sauvagerie, le massacre à l'état pur. Ces créatures contemplent avec une joie malsaine l'ampleur du désastre qui se déroule sous leurs yeux blancs, vides d'expression et de compassion.

PRINCE DÉMON

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime, devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu, ils n'ont de cesse de satisfaire leur Maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part entière, d'autres continuent à commander leur bande... Tous sont ivres de carnage et d'âmes fraîches à déguster !

MORTELS

SEIGNEUR DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

Les Seigneurs de Khorne sont des Guerriers du Chaos dont les compétences martiales sont inégalées. Très souvent, ils se défient les uns les autres pour attirer un peu plus l'attention de leur sinistre Maître sur leur personne. Tous ne rêvent que d'une chose : être élevés au statut de Prince Démon, et régner sur un monde rongé par la guerre et les flammes.

LIVRE DE KHORNE

SEIGNEURS

HOMMES-BÊTES

SEIGNEUR MINOTAURE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 35 et p. 83

Marque de Khorne (obligatoire) 15 pts

*Certains Doombulls restent à jamais plongés dans leur frénésie meurtrière.
Ils sont les Bêtes de Khorne, ses massacreurs sacrés.*

SEIGNEUR DES BÊTES

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 83

Marque de Khorne (obligatoire) 15 pts

*Il n'est pas rare de voir des hordes d'hommes-bêtes commandés par des Khorngors
particulièrement féroces. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.*

GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 6

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

180 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

Options :

Marque de Khorne (obligatoire) 15 pts

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 12 pts
- Lance 8 pts
- Arme de base additionnelle 8 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 6 pts

• Armure :

- Armure légère 6 pts

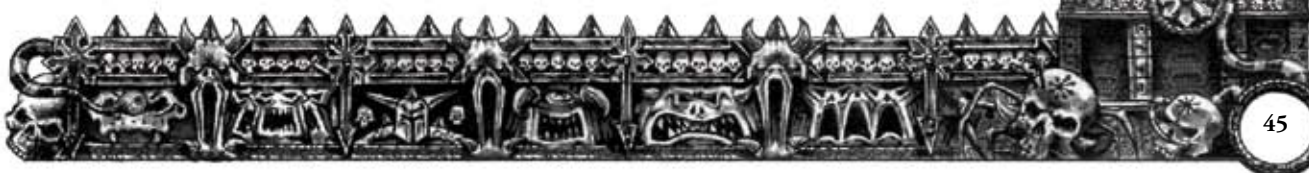
• Peut aussi avoir :

- Bouclier 6 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 100 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

*Parangons de leur race, les Gran Centigors marqués de Khorne
représentent la sauvagerie aveugle à l'état pur.*



HÉROS

DÉMONS

HÉRAUT DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 36 et p. 86

À l'image du Dieu du Sang, les Sanguinaires se défient toujours les uns les autres. Ceux qui arrivent à remporter suffisamment de défis ou qui arrivent à se démarquer des autres sur le champ de bataille, peuvent se voir élevés au rang de Héraut de Khorne. Ils peuvent alors partir moissonner des crânes juchés sur de colossaux juggernauts ou sur des chars démoniaques, et accomplir la volonté de leur Maître.

MORTELS

HÉROS EXALTÉ

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.

HOMMES-BÊTES

CHEF MINOTAURE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

Marque de Khorne (obligatoire)..... 15 pts

Mi-bête mi-démon, les Minotaures du Dieu du Sang sont des monstres assoiffés de carnage.

LIVRE DE KHORNE

HÉROS

CHEF HOMME-BÊTE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 34 et p. 85

Marque de Khorne (*obligatoire*)..... 15 pts

Récompensés par Khorne par de grotesques mutations, les Khorngors font preuve d'une sauvagerie inégalée au combat.

CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. *Légions du Chaos* p. 6

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

105 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

Options :

Marque de Khorne (*obligatoire*)..... 15 pts

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 8 pts
- Lance 4 pts
- Arme de base additionnelle 4 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 4 pts

• Armure :

- Armure légère 3 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 3 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 50 pts
(à sélectionner dans le *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* ou dans le *Livre de Règles*)

Frustrés, jaloux, le cœur empli de haine, les Chefs Centigors font de formidables combattants qui marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.



LIVRE DE KHORNE

UNITÉS DE BASE

DÉMONS

SANGUINAIRES DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 36 et p. 88

Taille d'Unité :

• 16+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Les Sanguinaires sont les démons mineurs de Khorne, le Dieu du Sang. Formidables combattants, ils sont armés de Lames Infernales, une épée capable de tuer le plus brave des Héros en un seul coup, et de capturer son âme à jamais.

GARGOUILLES DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

Telles des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir. Faibles, mais vicieuses et nombreuses, elles attaquent toujours les plus fragiles.

MORTELS

GUERRIERS DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu qu'ils tâchent d'honorer à chacun de leur souffle.

MARAUDEURS DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

Habitants des peuplades nordiques, ou parias des peuples du sud, tous sont attirés par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.

LIVRE DE KHORNE

UNITÉS DE BASE

CAVALIERS MARAUDEURS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant-garde et attaquent les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.

CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général. Elles comptent également comme des unités bestiales.

Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos n'en restent pas moins fidèles à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchant leurs chiens pour épuiser leur proie.

NAINS DU CHAOS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Nains du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Inf

cf. *Légions de Khorne* p. 15

10 points/figurine

Taille d'Unité :

- 10+

Armes et armure :

- Arme de base
- Armure lourde

Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés

Options :

Marque de Khorne (obligatoire)..... 30 pts

• Armes (un seul choix) :

- Arme de base additionnelle 1 pt
- Arme lourde 2 pts

• Armure :

- Bouclier 1 pt

• État-major :

- Un Champion 10 pts
 - Un Musicien 10 pts
 - Un Porte-étendard 10 pts
 - Un étendard magique jusqu'à 25 pts
- (à sélectionner dans Les Armes du Massacre p. 59 ou dans le Livre de Règles)

Le pouvoir du Chaos peut corrompre toutes les âmes. Khorne offre à ses nains déments des possibilités infinies de réaliser leurs rêves... Un forgeron nain va pouvoir créer des armes et des machines défiant la raison en emprisonnant des Démons de Khorne à l'intérieur, tandis qu'un guerrier pourra être inégalé en servant le Dieu du Sang.



LIVRE DE KHORNE

UNITÉS DE BASE

HOMMES-BÊTES

HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

Fils du Chaos, mutants de tous poils, les hommes-bêtes sont souvent affublés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.

HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Les Ungors sont des hommes-bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des Hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les parias de la société hommes-bêtes.

PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Déployés en formation dispersée, les Ungors harcèlent les flancs de l'ennemi.

CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

Ces chariots tirés par des Sangleboucs, d'énormes sangliers transformés par la nature corrompue du Chaos, s'enfoncent violemment dans les rangs ennemis.

LIVRE DE KHORNE

UNITÉS SPÉCIALES

DÉMONS

CHIENS DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 40 et p. 90

Taille d'Unité :

• 8+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Les Chiens de Khorne chassent les victimes du Dieu du Sang à travers le Royaume du Chaos. Leur mets préféré reste la chair de sorcier. Protégés par leur collier d'airain, les Chien de Khorne sont immunisés à toute forme de magie. Ils incarnent le mépris de leur maître pour la magie et son instinct de chasse sans fin.

MORTELS

ÉLUS DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 47 et p. 123

Taille d'Unité :

• 8+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Choisis par le Seigneur des Crânes, il n'y a pas de plaisir plus intense pour eux que celui de tuer, sans relâche, sans merci.

CHEVALIERS DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 48 et p. 125

Hérauts de la sauvagerie pure, les Chevaliers de Khorne sont réputés pour leur débauche de carnage dans tout le Vieux Monde.

CHAR DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 49 et p. 124

Tirés par des bêtes immondes, les Chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.



LIVRE DE KHORNE

UNITÉS SPÉCIALES

OGRES DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

Les Ogres aiment la guerre. Lorsqu'ils sont marqués par le Seigneur de la Guerre, ce plaisir impie ne connaît aucune limite.

DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

Êtres éternels, les Dragons-ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.

TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simples créatures chaotiques ayant trop mutées pour être reconnues, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.

BAZOOKA

NAINS DU CHAOS

Équipe de Nains du Chaos

M CCCT F E PV I A Cd Type

3 4 3 3 4 1 2 2 9 Inf

cf. *Légions de Khorne* p. 16

40 points

Taille d'Unité :

- 1

Armes et armure :

- Arme de base
- Armure lourde
- Bazooka

Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés
- Arme régimentaire

Le bazooka est une des preuves que, malgré leurs mutations, les nains du chaos n'ont pas freiné leur ingéniosité, mais au contraire développé leur imagination dans la création de machines de destruction.

LIVRE DE KHORNE

UNITÉS SPÉCIALES

MORTIER

NAINS DU CHAOS

Équipe de Nains du Chaos

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
3	4	3	3	4	1	2	2	9	Inf

cf. *Légions de Khorne* p. 17

40 points

Taille d'Unité :

- 1

Armes et armure :

- Arme de base
- Armure lourde
- Mortier

Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés
- Arme régimentaire

Le mortier est une invention très similaire au bazooka. Il est moins mobile et moins précis mais tire des projectiles beaucoup plus puissants. Si un des deux nains meurt, l'autre peut continuer à utiliser le mortier normalement.

BERSERKERS

NAINS DU CHAOS

Berserkers Nains du Chaos

Massacreur

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
3	4	3	4	4	1	2	1	9	Inf
3	4	3	4	4	1	2	2	9	Inf

cf. *Légions de Khorne* p. 15

10 points/figurine

Taille d'Unité :

- 16+

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés

- Marque de Khorne
- Chiffre Sacré

Options :

• Armes (un seul choix) :

- Arme de base additionnelle 1 pt
- Arme lourde 2 pts

• Armure :

- Armure légère 2 pts

• État-major :

- Un Massacreur 10 pts
 - Un Musicien 10 pts
 - Un Porte-étendard 10 pts
 - Un étendard magique jusqu'à 50 pts
- (à sélectionner dans Les Armes du Massacre p. 59 ou dans le Livre de Règles)

Rendus fous par le pouvoir corrompu de Khorne, ces Nains du Chaos ne vivent que pour le carnage, décapitant et massacrant leurs ennemis avec une profonde folie.



LIVRE DE KHORNE

UNITÉS SPÉCIALES

TOURBILLONNEUR	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. <i>Légions de Khorne</i> p. 18
Tourbillonneur	-	-	-	4	4	3	-	-	-	Char	100 points
Centaure Sanglier	7	3	3	4	-	-	3	1	8	-	

Taille d'Unité :

- 1

Règles Spéciales :

- Marque de Khorne
- Char léger
- Tourbillon
- Pavois

Sauvegarde d'armure :

- 5+

Équipage :

- 1 Centaure Sanglier

Options :

- Le Tourbillonneur peut devenir un Attendrisseur gratuitement.

Le Tourbillonneur est un instrument utilisé pour briser et transpercer les formations de troupes compactes dans une furie et une rage indescriptibles.

HOMMES-BÊTES

CENTIGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 46 et p. 88

Ivres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le champ de bataille et s'attirer les faveurs de Khorne.

LIVRE DE KHORNE

UNITÉS SPÉCIALES

KHORNGORS (Harde de Bestigors)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 39 et p. 89

Marque de Khorne (*obligatoire*) 30 pts

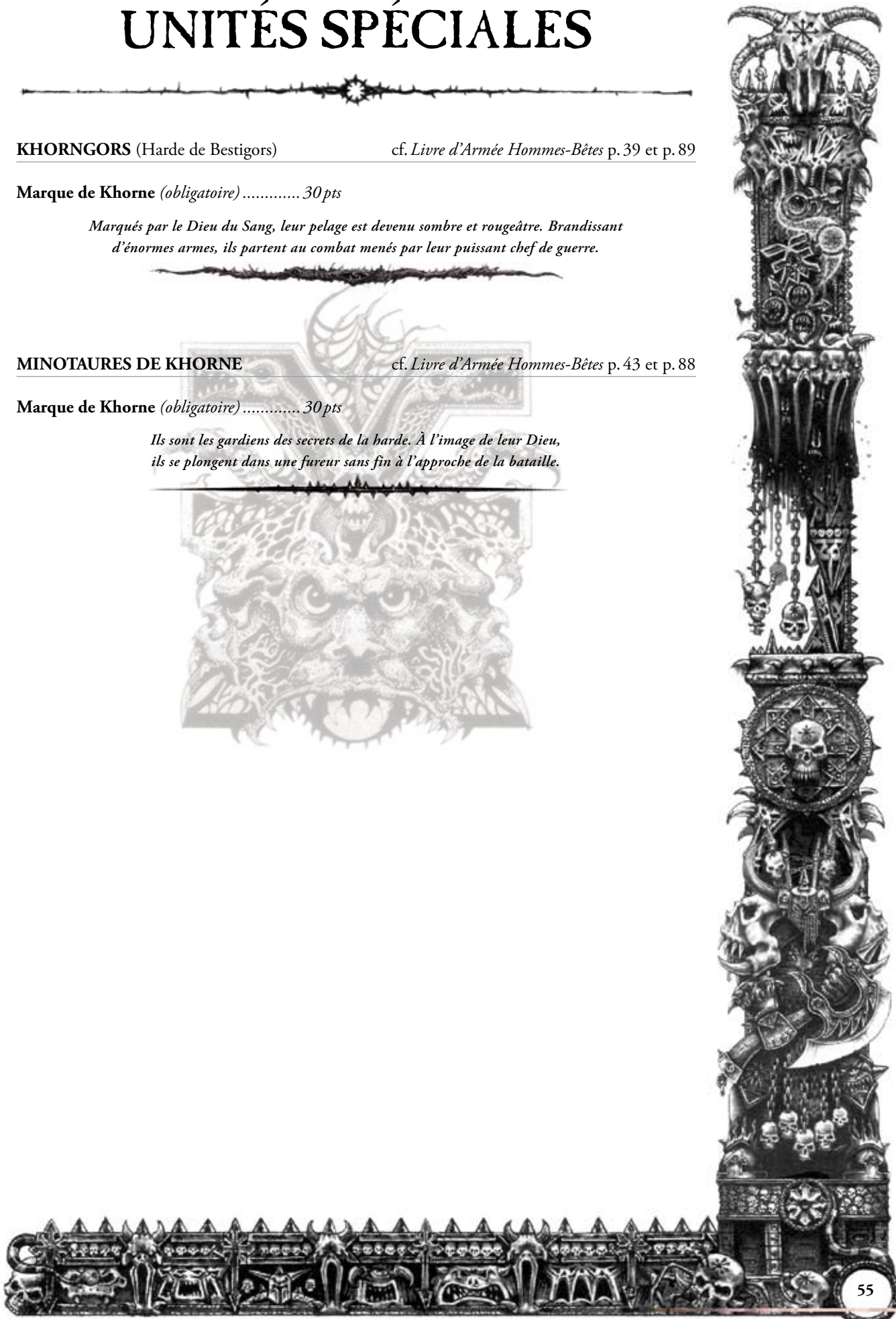
Marqués par le Dieu du Sang, leur pelage est devenu sombre et rougeâtre. Brandissant d'énormes armes, ils partent au combat menés par leur puissant chef de guerre.

MINOTAURES DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 43 et p. 88

Marque de Khorne (*obligatoire*) 30 pts

Ils sont les gardiens des secrets de la harde. À l'image de leur Dieu, ils se plongent dans une fureur sans fin à l'approche de la bataille.



LIVRE DE KHORNE

UNITÉS RARES

DÉMONS

ÉQUARISSEURS DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 44 et p. 91

Taille d'Unité :

• 4-8

*Nul ne peut résister à une charge de ces démons.
Seuls les Sanguinaires ayant amassé des centaines de crânes reçoivent
l'honneur de partir au combat juchés sur ces bêtes de guerre.*

MORTELS

ENFANT DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 57 et p. 126

*Ils ont échoué. Trop récompensés par leur Maître, ils errent tels des âmes en peine
sur les champs de bataille démoniaques du Royaume du Chaos,
cherchant la mort et enfin... le repos.*

AUTEL DE GUERRE DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 58 et p. 126

*Un chariot macabre, un lieu d'exécution, le champ de bataille étant
le Temple de Khorne, ses Autels ne sont que le reflet de sa sauvagerie.*

LIVRE DE KHORNE

UNITÉS RARES

LÉGIONNAIRES DE KHORNE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. Légions de Khorne p. 14
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Inf	25 points/figurine
Champion	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Inf	
Juggernaut	7	5	0	5	4	1	2	2	7	BM	
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char	

Taille d'Unité :

- 8+

Armes et armure :

- Armure du Chaos

Règles Spéciales :

- Marque de Khorne
- Chiffre Sacré
- Peur
- La Volonté du Chaos
- Deux Armes du Chaos
- Coup Fatal (*Juggernaut également*)
- Résistance à la Magie (1) (*Juggernaut uniquement*)
- Monstre d'Airain (*Juggernaut uniquement*)

Options :

Marque de Khorne (*obligatoire*) 30 pts

• État-major :

- Un Champion 10 pts
- Un objet magique jusqu'à 25 pts

(à sélectionner dans Les Armes du Massacre p. 59 ou dans le Livre de Règles)

- Un Musicien 10 pts
- Un Porte-étendard 10 pts
- Un étendard magique jusqu'à 75 pts

(à sélectionner dans Les Armes du Massacre p. 59 ou dans le Livre de Règles, ou encore le Totem des Crânes ou l'icône de la Guerre Éternelle *issus du Livre d'Armée Démons du Chaos, p. 95*)

• Montures :

Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la même monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Khorne.

- Les Légionnaires de Khorne peuvent chevaucher un Juggernaut 50 pts/monture
La Taille d'Unité passe alors à 4-8.
(Ils peuvent toujours sélectionner un état-major)

- Deux Légionnaires de Khorne peuvent former un équipage et monter dans un char 50 pts
Le char est tiré par 1 ou 2 montures :
Juggernaut 50 pts/monture
La Taille d'Unité passe alors à 1.
Le char est équipé de faux.
(Il ne peut pas sélectionner d'état-major)



LIVRE DE KHORNE

UNITÉS RARES

CANON APOCALYPSE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 66 et p. 126

Création des Nains du Chaos, ce canon, mi machine, mi démon, déverse des flots d'énergie pure du Warp sur ses victimes. Rendu fou par l'emprisonnement, il n'est pas rare de le voir se rebeller contre ses maîtres mortels.

SHAGGOTH DRAGON-OGRE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 63 et p. 127

Les plus vieux et les plus forts des Dragons-ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.

GÉANT DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 64 et p. 127

Les Géants de Khorne comptent également comme des unités bestiales.

Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bêtes... ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur rancœur et leur haine de toute civilisation.

HOMMES-BÊTES

JABBERWOCK (Jabberslythe)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

Créature mutante, le Jabberslythe est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.

LIVRE DE KHORNE
LES ARMES DU MASSACRE

DONS DU CHAOS

Manteau du Chaos
Mâchoire Distendue
Cri Tonitruant
Sang Acide
Fureur du Dieu du Sang

ARMES MAGIQUES

Épée Démon du Chaos
Épée des Feux de l'Enfer
Épée Runique du Chaos
Lame d'Éther
La Mère des Lames
L'Éventreuse
Glaive de Sénescence
Épée Berserk
Hache de Khorne

ARMURES MAGIQUES

Bouclier Runique du Chaos
Armure de Damnation
Armure Pourpre de Dargan
Armure de Morrslieb
Armure d'Airain de Zhrakk

TALISMANS

Couronne de Conquête Éternelle
Amulette Blasphématoire
Collier de Khorne

OBJETS ENCHANTÉS

Heaume aux Yeux Innombrables
Faveur des Dieux
Pendentif du Crâne du Sang

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière des Dieux
Totem Maudit
Bannière de la Colère
Bannière de Rage



LIVRE DE SLAANESH

SEIGNEURS

DÉMONS

GARDIEN DES SECRETS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 35 et p. 83

Pervers, troublants, envoûtants, les Gardiens des Secrets sont les pires adversaires que l'on puisse affronter. Leur force brute est peut-être moins violente que celle des autres démons mais ils ont le pouvoir de souiller les âmes les plus pures, d'un simple regard. Nul ne sort indemne d'une rencontre avec ces démons qui détiennent tous les secrets des mortels.

PRINCE DÉMON

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime, devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu, ils n'ont de cesse de satisfaire leur Maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part entière, d'autres continuent à commander leur bande. Tous sont ivres de carnage et d'âmes fraîches à déguster !

MORTELS

SEIGNEUR DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

Les Seigneurs de Slaanesh sont des Guerriers du Chaos dont la perversion est inégalée. Bien souvent, ils vivent dans des palaces où ils sont vénérés par leur bande comme des Dieux.

SEIGNEUR SORCIER

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 119

Nombreux sont ceux qui, en échange de leur âme ou de celle des autres (et surtout celle des autres), commercent avec les Dieux Noirs et leurs démons pour accumuler une puissance incommensurable.

LIVRE DE SLAANESH

SEIGNEURS

HOMMES-BÊTES

SEIGNEUR MINOTAURE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 35 et p. 83

Marque de Slaanesh (obligatoire) 5 pts

Créatures contre nature, les minotaures vénérant Slaanesh sont purement obscènes, arborant des armures de chair façonnées avec des corps humains vicieux.

SEIGNEUR DES BÊTES

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 83

Marque de Slaanesh (obligatoire) 5 pts

Il n'est pas rare de voir des bordes d'hommes-bêtes commandés par des Slaangors particulièrement pervers. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.

GRAND CHAMAN

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 83

Marque de Slaanesh (obligatoire) 5 pts

Véritables oracles, les Grands Chamans partent rarement en guerre. Ils sont la parole des Dieux. Quand ils parlent, même les plus furieux des minotaures courbent l'échine et les écoutent.

GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 6

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

180 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

Options :

Marque de Slaanesh (obligatoire) 5 pts

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 12 pts
- Lance 8 pts
- Arme de base additionnelle 8 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 6 pts

• Armure :

- Armure légère 6 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 6 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 100 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

Parangons de leur race, les Gran Centigors marqués de Slaanesh représentent une grotesque parodie de la nature.



HÉROS

DÉMONS

HÉRAUT DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 39 et p. 86

Demoiselles d'Honneur, Courtisanes, Concubines, Succubes... Elles portent bien des noms. Ces démonnettes ont réussi à gagner l'estime de leur Maître et se sont vues accorder des récompenses impies.

MORTELS

HÉROS EXALTÉ

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.

SORCIER DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 120

Tout commence avec un livre qu'il ne fallait pas lire, un objet qu'il ne fallait pas contempler et une voie qu'il ne fallait pas embrasser. Renégats des Collèges de Magie Impériaux, sorciers mâles elfes noirs rejetés par leurs semblables, et encore parias aux pouvoirs incontrôlables, tous servent les Puissances de la Ruine.

HOMMES-BÊTES

CHEF MINOTAURE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

Marque de Slaanesh (obligatoire) 5 pts

Mi-bête mi-démon, les Minotaures du Prince Noir sont des monstres assoiffés de douleur.

LIVRE DE SLAANESH

HÉROS

CHEF HOMME-BÊTE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 34 et p. 85

Marque de Slaanesh (obligatoire) 5 pts

Récompensés par Slaanesh par de grotesques mutations, les Slaangors font preuve d'une perversion inégalée au combat.

CHAMAN DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 36 et p. 85

Marque de Slaanesh (obligatoire) 5 pts

Ils sont les prophètes de leur clan. Par leurs rêves impies, les Dieux Noirs réclament leurs exigences. Par leurs mots, les Hommes-Bêtes partent en guerre.

CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. *Légions du Chaos* p. 6

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

105 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

Options :

Marque de Slaanesh (obligatoire) 5 pts

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 8 pts
- Lance 4 pts
- Arme de base additionnelle 4 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 4 pts

• Armure :

- Armure légère 3 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 3 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 50 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

Frustrés, jaloux, le cœur empli de haine, les Chefs Centigors font de formidables combattants qui marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.



LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS DE BASE

DÉMONS

DÉMONETTES DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 39 et p. 89

Taille d'Unité :

• 12+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Démons mineurs du Prince Noir, les Démonettes sont hermaphrodites. Perverses et délicatement sensuelles, elles peuvent damner l'âme du pèlerin le plus fervent d'un seul regard.

GARGOUILLES DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

Telles des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir. Faibles, mais vicieuses et nombreuses, elles attaquent toujours les plus fragiles.

MORTELS

GUERRIERS DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu qu'ils tâchent d'honorer à chacun de leur souffle.

MARAUDEURS DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

Habitants des peuplades nordiques, ou parias des peuples du sud, tous sont attirés par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.

CAVALIERS MARAUDEURS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant-garde et attaquent les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.

LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS ELFES NOIRS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. Légions de Slaanesh p. 26
Guerrier Elfe Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Inf	6 points/figurine
Patricien	5	4	4	3	3	1	5	2	8	Inf	

Taille d'Unité :

- 12+

Armes et armure :

- Arme de base
- Lance
- Armure légère

Règles Spéciales :

- Haine Éternelle

Options :

Marque de Slaanesh (obligatoire)..... 10 pts

• Armure :

– Bouclier 1 pts

• État-major :

– Un Patricien 6 pts

– Un Musicien 3 pts

– Un Porte-étendard 6 pts

– Un étendard magique jusqu'à 25 pts

(à sélectionner dans les Instruments du Plaisir p. 73 ou dans le Livre de Règles)

Les Elfes Noirs sont les Druchii. Jadis sur Ulthuan, ils ont choisi de suivre leur Maître Morathi dans l'adoration du Prince Noir. Culte aujourd'hui interdit au sein même de leur société pervertie, ils ont accumulé des années de souffrance et de frustration et attendent ce jour pour déverser leur sauvagerie.

ARBALÉTRIERS ELFES NOIRS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. Légions de Slaanesh p. 26
Arbalétrier Elfe Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Inf	10 points/figurine
Maître de Guet	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Inf	

Taille d'Unité :

- 12+

Armes et armure :

- Arme de base
- Arbalète à répétition
- Armure légère

Règles Spéciales :

- Haine Éternelle

Options :

Marque de Slaanesh (obligatoire)..... 10 pts

• Armure :

– Bouclier 1 pts

• État-major :

– Un Maître de Guet 5 pts

– Un Musicien 5 pts

– Un Porte-étendard 10 pts

L'Uraithen (Pluie Mortelle), l'arbalète à répétition, est une parfaite démonstration de l'esprit druchii. Ses carreaux barbelés sont conçus pour infliger le maximum de dégâts à leurs victimes, de sorte qu'elles ne puissent les enlever sans dommages irrémediables. Les régiments d'arbalétriers Elfes Noirs sont disciplinés et mortels, tirant volée après volée sur l'adversaire qui a la folie de les affronter.



LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS DE BASE

CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général. Elles comptent également comme des unités bestiales.

Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos n'en restent pas moins fidèles à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchant leur chiens pour épuiser leur proie.

HOMMES-BÊTES

HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

Fils du Chaos, mutants de tout poils, les hommes-bêtes sont souvent affublés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.

HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Les Ungors sont des hommes-bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des Hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les parias de la société hommes-bêtes.

PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Déployés en formation dispersée, les Ungors harcèlent les flancs de l'ennemi.

CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

Ces chariots tirés par des Sangleboucs, d'énormes sangliers transformés par la nature corrompue du Chaos, s'enfoncent violemment dans les rangs ennemis.

LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS SPÉCIALES

DÉMONS

VENEUSES DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 43 et p. 90

Taille d'Unité :

• 6+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Juchées sur des montures de Slaanesh, les Veneuses traquent dans le Royaume du Chaos les âmes des Mortels.

MORTELS

ÉLUS DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 47 et p. 123

Taille d'Unité :

• 12+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Choisis par le Prince des Excès, ils n'ont pas de plaisir plus intense que celui de souiller, pervertir, corrompre...

CHEVALIERS DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 48 et p. 125

*Nul ne peut nier les exactions perpétuées par les Chevaliers du Prince Noir.
À jamais, tous seront marqués.*

CHAR DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 49 et p. 124

Tirés par des bêtes immondes, les Chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.

OGRES DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

Les Ogres aiment la guerre. Pourtant, certains se laissent corrompre avec les paroles impies des Démons de Slaanesh. Ils deviennent alors des tourmenteurs implacables.



LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS SPÉCIALES

CAVALIERS NOIRS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. <i>Légions de Slaanesh</i> p. 27
Cavalier Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Cav	17 points/figurine
Héraut	5	4	5	3	3	1	5	2	8	Cav	
Coursier Noir	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-	

Taille d'Unité :

- 6+

Armes et armure :

- Arme de base
- Lance
- Armure légère

Règles Spéciales :

- Haine Éternelle
- Cavalerie Légère

Options :

Marque de Slaanesh (*obligatoire*) 10 pts

• État-major :

- Un Héraut 14 pts
- Un Musicien 7 pts
- Un Porte-étendard 14 pts

• Arme :

- Arbalète à répétition 5 pts

• Armure :

- Bouclier 1 pts
(*perd alors la règle Cavalerie Légère*)

Hérauts des armées elfes noirs, il n'est pas rare de voir quelques groupes de ces individus solitaires suivre les armées du Prince Noir.

DÉVOTES DE SLAANESH

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. <i>Légions de Slaanesh</i> p. 27
Dévote	5	5	4	3	3	1	6	2	8	Inf	12 points/figurine
Maîtresse	5	5	4	3	3	1	6	3	8	Inf	

Taille d'Unité :

- 12+

Armes et armure :

- Arme de base additionnelle

Règles Spéciales :

- Haine Éternelle
- Fragrance Impie
- Chiffre Sacré
- Attaques Empoisonnées

Options :

Marque de Slaanesh (*obligatoire*) 10 pts

• État-major :

- Une Maîtresse 10 pts
- Elle peut avoir la règle Vitesse de Slaanesh (*Frappe toujours en Premier*) 10 pts
- Un Musicien 10 pts

- Un Porte-étendard 10 pts
- Un étendard magique jusqu'à 50 pts

(*à sélectionner dans le Livre d'Armée Elfes Noirs ou dans le Livre de Règles, ou encore l'Étendard de Volupté issu des Instruments du Plaisir p. 73*)

Les Dévotes sont des prêtresses de Slaanesh au sein de la société elfe noire. La grâce de leur nature elfique n'est trahie que par leur perversion.

LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS SPÉCIALES

DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

Êtres éternels, les Dragons-ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.

TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simples créatures chaotiques ayant trop mutées pour être reconnues, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.

HOMMES-BÊTES

CENTIGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 46 et p. 88

Ivres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le champ de bataille et s'attirer les faveurs de Slaanesh.

SLAANGORS (Harde de Bestigors)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 39 et p. 89

Marque de Slaanesh (obligatoire) 10 pts

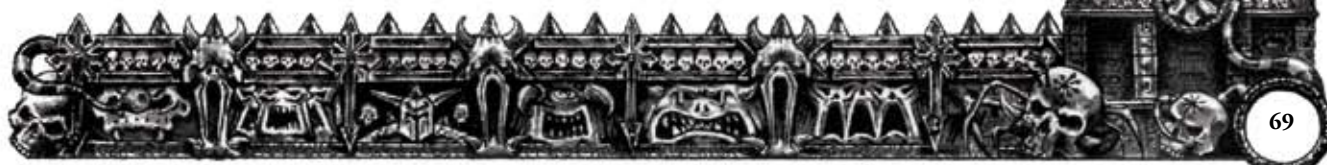
Marqués par le Seigneur des Excès, leur pelage est devenu blanchâtre. Brandissant des armes vicieuses, ils partent au combat menés par leur lubrique chef de guerre.

MINOTAURES DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 43 et p. 88

Marque de Slaanesh (obligatoire)..... 10 pts

Ils sont les gardiens des secrets de la harde. À l'image de leur Dieu, ils se plongent dans une perversité sans fin à l'approche de la bataille.



LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS RARES

DÉMONS

BÊTES DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 47 et p. 91

Taille d'Unité :

• 3-6

*Rapides, élancées, et pourtant grotesques,
les Bêtes de Slaanesh sont des créations contre nature.*

MORTELS

ENFANT DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 57 et p. 126

*Ils ont échoué. Trop récompensés par leur Maître, ils errent tels des âmes en peine
sur les champs de bataille démoniaques du Royaume du Chaos,
cherchant la mort et enfin... le repos.*

AUTEL DE GUERRE DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 58 et p. 126

*Une grotesque parade singeant les prières pieuses de Bretagne, un chariot délicat
aux côtés ciselés par des lames de rasoir, tels sont les Autels de Slaanesh.
Ils irradient de la corruption de leur Maître, souillant les âmes,
poussant les fidèles aux actes les plus ignobles sous l'œil du Prince Noir.*

LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS RARES

LÉGIONNAIRES DE SLAANESH

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. Légions de Slaanesh p. 23
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Inf	25 points/figurine
Champion	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Inf	
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	BG	
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char	

Taille d'Unité :

- 6+

Armes et armure :

- Armure du Chaos

Règles Spéciales :

- Marque de Slaanesh
- Chiffre Sacré
- Peur
- La Volonté du Chaos

- Deux Armes du Chaos

- Musc Soporifique

- Perforant

- Attaques Empoisonnées

(Monture de Slaanesh uniquement)

Options :

Marque de Slaanesh (obligatoire)..... 10 pts

• État-major :

- Un Champion..... 10 pts
- Un objet magique jusqu'à 25 pts

(à sélectionner dans Les Instruments du Plaisir p. 73 ou dans le Livre de Règles)

- Un Musicien 10 pts
- Un Porte-étendard 10 pts

- Un étendard magique jusqu'à 75 pts

(à sélectionner dans Les Instruments du Plaisir p. 73 ou dans le Livre de Règles, ou encore la Bannière d'Extase ou l'Étendard de la Sirène issus du Livre d'Armée Démons du Chaos, p. 95)

• Montures :

Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la **même** monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Slaanesh.

- Les Légionnaires de Slaanesh peuvent chevaucher une Monture de Slaanesh .. 25 pts/monture

La Taille d'Unité passe alors à 6 ou 12.

(Ils peuvent toujours sélectionner un état-major)

- Deux Légionnaires de Slaanesh peuvent former un équipage et monter dans un char tiré par 2 Montures de Slaanesh 100 pts

La Taille d'Unité passe alors à 1.

Le char est équipé de faux.

(Il ne peut pas sélectionner d'état-major)



LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS RARES

SHAGGOTH DRAGON-OGRE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 63 et p. 127

Les plus vieux et les plus forts des Dragons-ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.

GÉANT DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 64 et p. 127

Les Géants de Slaanesh comptent également comme des unités bestiales.

Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bêtes... ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur rancœur et leur haine de toute civilisation.

HOMMES-BÊTES

JABBERWOCK (Jabberslythe)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

Créature mutante, le Jabberslythe est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.

LIVRE DE SLAANESH

LES INSTRUMENTS DU PLAISIR

DONS DU CHAOS

Manteau du Chaos	Sang Acide
Mâchoire Distendue	Mot d'Agonie
Cri Tonitruant	Splendeur Diabolique
Homoncule Siamois	Musc Soporifique

ARMES MAGIQUES

Épée Démon du Chaos	L'Éventreuse
Épée des Feux de l'Enfer	Glaive de Sénescence
Épée Runique du Chaos	Rapière d'Extase
Lame d'Éther	Fouet de Soumission
La Mère des Lames	

ARMURES MAGIQUES

Bouclier Runique du Chaos
Armure de Damnation
Armure Pourpre de Dargan
Armure de Morrslieb
Armure d'Airain de Zhrakk

TALISMANS

Couronne de Conquête Éternelle
Amulette Blasphématoire
Gemme Trompeuse

OBJETS CABALISTIQUES

Crâne de Katam
Marionnette Infernale
Familiar de Pouvoir
Familiar de Combat
Familiar de Sort

OBJETS ENCHANTÉS

Heaume aux Yeux Innombrables
Faveur des Dieux
Sceptre de Tourment
Pendentif de Slaanesh

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière des Dieux
Totem Maudit
Bannière de la Colère
Étendard de Volupté



LIVRE DE TZEENTCH

SEIGNEURS

DÉMONS

DUC DU CHANGEMENT

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 33 et p. 83

*Les Ducs du Changement sont à l'image de Tzeentch, perfides, et calculateurs.
Ils voient la destinée des mortels aussi facilement que l'Homme voit le soleil.
Nul ne peut contrecarrer leurs plans, en plus de leur puissance physique considérable,
ils font aussi partie des plus puissants sorciers du Vieux Monde.*

PRINCE DÉMON

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

*Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime,
devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu,
ils n'ont de cesse de satisfaire leur Maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part
entière, d'autres continuent à commander leur bande... tous sont ivres d'âmes fraîches
à déguster et de puissance à accumuler !*

MORTELS

SEIGNEUR DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

*Les Seigneurs de Tzeentch sont des Guerriers du Chaos qui ont su réjouir leur Maître.
À l'instar du Grand Architecte, ils aiment comploter et élaborer des plans aux intrigues
tentaculaires. Tous ne rêvent que d'une chose : être élevés au rang de Prince Démon.*

SEIGNEUR SORCIER

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 119

*Nombreux sont ceux qui, en échange de leur âme ou de celle des autres
(et surtout celle des autres), commercent avec les Dieux Noirs et leurs démons
pour accumuler une puissance incommensurable.*

LIVRE DE TZEENTCH

SEIGNEURS

HOMMES-BÊTES

SEIGNEUR MINOTAURE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 35 et p. 83

Marque de Tzeentch (obligatoire) 10 pts

Rendus fous par le Savoir insondable de Tzeentch, ils restent à jamais plongés dans leur frénésie meurtrière.

SEIGNEUR DES BÊTES

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 83

Marque de Tzeentch (obligatoire) 10 pts

Il n'est pas rare de voir des hordes d'hommes-bêtes commandés par des Tzaangors particulièrement féroces. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.

GRAND CHAMAN

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 83

Marque de Tzeentch (obligatoire) 20 pts

Véritables oracles, les Grands Chamans partent rarement en guerre. Ils sont la parole des Dieux. Quand ils parlent, même les plus furieux des minotaures courbent l'échine et les écoutent.

GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 6

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

180 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

Options :

Marque de Tzeentch (obligatoire) 10 pts

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 12 pts
- Lance 8 pts
- Arme de base additionnelle 8 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 6 pts

• Armure :

- Armure légère 6 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 6 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 100 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

Parangons de leur race, les Gran Centigors marqués de Tzeentch représentent le Chaos à l'état pur : le changement perpétuel par la destruction.



HÉROS

DÉMONS

HÉRAUT DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 37 et p. 86

Particulièrement concernées par les desseins de leur Maître, ces Horreurs ont réussi à s'élever parmi leurs semblables. Leur Savoir Impie renforce les pouvoirs des Horreurs Roses aux alentours.

MORTELS

HÉROS EXALTÉ

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.

SORCIER DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 120

Tout commence avec un livre qu'il ne fallait pas lire, un objet qu'il ne fallait pas contempler et une voie qu'il ne fallait pas embrasser. Renégats des Collèges de Magie Impériaux, sorciers mâles elfes noirs rejetés par leurs semblables, et encore parias aux pouvoirs incontrôlables, tous servent les Puissances de la Ruine.

HOMMES-BÊTES

CHEF MINOTAURE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

Marque de Tzeentch (obligatoire) 10pts

Mutés à l'extrême, les Minotaures du Seigneur du Changement sont de véritables insultes à la Nature.

LIVRE DE TZEENTCH

HÉROS

CHEF HOMME-BÊTE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 85

Marque de Tzeentch (obligatoire) 10 pts

Récompensés par Tzeentch par de grotesques mutations, ces Tzaangors sont la personnification du Chaos

CHAMAN DE TZEENTCH

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 85

Marque de Tzeentch (obligatoire) 20 pts

Ils sont les prophètes de leur clan. Par leurs rêves impies, les Dieux Noirs réclament leurs exigences. Par leurs mots, les Hommes Bêtes partent en guerre.

CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 6

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

105 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

Options :

Marque de Tzeentch (obligatoire) 10 pts

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 8 pts
- Lance 4 pts
- Arme de base additionnelle 4 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 4 pts

• Armure :

- Armure légère 3 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 3 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 50 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

Frustrés, jaloux, le cœur empli de haine, les Chefs Centigors font de formidables combattants qui marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.



LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS DE BASE

DÉMONS

HORREURS ROSES DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 37 et p. 88

Taille d'Unité :

• 18+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Les Horreurs sont des puits de savoir. Toutes sont versées dans les arcanes magiques.

Il est dangereux de s'allier avec de tels démons car, à l'image de leur Maître,

elles sont pétries de fourberie.

GARGOUILLES DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

Telles des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir.

Faibles, mais vicieuses et nombreuses, elles attaquent toujours les plus fragiles.

MORTELS

GUERRIERS DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos

forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu

qu'ils tâchent d'honorer à chacun de leur souffle.

MARAUDEURS DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

Habitants des peuplades nordiques, ou parias des peuples du sud, tous sont attirés

par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.

CAVALIERS MARAUDEURS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant-garde et attaquent

les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.

LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS DE BASE

CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général. Elles comptent également comme des unités bestiales.

Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos n'en restent pas moins fidèles à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchant leur chiens pour épuiser leur proie.

HOMMES-BÊTES

HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

Fils du Chaos, mutants de tout poils, les hommes-bêtes sont souvent affublés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.

HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Les Ungors sont des hommes-bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des Hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les parias de la société hommes-bêtes.

PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Déployés en formation dispersée, les Ungors harcèlent les flancs de l'ennemi.

CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

Ces chariots tirés par des Sangleboucs, d'énormes sangliers transformés par la nature corrompue du Chaos, s'enfoncent violemment dans les rangs ennemis.



LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS SPÉCIALES

DÉMONS

HURLEURS DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 41 et p. 90

Taille d'Unité :

• 9+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Les Hurleurs sont des prédateurs qui chassent dans le Warp. Regroupés en bande, ces immenses raies s'attaquent aux plus faibles. Lorsqu'ils se matérialisent dans le monde mortel, ils font d'étranges démons qui attaquent en survolant leur victimes.

MORTELS

ÉLUS DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 47 et p. 123

Taille d'Unité :

• 9+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Touchés par la souillure de Tzeentch, leur corps est en constant changement. Mais bien plus noires sont leurs âmes.

CHEVALIERS DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 48 et p. 125

Les Chevaliers du Changement sont réputés et craints dans tout le Vieux Monde. Leurs armures sont polies comme des miroirs et on dit qu'ils sont sans visage. Menés par un puissant sorcier de Tzeentch, ils sont inarrêtables.

CHAR DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 49 et p. 124

Tirés par des bêtes immondes, les chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.

LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS SPÉCIALES

OGRES DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

Les Ogres de Tzeentch sont des créatures déconcertantes et surnaturelles. Seul le Seigneur du Changement sait ce qui les a poussés à suivre Sa Voie.

DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

Êtres éternels, les Dragons-ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.

TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simples créatures chaotiques ayant trop mutées pour être reconnues, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.

SORCIERS VASSAUX

Sorcier Vassal
Maître des Sorciers

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf
4	4	3	4	4	1	4	1	8	Inf

cf. *Légions de Tzeentch* p. 33

270 points

Taille d'Unité :

- 1 Maître des Sorciers
- 8 Sorciers Vassaux

Armes et armure :

- Arme de base
- Armure du Chaos

Règles Spéciales :

- Marque de Tzeentch
- La Volonté du Chaos
- Dépositaires de Pouvoir

Magie :

Le Maître des Sorciers est un sorcier de niveau 1. Il détermine son sort normalement dans le domaine de magie de Tzeentch du *Livre d'Armée des Guerriers du Chaos* (voir p. 108). Il ajoute +1 pour lancer ses sorts grâce à la Marque de Tzeentch.

Options :

• Objets magiques :

Le Maître des Sorciers peut porter un objet magique d'une valeur maximum de 25 pts (à sélectionner dans *Les Artefacts du Destin* p. 85 ou dans le *Livre de Règles*)

Il n'est pas rare de voir des sorciers de Tzeentch accompagnés d'acolytes et d'apprentis. Ce que ces pauvres fous ne savent pas, c'est que leur Maître a des desseins bien plus sombres pour eux.



LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS SPÉCIALES

HOMMES-BÊTES

CENTIGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 46 et p. 88

Ivres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le champ de bataille et s'attirer les faveurs de Tzeentch.

TZAANGORS (Harde de Bestigors)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 39 et p. 89

Marque de Tzeentch (obligatoire) 20 pts

Souvent croisés avec des oiseaux, il n'est pas rare d'en retrouver avec un pelage multicolore, clairsemé de plumes, des ailes atrophiées, des becs ou encore des serres d'oiseaux.

MINOTAURES DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 43 et p. 88

Marque de Tzeentch (obligatoire) 20 pts

Ils sont les gardiens des secrets de la harde. À l'image de leur Dieu, ils se réjouissent à l'idée de répandre le Chaos et le Changement par la Destruction.



LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS RARES

DÉMONS

INCENDIAIRES DE TZEENTCH

cf. Livre d'Armée Démons du Chaos p. 45 et p. 91

Taille d'Unité :

• 5-9

Les Incendiaires sont les plus étranges des démons. Ils avancent sur le champ de bataille en contractant leur corps fongöïde. Lorsqu'ils sont assez proches de leurs ennemis, ils adorent les incinérer en crachant des flammes multicolores.

MORTELS

ENFANT DU CHAOS

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 57 et p. 126

Ils ont échoué. Trop récompensés par leur Maître, ils errent tels des âmes en peine sur les champs de bataille démoniaques du Royaume du Chaos, cherchant la mort et enfin... le repos.

AUTEL DE GUERRE DE TZEENTCH

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 58 et p. 126

Un chariot macabre, un concile d'adorateurs, un conclave de cultiste ou encore un autel dédié à la mutation tiré par des créatures informes... Les Autels de Tzeentch sont d'étranges constructions qui irradient de puissance.

SHAGGOTH DRAGON-OGRE

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 63 et p. 127

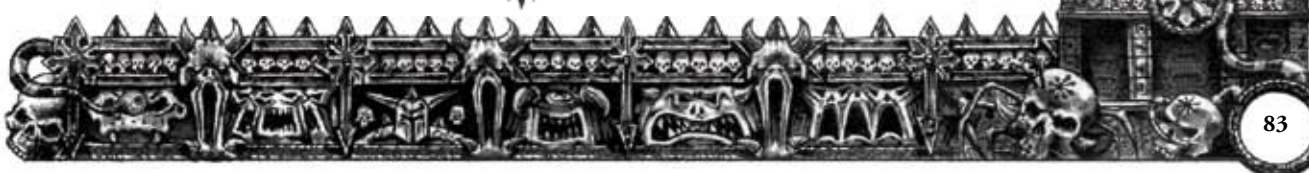
Les plus vieux et les plus forts des Dragons-ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.

GÉANT DE TZEENTCH

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 64 et p. 127

Les Géants de Tzeentch comptent également comme des unités bestiales.

Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bêtes... ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur racisme et leur haine de toute civilisation.



LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS RARES

LÉGIONNAIRES DE TZEENTCH

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. <i>Légions de Tzeentch</i> p. 32	
Légionnaire	4	6	3	4	4	4	1	5	2	8	Inf	25 points/figurine
Champion	4	6	3	4	4	4	1	5	3	8	Inf	
Disque de Tzeentch	1	3	0	3	3	1	4	1	7	BG		
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char		

Taille d'Unité :

- 9+

Armes et armure :

- Armure du Chaos

Règles Spéciales :

- Marque de Tzeentch
- Chiffre Sacré
- Peur
- La Volonté du Chaos
- Deux Armes du Chaos
- Attaques Enflammées (*Disque de Tzeentch également*)
- Vol (*Disque de Tzeentch uniquement*)

Champion Éclairé :

Le Champion est un sorcier de niveau 1. Il connaît toujours le même sort : *Flammes de Tzeentch* (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 108). Il ajoute +1 pour lancer ses sorts grâce à la marque à la Marque de Tzeentch.

Options :

Marque de Tzeentch (*obligatoire*) 20 pts

• État-major :

- Un Champion Éclairé 40 pts
 - Un objet magique jusqu'à 25 pts
(à sélectionner dans *Les Artefacts du Destin* p. 85 ou dans le *Livre de Règles*)
- Un Musicien 10 pts
- Un Porte-étendard 10 pts
 - Un étendard magique jusqu'à 75 pts
(à sélectionner dans *Les Artefacts du Destin* p. 85 ou dans le *Livre de Règles*, ou encore l' *Icône de Sorcellerie* ou la *Bannière du Changement* *issus* du *Livre d'Armée Démons du Chaos*, p. 95)

• Montures :

- Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la même monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Tzeentch.*
- Les Légionnaires de Tzeentch peuvent chevaucher un Disque de Tzeentch 50 pts/monture
La *Taille d'Unité* passe alors à 5-9.
(*Ils peuvent toujours sélectionner un état-major*)
 - Deux Légionnaires de Tzeentch peuvent former un équipage et monter dans un char .. 50 pts
Le char est tiré par 1 ou 2 montures :
Disque de Tzeentch 50 pts/monture
La *Taille d'Unité* passe alors à 1.
Le char est équipé de faux.
(*Il ne peut pas sélectionner d'état-major*)

HOMMES-BÊTES

JABBERWOCK (Jabberslythe)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

Créature mutante, le Jabberslythe est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.

LIVRE DE TZEENTCH

LES ARTEFACTS DU DESTIN

DONS DU CHAOS

Manteau du Chaos
Mâchoire Distendue
Cri Tonitruant
Homuncule Siamois

Sang Acide
Tentacules de Tzeentch
Troisième Œil de Tzeentch

ARMES MAGIQUES

Épée Démon du Chaos
Épée des Feux de l'Enfer
Épée Runique du Chaos
Lame d'Éther

La Mère des Lames
L'Éventreuse
Glaive de Sénescence
Épée du Changement

ARMURES MAGIQUES

Bouclier Runique du Chaos
Armure de Damnation
Armure Pourpre de Dargan
Armure de Morrslieb
Armure d'Airain de Zhrakk

TALISMANS

Couronne de Conquête Éternelle
Amulette Blasphématoire
La Langue Noire
Œil doré de Tzeentch

OBJETS CABALISTIQUES

Crâne de Katam
Marionnette Infernale
Familiar de Pouvoir
Familiar de Combat
Familiar de Sort
Sang de Tzeentch

OBJETS ENCHANTÉS

Heaume aux Yeux Innombrables
Faveur des Dieux

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière des Dieux
Totem Maudit
Bannière de la Colère
Étendard de Fournaise



LIVRE DE NURGLE

SEIGNEURS

DÉMONS

GRAND IMMONDE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 34 et p. 83

Le Grand Immonde ressemble à Nurgle lui-même : immense, vert de peau et boursoufflé par les maladies. Pus et sanie s'écoulent de furoncles et d'ulcères scintillants sur sa peau lépreuse. Des organes en putréfaction débordent par les plaies de sa peau répugnante. Bien que leur apparence soit horrible et écœurante, les Grands Immondes ont une nature grégaire et même sentimentale ; ils sont fiers des maladies et des exploits de leurs fidèles. Leurs corps grouillent de minuscules démons, les Nurglings, accrochés à leur chair, léchant leurs furoncles et se chamaillant pour attirer l'attention de leurs maîtres.

PRINCE DÉMON

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime, devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu, ils n'ont de cesse de satisfaire leur Maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part entière, d'autres continuent à commander leur bande... tous sont ivres d'âmes fraîches à déguster et de corps sains à contaminer !

MORTELS

SEIGNEUR DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

Les Seigneurs de Nurgle sont des Guerriers du Chaos qui ont su réjouir leur Maître. À l'instar du Seigneur des Épidémies, ils aiment répandre la mort et la corruption. Tous ne rêvent que d'une chose : être élevé au statut de Prince Démon, et régner sur un monde rongé par la maladie.

SEIGNEUR SORCIER

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 119

Nombreux sont ceux qui, en échange de leur âme ou de celle des autres (et surtout celle des autres), commercent avec les Dieux Noirs et leurs démons pour accumuler une puissance incommensurable.

LIVRE DE NURGLE

SEIGNEURS

HOMMES-BÊTES

SEIGNEUR MINOTAURE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 35 et p. 83

Marque de Nurgle (obligatoire) 20 pts

Rendus fous par les pires afflictions de Nurgle, ils restent à jamais plongés dans leur frénésie meurtrière qui se répand dans leur légion comme la pire des infections.

SEIGNEUR DES BÊTES

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 83

Marque de Nurgle (obligatoire) 20 pts

Il n'est pas rare de voir des hordes d'hommes-bêtes commandés par des Pestigors particulièrement féroces. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.

GRAND CHAMAN

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 83

Marque de Nurgle (obligatoire) 20 pts

Véritables oracles, les Grands Chamans partent rarement en guerre. Ils sont la parole des Dieux. Quand ils parlent, même les plus furieux des minotaures courbent l'échine et les écoutent.

GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 6

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

180 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

Options :

Marque de Nurgle (obligatoire) 20 pts

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 12 pts
- Lance 8 pts
- Arme de base additionnelle 8 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 6 pts

• Armure :

- Armure légère 6 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 6 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 100 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

Parangons de leur race, les Gran Centigors marqués de Nurgle représentent l'abandon de tout espoir.



HÉROS

DÉMONS

HÉRAUT DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 38 et p. 86

Particulièrement concernés par les desseins de leur Maître, ces Portepestes ont réussi à s'élever parmi leurs semblables. La sombre bénédiction qui les anime renforce les pouvoirs des Portepestes aux alentours.

MORTELS

HÉROS EXALTÉ

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.

SORCIER DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 120

Tout commence avec un livre qu'il ne fallait pas lire, un objet qu'il ne fallait pas contempler et une voie qu'il ne fallait pas embrasser. Renégats des Collèges de Magie Impériaux, sorciers mâles elfes noirs rejetés par leurs semblables, et encore parias aux pouvoirs incontrôlables, tous servent les Puissances de la Ruine.

HOMMES-BÊTES

CHEF MINOTAURE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

Marque de Nurgle (obligatoire) 20 pts

Mi-bête mi-démon, les Minotaures du Dieu de la Peste sont de véritables insultes à la Nature.

LIVRE DE NURGLE

HÉROS

CHEF HOMME-BÊTE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 85

Marque de Nurgle (obligatoire) 20 pts

Récompensés par Nurgle par de grotesques mutations, les Pestigors font preuve d'une sauvagerie inégalée au combat.

CHAMAN DE NURGLE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 85

Marque de Nurgle (obligatoire) 20 pts

Ils sont les prophètes de leur clan. Par leurs rêves impies, les Dieux Noirs réclament leurs exigences. Par leurs mots, les Hommes-Bêtes partent en guerre.

CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 6

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

105 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivres

Options :

Marque de Nurgle (obligatoire) 20 pts

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 8 pts
- Lance 4 pts
- Arme de base additionnelle 4 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 4 pts

• Armure :

- Armure légère 3 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 3 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 50 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre de Règles)

Frustrés, jaloux, le cœur empli de haine, les Chefs Centigors font de formidables combattants qui marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.



LIVRE DE NURGLE

UNITÉS DE BASE

DÉMONS

PORTEPESTES DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 38 et p. 88

Taille d'Unité :

• 14+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Les Portepestes de Nurgle sont créés à partir de toutes les pauvres créatures mortes de l'épouvantable maladie qu'est la Pourriture de Nurgle. Ils sont aussi appelés comptables de Nurgle car leur travail est de compter toutes les différentes maladies et pourritures que leur Maître répand sur le monde.

GARGOUILLES DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

Telles des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir. Faibles, mais vicieuses et nombreuses, elles attaquent toujours les plus fragiles.

MORTELS

GUERRIERS DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu qu'ils tâchent d'honorer à chacun de leur souffle.

MARAUDEURS DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

Habitants des peuplades nordiques, ou parias des peuples du sud, tous sont attirés par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.

LIVRE DE NURGLE

UNITÉS DE BASE

CAVALIERS MARAUDEURS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant-garde et attaquent les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.

GUERRIERS SQUELETTES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3	Inf
Champion Squelette	4	2	2	3	3	1	2	2	3	Inf

cf. *Légions de Nurgle* p. 41

5 points/figurine

Les unités de Squelettes ne comptent pas dans le minimum d'unités de Base de l'armée.

Taille d'unité :

- 10+

Armes et armure :

- Arme de base
- Armure légère
- Bouclier

Règles Spéciales :

- Mort-Vivant

Options :

• Armes :

- L'unité peut-être dotée de lances *gratuitement*.

• État-major :

- Un Champion 10 pts
- Un Musicien 10 pts
- Un Porte-étendard 10 pts

Le domaine de Nurgle touchant celui de la mort, il entretient un lien étroit avec les victimes de Ses Épidémies. Une fois mort, chacun peut servir les desseins du Seigneur de la Peste.

ZOMBIES DE LA PESTE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Zombies de la Peste	4	1	0	3	3	1	1	1	2	Inf

cf. *Légions de Nurgle* p. 42

5 points/figurine

Les unités de Zombies de la Peste ne comptent pas dans le minimum d'unités de Base de l'armée.

Taille d'unité :

- 20+

Règles Spéciales :

- Mort-Vivant
- Attaques Empoisonnées
- Frappe Toujours en Dernier

Options :

• État-major :

- Un Musicien 5 pts
- Un Porte-étendard 5 pts

Cadavres frais ambulants, ils colportent les maladies de Nurgle parmi les vivants.



LIVRE DE NURGLE

UNITÉS DE BASE

CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général. Elles comptent également comme des unités bestiales.

Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos n'en restent pas moins fidèles à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchant leur chiens pour épuiser leur proie.

HOMMES-BÊTES

HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

Fils du Chaos, mutants de tout poils, les hommes-bêtes sont souvent affublés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.

HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Les Ungors sont des hommes-bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des Hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les parias de la société hommes-bêtes.

PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Déployés en formation dispersée, les Ungors harcèlent les flancs de l'ennemi.

CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

Ces chariots tirés par des Sangleboucs, d'énormes sangliers transformés par la nature corrompue du Chaos, s'enfoncent violemment dans les rangs ennemis.

LIVRE DE NURGLE

UNITÉS SPÉCIALES

DÉMONS

NURGLINGS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 42 et p. 90

Taille d'Unité :

• 7+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Les Nurglings sont des démons minuscules et malveillants qui se nourrissent du pus et de la bave dégoulinant des furoncles des Grands Immondes. Ce sont des répliques exactes de Nurgle lui-même, pourries et boursouflées. Bien qu'ils soient minuscules, ils sont très nombreux et se déplacent en une masse sans cesse mouvante, comme une mer de pourriture.

MORTELS

ÉLUS DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 47 et p. 123

Taille d'Unité :

• 14+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Récompensés à l'extrême par leur Maître, les Élus de Nurgle avancent inexorablement vers les ennemis du Seigneur des Pestes.

CHEVALIERS DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 48 et p. 125

Tels les cavaliers de l'apocalypse, ils sont la mort incarnée. Quand ils chevauchent sur les terres des Hommes, l'espoir est vain.

CHAR DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 49 et p. 124

Tirés par des bêtes immondes, les Chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.



LIVRE DE NURGLE

UNITÉS SPÉCIALES

OGRES DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

Les Ogres aiment dévorer. Lorsqu'ils sont marqués par Nurgle, ce plaisir impie ne connaît aucune limite.

DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

Êtres éternels, les Dragons-ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.

TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simples créatures chaotiques ayant trop mutées pour être reconnues, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.

LA CHARRETTE DES PESTIFÉRÉS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. <i>Légions de Nurgle</i> p. 42
Charrette	-	-	-	4	4	3	-	-	-	Char	77 points/figurine
Spectre	-	3	3	2	-	-	2	2	7	-	
Bête Squelettique	6	2	-	3	-	-	2	1	-	-	

1-2 Charrettes des Pesticiférés peuvent être prises pour un seul choix Spécial.

Taille d'Unité :

- 1

Équipage :

- 1 Spectre

Règles Spéciales :

- Marque de Nurgle
- Terreur
- Char
- Mort-Vivant

Armes et armure :

- Arme lourde
- Faux

Tirée par :

- 2 Bêtes Squelettiques

Macabres assemblages, elles sont conduites par une âme torturée morte des épidémies de Nurgle. Leur présence renforce le pouvoir des adeptes de Nurgle sur le champ de bataille.

LIVRE DE NURGLE

UNITÉS SPÉCIALES

FLAGELLANTS

DE NURGLE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Flagellant	4	4	2	3	4	1	2	2	7	Inf
Diacre	4	4	2	3	4	1	2	3	7	Inf

cf. *Légions de Nurgle* p. 39

14 points/figurine

Taille d'Unité :

- 14+

Armes et armure :

- Fléaux

Règles Spéciales :

- Marque de Nurgle
- Indémoralisables
- Fous à Lier
- Haine (*toute figurine ne portant pas la Marque de Nurgle*)

Options :

• État-major :

- Un Diacre 10 pts
- Un Musicien 10 pts
- Un Porte-étendard 10 pts
- Un étendard magique jusqu'à 25 pts

(à sélectionner dans *Les Bienfaits de la Pourriture* p. 99 ou dans le *Livre de Règles*)

Rendus fous par le pouvoir corrompu de Nurgle, ils errent en prêchant la parole du Seigneur des Maladies... Mieux vaut s'y soumettre que de résister.



LIVRE DE NURGLE

UNITÉS SPÉCIALES

HOMMES-BÊTES

CENTIGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 46 et p. 88

Ivres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le champ de bataille et s'attirer les faveurs de Nurgle.

PESTIGORS (Harde de Bestigors)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 39 et p. 89

Marque de Nurgle (obligatoire) 30 pts

*Marqués par le Seigneur de la Peste, leur pelage est devenu pelé et moisi.
À plusieurs endroits, leur corps est recouvert de croûtes qui suintent de pus.
Brandissant d'énormes armes, ils partent au combat menés par leur puissant chef de guerre.*

MINOTAURES DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 43 et p. 88

Marque de Nurgle (obligatoire) 30 pts

*Rendus fous par les pires afflictions de Nurgle,
ils rentent à jamais plongés dans leur frénésie meurtrière
qu'ils répandent dans leur légion comme la pire des infections.*

LIVRE DE NURGLE

UNITÉS RARES

DÉMONS

BÊTES DE NURGLE

cf. Livre d'Armée Démons du Chaos p. 46 et p. 91

Taille d'Unité :

• 4-7

Les Bêtes de Nurgle sont des monstres gigantesques ressemblant à des limaces. Leur tête est surmontée d'une frange d'épais tentacules d'où suinte une bave paralysante.

MORTELS

ENFANT DU CHAOS

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 57 et p. 126

Ils ont échoué. Trop récompensés par leur Maître, ils errent tels des âmes en peine sur les champs de bataille démoniaques du Royaume du Chaos, cherchant la mort et enfin... le repos.

AUTEL DE GUERRE DE NURGLE

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 58 et p. 126

Un chariot macabre, une charrette décomposée, un laboratoire ambulante où sont inventées de terribles épidémies. Les Autels de Nurgle sont recouverts des énormes mouches du Seigneur des Pestes. Grâce à eux, leur Maître peut bénir directement ses légions en les gratifiant de quelques mutations bucoliques.

SHAGGOTH DRAGON-OGRE

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 63 et p. 127

Les plus vieux et les plus forts des Dragons-ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.

GÉANT DE NURGLE

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 64 et p. 127

Les Géants de Nurgle comptent également comme des unités bestiales.

Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bête... ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur racisme et leur haine de toute civilisation.



LIVRE DE NURGLE

UNITÉS RARES

LÉGIONNAIRES

DE NURGLE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. <i>Légions de Nurgle</i> p. 38
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Inf	25 points/figurine
Champion	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Inf	
Bête de Nurgle	6	3	0	4	5	1	1	1D6+1	7	BM	
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char	

Taille d'Unité :

- 7+

Armes et armure :

- Armure du Chaos

Règles Spéciales :

- Marque de Nurgle
- Chiffre Sacré
- Peur
- La Volonté du Chaos

- Deux Armes du Chaos

- Régénération

- Attaques Empoisonnées (*Bête de Nurgle également*)

- Trainée de Bave (*Bête de Nurgle uniquement*)

Options :

Marque de Nurgle (*obligatoire*) 30 pts

• État-major :

– Un Champion 10 pts

– Un objet magique jusqu'à 25 pts

(à sélectionner dans *Les Bienfaits de la Pourriture* p. 99 ou dans le *Livre de Règles*)

– Un Musicien 10 pts

– Un Porte-étendard 10 pts

– Un étendard magique jusqu'à 75 pts

(à sélectionner dans *Les Bienfaits de la Pourriture* p. 99 ou dans le *Livre de Règles*, ou encore l'Écône de Virulence Infinie ou l'Étendard de Décépitude Purulente *issus* du *Livre d'Armée Démons du Chaos*, p. 95)

• Montures :

Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la même monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Nurgle.

– Les Légionnaires de Nurgle peuvent chevaucher une Bête de Nurgle 50 pts/monture

La *Taille d'Unité* passe alors à 4-7.

(Ils peuvent toujours sélectionner un état-major)

– Deux Légionnaires de Nurgle peuvent former un équipage et monter dans un char 50 pts

Le char est tiré par 1 ou 2 montures :

Bête de Nurgle 50 pts/monture

La *Taille d'Unité* passe alors à 1.

Le char est équipé de faux.

(Il ne peut pas sélectionner d'état-major)

HOMMES-BÊTES

JABBERWOCK (Jabberslythe)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

Créature mutante, le Jabberslythe est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.

LIVRE DE NURGLE

LES BIENFAITS DE LA POURRITURE

DONS DU CHAOS

Manteau du Chaos	Homoncule Siamois
Mâchoire Distendue	Sang Acide
Cri Tonitruant	Flot de Corruption

ARMES MAGIQUES

Épée Démon du Chaos	La Mère des Lames
Épée des Feux de l'Enfer	L'Éventreuse
Épée Runique du Chaos	Glaive de Sénescence
Lame d'Éther	Masse Putréfiante

ARMURES MAGIQUES

Bouclier Runique du Chaos
Armure de Damnation
Armure Pourpre de Dargan
Armure de Morrslieb
Armure d'Airain de Zhrakk
Armure du Boursoufflé

TALISMANS

Couronne de Conquête Éternelle
Amulette Blasphématoire
Phylactère Nécrotique

OBJETS CABALISTIQUES

Crâne de Katam
Marionnette Infernale
Familiier de Pouvoir
Familiier de Combat
Familiier de Sort

OBJETS ENCHANTÉS

Heaume aux Yeux Innombrables
Faveur des Dieux
Tête Funeste

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière des Dieux
Totem Maudit
Bannière de la Colère
Suaire Pourri

