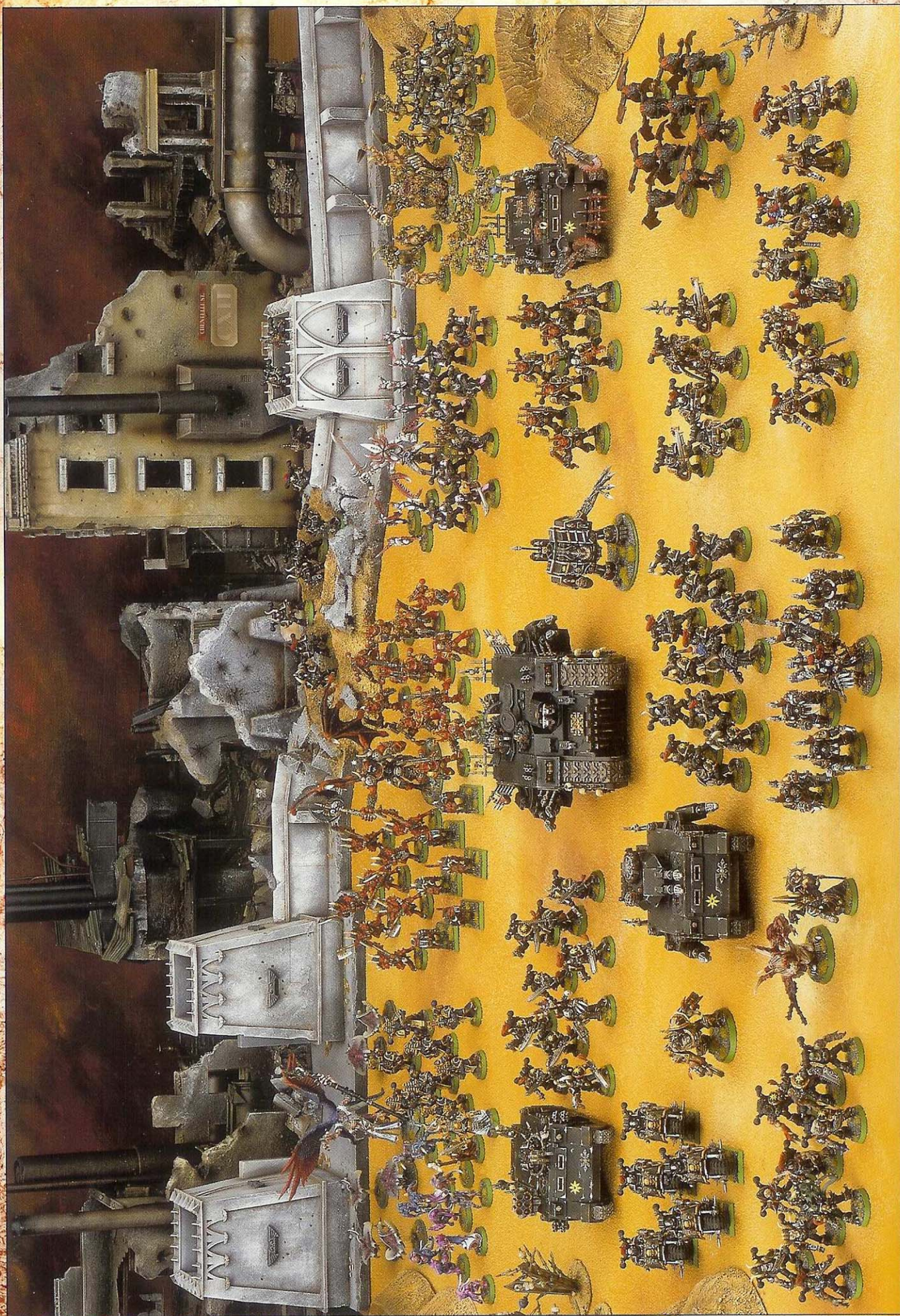


C O D E X

MARINES DU CHAOS





A la tête de la Black Legion, Abaddon le Fiéau se prépare à lancer une nouvelle Croisade Noire.



Introduction	2	Les Livres du Chaos	38	Le Livre de Nurgle	50
Règles Spéciales	12	Fabius Bile	39	Typhus	53
Arsenal du Chaos	14	Iron Warriors	40	Le Livre de Slaanesh	54
Règles Spéciales de l'Arsenal	16	Alpha Legion	41	Lucius	57
Liste d'Armée du Chaos	21	Night Lords	42	Le Livre de Tzeentch	58
QG	22	Word Bearers	43	Ahriman	62
Élite	24	Black Legion	44	Page de Référence	64
Troupes	28	Abaddon	45	Collectionner une Armée du Chaos	66
Attaque Rapide	32	Le Livre de Khorne	46	Tactiques des Marines du Chaos	69
Soutien	34	Khârn le Félon	49	Les Légions du Chaos	72

Écrit par Andy Chambers, Pete Haines, Andy Hoare, Phil Kelly et Graham McNeill.

Extrait d'*Execution Hour*, par Gordon Rennie, utilisé avec l'aimable autorisation de Black Library.

Couverture: Karl Kopinski. **Illustrations:** Alex Boyd, Paul Dainton, David Gallagher & Karl Kopinski.

Illustrations des pages 46, 50, 54 & 58 utilisées avec l'aimable autorisation de Black Library.

Édition	Conception Graphique	Maquettes & Décors	Production Couleur
Mark Owen.	Nuala Kennedy & Stefan Kopinski.	Dave Andrews & Mark Jones.	Mark Raynor.

Peinture des Figurines

Neil Green, Tammy Haye, Darren Latham, Kirsten Mickelburgh, Shaun Murphy, Seb Perbet, Keith Robertson & Chris Smart.

Sculpture des Figurines

Tim Adcock, Dave Andrews, Mark Bedford, Juan Diaz, Jes Goodwin, Mark Harrison, Alex Hedström, Aly Morrison, Trish Morrison & Brian Nelson.

Versión Française: Philippe Beaubrun, Gil Chapenet, Julien Drouet, Pierre-Marie Paris, Laurent Philibert-Caillat & Bruno Rizzo.

Merci à l'Antique et Vénérable Ordre des Technoprêtres, ainsi qu'à Edward Rusk, Tim Pearce, Neil Parsons & Michael Bolton.

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Citadel et le logo Citadel, Codex, 'Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, Warhammer, Abaddon le Fléau, Ahriman, Berzerk de Khorne, Buveur de Sang, Chien de Khorne, Chien du Chaos, Démonette, Defiler, Dreadnought, Duc du Changement, Enfant du Chaos, Fabius Bile, Gardien des Secrets, Gargouille, Grand Immonde, Horreur de Tzeentch, Hurlleur, Incendiaire de Tzeentch, Iron Warriors, Khârn le Félon, Khorne, Land Raider, Lucius, Marine de la Peste, Noise Marine, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Portepeste, Predator, Prince Démon, Rhino, Sanguinaire, Slaanesh, Terminator, Thousand Sons, Typhus & Tzeentch sont des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations des produits Games Workshop, y compris celles du présent ouvrage, sont des créations ou des travaux effectués sur commande. Les droits sur ces illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, ni archivée sur quelque support que ce soit, ni transmise sous quelque forme que ce soit ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation préalable de Games Workshop. © Games Workshop Ltd. 2002.

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

France
Games Workshop,
Europarc de Pichauray - BP 419
1330, avenue J.G.G. de la Lauzière,
13591 Aix en Provence - Cedex 3

Canada
Games Workshop,
2679 Bristol Circle, Units 2&3,
Oakville, Ontario
L6H 6Z8

INTRODUCTION

Bienvenue, faible créature, dans le Codex Space Marines du Chaos. Prends garde, car ces pages impies recèlent tous les noirs secrets qui te permettront de commander aux armées des égarés et des damnés, consulte-les donc à tes risques et périls. Cette voie vers le pouvoir est rapide, mais innombrables et subtiles sont les tentations du Chaos. Si tu recherches une armée de héros, détourne-toi de ce vil spectacle car les Marines du Chaos ont renié l'Empereur et sont les plus méprisables des traîtres, uniquement motivés par la soif de puissance et la vengeance. Ils sont également les plus féroces combattants qui soient et poursuivront leur lutte acharnée jusqu'à ce que l'Empereur soit jeté à bas de son trône et que les sombres dieux du Chaos imposent leur règne aux mortels.

Mort au Faux Empereur !

Les Space Marines du Chaos

Jadis, les Space Marines, gardiens de l'Humanité, étaient frères. Ils étaient recrutés au sein des meilleurs peuples guerriers puis améliorés génétiquement pour atteindre des capacités surhumaines et étaient dotés des meilleures armes de la galaxie. Ils étaient unis dans leur foi en l'Empereur et l'avaient accompagné au cours de sa Grande Croisade, l'aidant à rassembler les mondes isolés sous l'égide de l'Imperium. C'était un âge d'or de hauts faits et d'héroïsme jusque-là inégalés.

Puis vint l'apocalyptique guerre civile connue sous le nom de l'Hérésie d'Horus. L'Imperium fut désuni, cette fracture se ressentit sur chaque monde et au sein de chaque institution. Son point de départ fut une trahison qui à ce jour, dix mille ans plus tard, n'a toujours pas été pardonnée.

La moitié des Space Marines renoncèrent à leur serment d'allégeance à l'Empereur, mais ce n'était pas là une simple rébellion car ces renégats étaient tombés sous la coupe des diaboliques dieux du Chaos, des entités infernales issues du Warp, rognant les frontières de la réalité et avides de se nourrir des âmes de l'Humanité. Les Puissances du Chaos promirent l'immortalité aux renégats, ainsi que le pouvoir nécessaire à l'assouvissement de leurs désirs les plus secrets. Ils n'auraient plus qu'à se servir de l'univers comme bon leur plairait, sans rendre de compte à quiconque. Le Chaos ouvrit les bras, et les égarés et les damnés l'étreignirent.

Ils furent pourtant vaincus, d'une part grâce au sacrifice suprême de l'Empereur, d'autre part grâce à la loyauté sans faille de leurs anciens frères Space Marines. Chassés du royaume des mortels jusqu'à cette plaie béante dans le flanc de la réalité qu'est l'Œil de la Terreur, ils y découvrirent que la vie éternelle que leurs avaient promise les dieux du Chaos les avait conduit dans un abîme de mort, de mutation et de démence. Seule la damnation les attendait au bout de la route, suivie d'une éternité de servitude dans les ténèbres.

Ils poursuivent pourtant leur lutte sans regretter leur choix, puisant leurs forces dans la haine et l'amertume qui les rongent depuis dix millénaires. Les Space Marines du Chaos utilisent les capricieux pouvoirs des dieux du Chaos pour mener une lutte sans fin contre l'Imperium et son Maître, et ne s'arrêteront que lorsque ce dernier sera défait et que les dieux impies régneront sur l'univers.

Pourquoi collectionner une armée de Space Marines du Chaos ?

Les méchants ont quelque chose de fascinant. Pas les méchants de base, mais les grands affreux qui veulent devenir maîtres du monde et sont suffisamment puissants pour y parvenir. Ceux-là sont aussi rusés, aussi déterminés et aussi capables que n'importe quels héros, mais sont également dotés de défauts et de faiblesses qui les rendent bien plus intéressants. Voilà le plus attirant chez les Space Marines du Chaos : ils ont un côté tragique, mais n'en demeurent pas moins farouchement dévoués à leur cause.

Ils sont aussi incroyablement variés : des Berserks de Khorne avec leurs haches tronçonneuses aux mages guerriers de Tzeentch, chaque légion de Space Marines du Chaos a une apparence unique et des tactiques qui lui sont propres. Une armée peut être assemblée de façon à représenter l'une de ces légions, ou une alliance de plusieurs d'entre elles, liées par le charisme d'un puissant seigneur. De plus, comme s'ils n'étaient pas assez forts, les Space Marines du Chaos peuvent également être appuyés par des bandes de démons issues du Warp, ce qui renforce encore la diversité de l'armée. Cette liste vous offre la possibilité de construire une force qui vous soit propre. Vous êtes dans la peau d'un metteur en scène filmant une horrible histoire, avec un contrôle total sur vos personnages : seront-ils des anti-héros incompris et poussés à bout ? Des guerriers ultimes cherchant à prouver leur supériorité ? Ou peut-être des tueurs psychopathes et nihilistes en maraude ? A vous de voir !

Contenu de ce livre

Liste d'Armée : La liste d'armée des Space Marines du Chaos, détaillant les différents types de troupes, l'équipement et les règles spéciales particulières à chaque légion.

Les Livres du Chaos : Les règles spéciales s'appliquant aux serviteurs de chacun des dieux du Chaos qui vous permettront de corrompre davantage vos Space Marines en les dotant de marques et de dons.

Section Hobby : Seize pages entièrement en couleurs vous guidant dans l'assemblage, la peinture et l'utilisation de votre armée de Space Marines du Chaos.

Historique : Des informations sur les origines, les croyances et les actes des Space Marines du Chaos, ainsi que sur les dieux du Chaos eux-mêmes.

Personnages Spéciaux : L'historique de six des plus infâmes Champions du Chaos, ainsi que les règles vous permettant de les utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000.

Le Codex Marines du Chaos et l'Index Astartes

L'historique des légions de Space Marines du Chaos a été superbement détaillé tout au long de la série d'articles "Index Astartes" parue dans *White Dwarf*, et ceux-ci ont encouragé de nombreux joueurs à baser leur armée sur une légion précise. Je voulais que ce Codex repose en partie sur ces articles, ce qui n'était possible que s'il permettait de jouer n'importe laquelle des neuf légions renégates. Le livre que vous avez entre les mains contient donc beaucoup de règles, mais vous ne risquez pas de manquer d'historique en consultant les compilations Index Astartes. En revanche, certaines des règles proposées dans l'Index Astartes ont dû être abandonnées par manque de place, et celles contenues dans le présent Codex les remplacent. Cela ne devrait pas être gênant, les éventuelles pertes de petits détails étant largement compensées par l'avantage de disposer de toutes les règles regroupées au sein d'un même livre.

Pete Haines

Frère Janus, Élu du Chaos, champion de la Black Legion, lâcha une salve de bolts tout en se jetant en avant, chacun de ses tirs provoquant une gerbe de sang parmi ses ennemis. Sa bande de guerriers en armures noires progressait tout autour de lui à travers la jungle enténébrée en tirant de façon méthodique. Les Crimson Fists occupaient une tranchée creusée aux abords de leur campement, flanquée de deux bunkers de fortune construits à l'aide de troncs d'arbres. Bien qu'encerclés et en infériorité numérique, ils refusaient d'admettre leur défaite. Cela faisait plus de dix mille ans que Janus et ses frères massacraient les serviteurs du Faux Empereur, et ces misérables rejetons de la Première Fondation osaient encore croire qu'ils pouvaient faire face à un élu des dieux ?

Janus se jeta à l'abri d'un épais tronc d'arbre dont l'écorce explosa de part en part sous un tir nourri de bolter, recouvrant son armure énergétique ornée d'une sève épaisse et gluante tandis qu'il enclenchait un nouveau chargeur dans son arme. Il se remémora que fut un temps, les laquais de l'Empereur avaient été de redoutables adversaires, mais affaiblis par le passage des siècles, ils n'étaient désormais plus que l'ombre de leur ancienne gloire, et certainement pas les dépositaires de la galaxie. Il quitta soudain son abri, tira un bolt en pleine tête d'un Space Marine et se mit à courir droit devant suivi par une dizaine de ses hommes. Mais à mesure qu'ils se rapprochaient de la tranchée, le tir des Crimson Fists se faisait plus nourri et davantage de renégats tombaient.

La nuit tropicale fut soudain illuminée alors que le bunker de gauche explosait dans une boule de plasma incandescent. L'instant d'après, des hurlements de rage envahirent la jungle lorsque la masse imposante d'un Dreadnought dément émergea d'entre les troncs, son lance-plasma lourd émettant un sifflement aigu en se rechargeant. Son sarcophage baroque contenait les restes d'Amurael le Corrompu, qui avait dirigé la bande jusqu'à ce qu'un démon de Khorne ne le tranche en deux. Ce redoutable guerrier avait écrasé des empires entiers sous sa botte, aussi son torse avait-il été

enchâssé dans la coque blindée du monstre d'acier. A présent, il se ruait en avant sous un feu nourri de bolts qui ricochaient sur son blindage noir, faisant danser autour de lui les épaisses chaînes rouillées servant à le ligoter dans sa cage lorsqu'il n'était pas envoyé au combat.

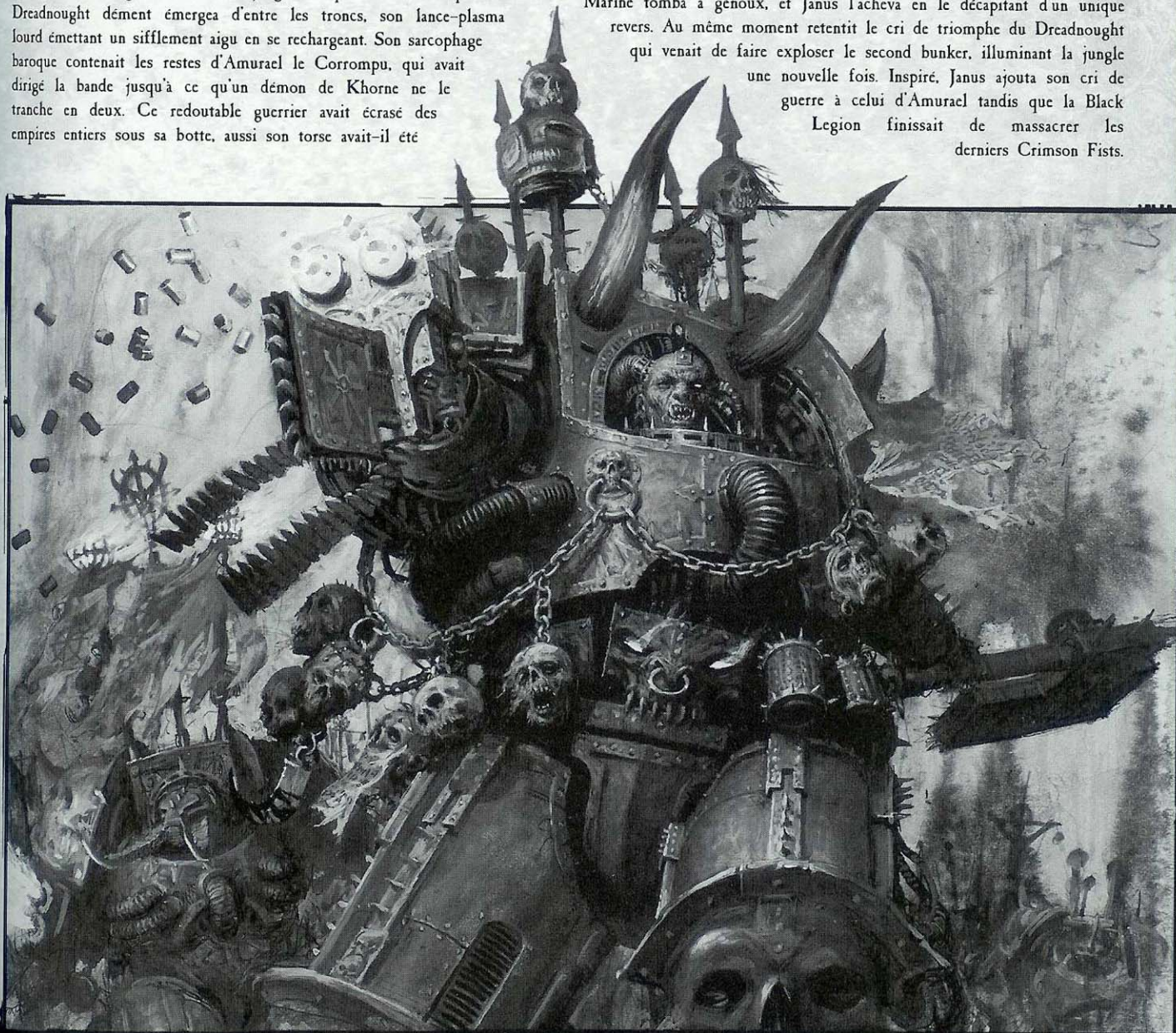
Dans un bruit assourdissant, l'autre arme du Dreadnought délivra un déluge de feu à une vitesse ahurissante en direction des Crimson Fists. La barricade érigée devant la tranchée se désintégra et plusieurs défenseurs furent fauchés dans un nuage d'échardes de bois. Le Dreadnought rugit de plaisir et se précipita droit devant, abattant sans discrimination les troncs d'arbres et les Space Marines qui tentaient de s'abriter derrière...

Le flanc des forces impériales avait été éradiqué, comme en témoignait le bunker en flammes toujours enveloppé d'un halo de plasma, et Janus continua d'avancer tout en délivrant bolt après bolt sur les défenseurs jusqu'à ce que ses hommes et lui se trouvent à portée de charge. Epées tronçonneuses à la main, les guerriers de la Black Legion sautèrent dans la tranchée, frappant d'estoc et de taille. A la tête de ses hommes, Janus lança son poing dans la visière d'un Crimson Fists dont le bras gauche à moitié fondu pendait mollement. Le Space Marine perdit l'équilibre et Janus l'acheva en plantant sa hache tronçonneuse dans sa plaque pectorale.

Il eut tout juste le temps de dégager son arme du corps de sa victime pour venir dévier in extremis un terrible coup de gantelet énergétique, qui heurta la paroi de la tranchée en y forant un trou impressionnant. D'un bond en avant, Janus esqua le revers du Capitaine des Crimson Fists, puis se releva juste derrière son ennemi pour lui enfoncer sa hache dans le dos. Le Space Marine tomba à genoux, et Janus l'acheva en le décapitant d'un unique revers. Au même moment retentit le cri de triomphe du Dreadnought qui venait de faire exploser le second bunker, illuminant la jungle

une nouvelle fois. Inspiré, Janus ajouta son cri de guerre à celui d'Amurael tandis que la Black

Legion finissait de massacrer les derniers Crimson Fists.



L'HÉRÉSIE D'HORUS

Bien que ses sources aient depuis longtemps succombé à l'ouvrage du temps, le Liber Historica Vangelia, rédigé au trente-quatrième millénaire, retrace la naissance de l'Imperium après que les tempêtes Warp qui entouraient Terra se furent dissipées, il y a environ onze milliers d'années de cela. Vangelia lie cet événement à la Chute des eldars, clamant que l'onde de choc psychique engendrée par la naissance de la puissance du Chaos nommée Slaanesh libéra Terra de son long isolement et fut le point de départ de tout ce qui suivit.

L'Empereur, qui s'était préparé à la dissipation de ces tempêtes, partit immédiatement à la reconquête des anciens domaines de l'Humanité et Ses vastes armées de guerriers humains, parmi lesquels figuraient les

premiers Space Marines améliorés génétiquement, adhérèrent à cet idéal et s'y employèrent sans relâche.

Vangelia fait référence aux campagnes héroïques d'alors :

"Au nom de notre Souverain, l'emprise des Asservisseurs sur les mondes touchés par la tempête Warp Pirithus fut brisée, des empires orks furent purgés, les dédales bruyants des Hrud réduits au silence et les Paramors de la Faille de Morpheus pourchassés sans répit. L'Empereur ne montrait aucune pitié pour Ses ennemis et rayonnante était la lumière du Sauveur de l'Humanité."

En dépit de succès immédiats, les débuts de la Grande Croisade furent ternis par l'absence des Primarques, ces vingt fils surhumains de l'Empereur créés par ses laboratoires génétiques dans les années qui précédèrent la dissipation des tempêtes. Un mystérieux incident, ou peut-être l'intervention de puissances opposées à la cause impériale, avait dispersé les Primarques nouveau-nés. Néanmoins, l'Empereur et Ses fils perdus furent bientôt réunis à mesure que Sa croisade se poursuivait, il retrouva chacun d'entre eux sur un monde humain différent, où tous s'étaient élevés à des positions de prestige parmi les populations locales.

Les Primarques différaient par leurs aptitudes et leur éducation, mais formaient une fraternité soudée. Accompagnés de leurs légions de Space Marines, dont chacune avait été conçue selon leurs schémas génétiques, ils conquièrent la galaxie au nom de leur père. Ce fut à cette époque que se révélèrent leurs forces, mais aussi, hélas, leurs faiblesses, car même si leurs corps étaient impressionnants, leurs âmes n'étaient que trop humaines et par là même faillibles.

Comme il en va pour chaque homme, le Chaos murmura à l'oreille des Primarques. La différence était que ceux-ci n'étaient pas de simples mortels parmi des milliards d'autres, mais des demi-dieux au sein de l'Humanité, et leur déchéance n'en fut que plus calamiteuse. Les péchés qui guettent chacun d'entre nous germèrent dans leurs consciences, et le plus insidieux d'entre eux fut l'orgueil.



La Grande Croisade avait atteint les Bordures Orientales quand l'Empereur décida d'en confier la direction au Primarque Horus, guerrier et meneur d'hommes consommé, récompensé par le titre de Maître de Guerre en reconnaissance de ses capacités. Lui-même retourna sur Terra pour consolider Son pouvoir récemment acquis et orchestrer la naissance de l'Imperium depuis Son monde natal.

Les archivages concernant les faits qui suivirent le départ de l'Empereur sont peu nombreux. Vangelia affirme cependant qu'Horus se tourna contre le commandeur impérial séparatiste du système d'Istvaan et qu'il ne voulut pas perdre de temps en pourparlers ou en négociations : aucune demande formelle de reddition ne fut avancée ni aucune offre faite. Au lieu de cela, Horus fit bombarder de charges virales la surface d'Istvaan III, et tandis que celles-ci libéraient leur contenu mortel, toute la masse biologique de ce monde connut une dégénérescence instantanée. Il ne fallut que quelques minutes après les détonations pour que tous les humains, animaux et plantes infectés se liquéfient en tas informes de matière pourrissante, puis les gaz émis par ce processus de décomposition accéléré s'enflammèrent et baignèrent la planète entière dans un ouragan de nuages ardents, qui transforma les cités-ruches scellées en gigantesques fours. Douze milliards d'êtres périrent en ce jour et l'écho psychique de leur cri d'agonie collectif se réverbéra dans le Warp, où il résonna dans les royaumes éternels du Chaos et fit même vaciller la sainte lueur de l'Astronomican.

A l'instant même où Istvaan III succomba, l'Empereur sut que quelque chose d'horrible s'était produit, et Il envoya sept de Ses légions trouver Horus afin de lui faire rendre compte de ses actes.

Les forces du Maître de Guerre s'étaient redéployées sur Istvaan V, où la première vague de troupes loyalistes procéda à une descente orbitale. Les détails restent obscurs sur ce qui est désormais retenu comme le Massacre du Site d'Atterrissage, car seule une poignée de Space Marines y survécut et leurs frères n'ont jamais souhaité communiquer leurs témoignages. Selon le Mythos Angelica Mortis, la Raven Guard, les Iron Hands et les Salamanders, qui composaient le premier groupe d'assaut, furent pris au dépourvu par la férocité de la contre-attaque des traîtres. Encerclés sur le site d'atterrissage, ils voulurent tenter un repli et découvrirent alors qu'ils avaient été trahis par les légions de la seconde vague, listées par le Libra Historica comme étant les Iron Warriors, les Emperor's Children, les World Eaters et la Death Guard. Pris au piège entre elles et les armées d'Horus, les loyalistes furent presque massacrés jusqu'au dernier.

Suite à ce carnage, la déchirure de l'Imperium donna lieu à une guerre civile à l'échelle galactique. L'empire pour lequel tant d'hommes s'étaient sacrifiés avait été ébranlé en l'espace d'une journée, les légions de Space Marines s'étaient divisées et les frères s'opposèrent dans un conflit engendré par leur propre folie. Il n'y eut, ni avant ni depuis, un équivalent au bain de sang que fit couler cette guerre. La férocité dont les hommes peuvent faire preuve contre des espèces étrangères n'est rien comparée à celle qu'ils déploient pour s'affronter entre eux.

Sur un million de mondes, les dirigeants qui avaient juré fidélité à Terra renoncèrent à leurs vœux. Des gouvernements cooptés et intégrés à un fonctionnement commun rejetèrent ce qu'ils considéraient comme les entraves imposées par une loi injuste et régressèrent à leur état pré-impérial. Là où autrefois prévalait Sa parole régnaient désormais le désordre et l'anarchie.

Partout les serviteurs du Chaos, auparavant forcés de vivre dans l'ombre, se levèrent par milliers. Les légions renégates ravagèrent les quatre coins de la galaxie et commirent des actes qui attestaient de leurs nouvelles allégeances.

Les effectifs de l'Adeptus Mechanicus furent eux aussi morcelés par le schisme, et plus de la moitié des Titans tournèrent contre leurs semblables des armes capables d'embraser des villes entières. Les Iron Warriors bombardèrent le paradis verdoyant qu'était Tallarn et en firent le désert aride et pollué que l'on connaît aujourd'hui. Sur Logres, un million de krillculteurs furent réduits en esclavage et tous périrent en l'espace d'une semaine lorsque les Emperor's Children scellèrent leur pacte avec Slaanesh.

Horus et ses hordes passèrent de secteur en secteur, s'enfonçant inexorablement vers le Segmentum Solar. Ayant récupéré de leur surprise initiale, les armées de l'Imperium s'opposèrent à eux et leur contestèrent la possession de chaque monde grâce à l'appui des Space Marines et des Légions Titaniques loyalistes, mais alors qu'elles commençaient à faire tourner la guerre en leur faveur, Horus prouva une fois encore ses talents de stratège.

Son intention avait en fait toujours été de porter à l'Imperium un coup unique et décisif, et c'était Terra qu'il avait dans sa ligne de mire. Quand survint l'attaque, les loyalistes furent pris en défaut, car la majorité des légions de l'Empereur étaient trop éloignées pour pouvoir intervenir à temps.

Le Siège du Palais de l'Empereur fut sans conteste l'heure la plus sombre de l'histoire de l'Humanité. Alors que les cieux de Terra s'emplissaient de modules d'atterrissage et d'engins d'attaque Dreadclaw, seules trois légions restées fidèles se tenaient aux côtés de l'Empereur. Même s'il avait toujours été guidé par un don inné de prescience, le futur au-delà de ce jour Lui demeurait caché.

Au moment même où sa victoire semblait acquise, Horus abaissa les boucliers qui protégeaient son vaisseau. Nul ne saura jamais s'il fut poussé à le faire par le regret de ne pas s'être battu ou par le désir d'être psychiquement le témoin de la mort de son père, mais à l'instant même où l'Empereur fut conscient de la présence du traître à bord, Il sut ce qu'il avait à faire. Rassemblant autour de Lui Ses compagnons les plus proches, dont les Primarques Rogal Dorn et Sanguinius, Il fut téléporté avec un petit groupe de Ses défenseurs sur la barge de bataille du Maître de Guerre. Cette manœuvre désespérée Lui laissait une ultime opportunité de sauver la race humaine, dont le temps risquait de toucher à sa fin.

A bord du vaisseau d'Horus, tous se retrouvèrent séparés et eurent à affronter seuls une marée d'atrocités engendrées par le Warp. L'Empereur parvint à se frayer un chemin jusqu'au pont supérieur, où Il trouva, debout sur le corps brisé de son frère Sanguinius, Primarque de la légion des Blood Angels, le Maître de Guerre qui se tourna pour faire face à son créateur. En un éclair, les deux surhommes se retrouvèrent engagés dans un combat digne de dieux vivants.

Ce fut l'Empereur qui en sortit vainqueur et jeta du haut du pont le corps sans vie de celui qui avait été Son fils favori. Horus avait été vaincu et sa résonance dans le Warp annihilée. La bataille pour Terra, l'Imperium et le sort de l'Humanité venait d'être remportée, cependant, cette victoire avait eu un terrible prix et la douleur Le submergea lorsqu'Il laissa enfin les blessures infligées par Son ennemi avoir raison de Son corps. Seul Son enlèvement dans les systèmes de survie du Trône d'Or spécialement conçu pour Lui empêcha la mort de venir Le prendre.

Terra était en ruine et ses cités rasées, ses blessures étaient telles que les plaques tectoniques grondaient après le traitement que leur avaient infligé les bombardements orbitaux. Les hordes du Chaos en déroute avaient laissé derrière elles tant de destruction que ni la réhabilitation de Terra, ni même la reconstitution de l'Imperium ne pourrait effacer les stigmates de l'Hérésie.

La loi d'Horus n'était pas parvenue à se substituer à celle de l'Empereur, mais l'Humanité n'en avait pas moins été à deux doigts de l'annihilation totale. L'Imperium était en lambeaux et les renégats qui se replièrent dans l'Œil de la Terreur savaient que leurs légions se lèveraient à nouveau pour revenir se battre. Parmi eux se trouvait Abaddon, capitaine de la Première Compagnie des Sons of Horus, qui emporta avec lui le cadavre du Maître de Guerre et se jura comme tous les siens que s'il le fallait, il se battrait toute l'éternité pour épancher sa haine. La Longue Guerre venait de commencer.

LE WARP

Le Warp – L'Espace Warp – L'Immaterium – L'Empyrean – L'Éther – Les Royaumes du Chaos

"Quand j'entrouvre mon œil Warp pour le poser sur le visage de l'Empyrean, c'est l'enfer même qui me renvoie mon regard. Je vois superposés sur le monde d'ici-bas les prédateurs qui gravitent autour de chaque personne. L'âme de ceux qui jouissent de la Vue, comme les Astropathes, les psykers et d'autres de mon propre genre, les Navigateurs, luit d'un tel éclat qu'elle éclipse les flammes vacillantes de ceux alentours, elle attire les créatures les plus voraces du Warp, avides de s'échapper de leur royaume. N'étaient ces individus protégés par leurs propres pouvoirs ou leur lien avec l'Empereur, ces êtres perceraient leurs esprits pour se frayer un chemin vers l'univers de la matière. Voilà pourquoi je ne puis révéler mon œil Warp en présence des non-protégés. Croiser le regard Warp d'un Navigator, c'est y trouver le reflet de la plus affreuse des vérités: l'âme humaine n'est qu'un brin de paille à la dérive sur les océans de l'Immaterium, et tout autour se presse l'horreur issue de ses pires cauchemars."

– Baron del Campo,
de la maison del Campo de la Navis Nobilité.

Ceux qui voient dans l'astral ou le mystique et acceptent d'en parler prétendent que le Warp commença à exister en même temps que l'univers matériel, et que les deux dimensions sont liées de façon permanente et inextricable. De même qu'il existe un monde physique, l'espace Warp est selon eux le monde des choses spirituelles.

L'écrivain le plus connu et le plus prolifique sur ce sujet fut l'hérétique Elijah de Mephisto V, exécuté publiquement par un conclave de l'Inquisition à la fin du trente-septième millénaire. Ses écrits étaient ésotériques jusqu'à la limite de l'hérésie et tellement empreints de mysticisme que peu d'érudits pouvaient en décoder le contenu. Elijah décrit les lois gouvernant le Warp comme étant très différentes de celles de l'univers matériel, si on peut d'ailleurs parler de lois concernant les Royaumes du Chaos, et tente d'expliquer le Warp, ce dont aucun homme sensé n'est capable, en parlant d'une dimension à part entière faite d'énergie incontrôlée et en perpétuel mouvement:

"Les forces du Warp grondent comme le plus agité des torrents: si un mortel pouvait en percevoir le son, il entendrait simultanément tous les bruits de l'univers et cette expérience le rendrait fou au plus haut degré."

Plusieurs de ses sources censurées se réfèrent à l'Humanité comme à une race psychiquement harmonisée, chaque être humain ayant une présence dans le Warp. Comme d'autres auteurs, Elijah insiste sur le fait que l'homme n'a pas encore accompli sa transition pour devenir pleinement maître de son potentiel psychique et que tant que cette évolution ne sera pas achevée, les individus développant des facultés psychiques agiront comme des balises pour les entités du

Warp, mettant ainsi le domaine matériel en danger. Seul le rattachement rituel à l'Empereur peut protéger la plupart des psykers des périls du Warp, car seuls les plus doués d'entre eux peuvent espérer faire face sans aucune aide à ses horreurs.

Selon Elijah, le Warp connut un développement parallèle à l'émergence de l'homme en tant qu'espèce dominante de la galaxie, et de même que les âmes des races psychiques sont liées au Warp, leurs pensées et leurs sentiments s'y reflètent. Dans ses ultimes travaux, qui dégénèrent rapidement pour n'être plus que les divagations d'un dément condamné par son savoir, Elijah tente de décrire la nature des puissances du Chaos et clame que dans les profondeurs du Warp se sont formées des consciences, reflets des passions des "jeunes races". Ces concentrations se fondent parfois en entités tirant leur force de l'expression de certaines émotions dans l'espace réel. Un grand nombre de ces êtres existeraient dans le Warp, certains finissant par s'évanouir lorsque le sentiment associé à leur création disparaît. D'autres ont cependant réussi à transcender les limites de leur naissance pour devenir davantage que le simple reflet de la psyché des mortels, et il leur est devenu possible d'inspirer les émotions leur ayant donné vie: ceux-ci sont les dieux du Chaos, des entités incompréhensibles et terrifiantes qui constituent la menace ultime pour le salut de l'âme.

Les plus grands périls et les plus grands espoirs pour l'Humanité résident dans le Warp d'où elle peut extraire une puissance infinie. Cependant, sa propre présence dans ce vaste royaume, aussi insignifiante soit-elle, attire l'attention des prédateurs qui s'y terrent, et tant que la race humaine n'aura pas pris la pleine mesure de son potentiel, elle ne cessera d'être la proie des forces du Chaos, manifestation de ses propres faiblesses.

Et l'énergie illimitée du Warp continuera de se manifester aux frontières de la perception humaine, alimentant la flamme sombre qui brûle dans l'âme de chacun...

L'Œil de la Terreur

Il y a dix mille ans de cela, notre galaxie fut témoin de la Chute des eldars. Comme pour tant d'autres races mortelles, leur âme est imparfaite, possédée par une intensité qui les condamne à l'excès dans tout ce qu'ils entreprennent, ce qui mena jadis à la lente dégénérescence de leur société lorsque chacun d'entre eux chercha à assouvir ses passions au détriment de toute autre considération.

Au cœur de l'Œil de la Terreur reposent les Mondes Déchus, planètes d'origine du peuple eldar, désormais aux mains des démons et de la folie. Ils sont à l'heure actuelle la seule source du matériau brut utilisé pour concevoir les pierres-esprits où les âmes eldars sont aspirées pour échapper à l'éternelle soif de Slaanesh. En quête de cette matière dont on dit qu'elle est faite d'essence chaotique pure coagulée au moment de la Chute, certains continuent de s'aventurer vers ces mondes, mais bien peu en reviennent.

Les eldars renâclent à parler de leur déchéance aux êtres des "peuples inférieurs", mais une part des faits peut être

déduite des quelques passages connus de leur mythologie. Tout au long d'une lente période de déclin, l'intensité des émotions générée par leurs excès se concentra dans le Warp où une nouvelle divinité se forma, puis se développa avec chaque complaisance pour former lentement une intelligence assoupie, à la rêverie alimentée par les actes de chaque individu. Ces rêves repartaient vers les esprits de ceux qui en étaient la source et leur race fut plongée de plus en plus loin dans la malveillance par des cauchemars insensés.

Quand les eldars finirent par sombrer dans les profondeurs de la dépravation, la puissance endormie s'éveilla soudain. Le dieu du Chaos Slaanesh était né et son cri primal aspira dans le Warp les esprits de milliards d'entre eux. Malgré la mort de tant d'êtres, la véritable catastrophe survint au cœur de leur empire galactique, où le Warp parvint à faire irruption dans l'espace réel. Une région de près de vingt mille années-lumière de diamètre fut submergée par l'essence du Chaos et constitue aujourd'hui encore l'Œil de la Terreur.

L'espace est souvent agité par des tempêtes Warp quand celui-ci parvient à prendre prise sur la réalité, et des systèmes entiers se retrouvent alors isolés pendant des années. En comparaison avec ces phénomènes relativement naturels, l'Œil de la Terreur est comme une tornade noyant le souffle de la brise. La Chute a donné naissance à une interface entre Warp et espace matériel, une plaie ouverte dans la réalité d'où suinte en permanence souillure et corruption. Les forces de l'Empyrean ont une influence directe sur ces lieux, en faisant une région où les lois physiques n'ont plus cours et où les planètes sont modelées selon les caprices enragés des divinités.

L'Œil de la Terreur est le repaire connu des pires maux de la galaxie. Au tournant de l'Hérésie d'Horus, les légions renégates chassées de Terra la Sainte cherchèrent naturellement asile dans ce royaume où chacune s'arrogea un nouveau monde à faire sien et le façonna à son image. Les serviteurs des différentes puissances du Chaos s'y affrontent dans une lutte éternelle pour la suprématie et la possession de ressources qu'on peut difficilement qualifier de "naturelles", mais ils se montrent encore plus belliqueux en ces rares occasions où ils cessent de s'en prendre les uns aux autres pour se tourner vers l'univers matériel extérieur. Peu nombreux sont ceux qui sont parvenus à unir les factions disparates, mais Abaddon est l'un d'eux et ses Croisades Noires rassemblent Marines, mutants et hordes de démons. Ces invasions sont le plus souvent limitées, car seules les plus fortes des créatures du Chaos parviennent à survivre loin des énergies émanant du Warp. Le seul moyen pour elles de perdurer est de répandre la désolation au cours de ces Croisades Noires, ce qui explique un nombre de pertes toujours à la limite de l'inimaginable.

C'est dans l'Œil de la Terreur que les légions renégates ont trouvé le moyen de terroriser l'Imperium depuis plus de dix mille ans, car en son sein la notion de temps est aussi aléatoire que dans le Warp même. Tant de millénaires après les événements de l'Hérésie, ce sont toujours les mêmes traîtres ayant fui devant la victoire impériale qui se lancent aujourd'hui dans ces sanglants actes de guerre.

Bien que mes gardes dorment et que mes vaisseaux soient amarrés, nos ennemis savent parfaitement que nos canons ne se reposent jamais.

Lufgt Huron, le Tyran de Badab

Le Maelström

Situé à approximativement quarante mille années-lumière à l'est galactique de Terra, le Maelström est un secteur spatial agité par des tempêtes Warp si intenses que la navigation stellaire y est rendue pratiquement impossible. À la différence de l'Œil de la Terreur, il s'agirait plutôt d'un phénomène naturel, c'est du moins ce qu'en disent certains savants de l'Imperium.

Cette région si difficile à traverser est devenu le repaire des flibustiers et des criminels de notre galaxie. On estime que l'espace de non-droit à l'intérieur du Maelström abrite au moins vingt empires orks, de nombreuses colonies Hrud et les forteresses d'innombrables pirates humains. Il est également supposé héberger un important contingent de Space Marines de la légion des Word Bearers qui y trouvèrent refuge au lendemain de l'Hérésie. Les énergies du Warp abondent dans cette région et leur corruption empoisonne lentement ceux qui sont suffisamment fous ou désespérés pour chercher refuge sur ces mondes.

Au temps de la Grande Croisade, les armées de l'Empereur voulurent pénétrer le Maelström pour le purger du mal qui s'y cachait. Des centaines de vaisseaux, des milliers de régiments furent perdus au cours de cette campagne, et l'Empereur qui avait encore une galaxie entière à reconquérir déclara la région Purgatus. Dans les années qui suivirent l'Hérésie d'Horus, Roboute Guilliman décida que les habitants du Maelström constituaient une menace trop importante pour la stabilité d'un Imperium fragilisé et ordonna que les régions environnantes soient renforcées, dans un effort de contenir toute attaque qui aurait pu en émaner. La responsabilité de la sécurité des secteurs bordant le Maelström incomba initialement au chapitre des White Scars, dont les installations de Mundus Planus se trouvaient à proximité. Néanmoins, vers le milieu du trente-sixième millénaire, il devint évident qu'il était impossible pour ce seul chapitre de réagir assez rapidement à chaque alerte dans un secteur si vaste. Le Senatorium Imperialis permit en 598.M35 une nouvelle fondation Space Marine, et l'un des chapitres créés, celui des Astral Claws, reçut comme unique responsabilité celle de surveiller les frontières spatiales du Maelström et d'en interdire l'accès aux individus désireux d'échapper à la justice impériale.

Les raisons qui menèrent les Astral Claws à perdre la grâce de l'Empereur sont mal connues, à l'exception des détails du conflit qui vit plusieurs autres chapitres Space Marines s'allier à eux contre ceux chargés de réprimer leur rébellion, le Maître de Chapitre Lufgt Huron s'étant déclaré au-dessus de la loi de Terra et ayant ainsi guidé les siens sur la voie de la damnation. Nul ne saura donc jamais si le Soulèvement de Badab, tel qu'il fut plus tard appelé, fut provoqué par la proximité et la pernicieuse influence des tempêtes Warp, mais il força les Astral Claws et les sécessionnistes d'autres chapitres à fuir vers le cœur du Maelström, où ils se bâtirent un véritable empire à partir duquel ils écument aujourd'hui les routes commerciales impériales sur cinq mille années-lumière à la ronde. Après avoir vendu son âme à l'ascension universelle du Chaos, Lufgt Huron se fit appeler Huron Sombrecœur et rebaptisa son chapitre les Red Corsairs. À ce jour, la plupart des rares Space Marines à avoir tragiquement succombé aux attrait du Chaos après avoir été exposés à l'influence néfaste du Maelström ont rejoint les rangs de cette sinistre phalange.

QUE BRÛLE LA GALAXIE

LES CROISADES NOIRES (M30 - à nos jours)

Après leur défaite lors du Siègle du Palais de l'Empereur, les traîtres s'enfuirent vers l'Œil de la Terreur. Là, ils commencèrent par se livrer à d'interminables guerres intestines et ce ne fut pas avant le milieu du trente et unième millénaire qu'ils représentèrent une nouvelle menace pour l'Imperium. Ayant unifié les légions renégates sous son commandement, Abaddon lança alors la première des "Croisades Noires". Profitant de la relative accalmie dans les tempêtes Warp aux alentours de la Porte Cadienne, ses armées fondirent sur les mondes impériaux de la région avec une sauvagerie forgée dans le conflit qui avait à jamais brisé les liens fraternels entre les anciennes légions Space Marines. Trouvant la région mal préparée contre leur attaque, les forces du Chaos prirent des millions d'âmes dans les premières semaines de cette incursion. Une fois leurs armées massacrées, des peuples entiers furent sacrifiés à l'appétit insatiable des démons du Warp et ce fut au prix de dizaines de mondes impériaux que les hordes d'Abaddon finirent par être repoussées. Au lendemain de la première Croisade Noire, l'Imperium fut forcé de fortifier ce passage en affectant à Cadia une garnison permanente de millions de gardes impériaux détachés d'autres secteurs. Le Liber Astartes édition M37 recense au moins vingt chapitres Space Marines fondés à l'époque pour ne remplir qu'un seul rôle, celui de gardiens contre de futures invasions du Chaos.

Durant les dix mille ans écoulés depuis l'Hérésie d'Horus, les légions renégates ont poursuivi leur campagne constante contre l'Imperium. Abaddon a dirigé en personne pas moins de douze Croisades Noires, qui varièrent de raids menés par des groupes d'élite de la Black Legion aux grandes incursions de toutes les légions réunies sous une même bannière et accompagnées de hordes implacables de démons et de mutants. En chacune de ces occasions, l'Imperium est parvenu à les repousser, parfois de justesse, mais toute nouvelle Croisade Noire jetée contre la Porte Cadienne rapproche ses défenses de leur point de rupture.

Abaddon n'est cependant pas le seul seigneur du Chaos à avoir fomenté des invasions depuis ce secteur, de nombreux autres chefs de guerre et Princes Démons disposent de ressources nécessaires pour faire trembler l'Imperium. Pour espérer accéder au reste de la galaxie, leurs armées doivent à chaque fois trouver le moyen de contourner, d'infiltrer ou d'enfoncer la Porte Cadienne. Les agents du Chaos s'efforcent de semer la discorde et l'anarchie pour leur ouvrir la voie et, quand ils y parviennent, les troupes impériales se retrouvent malmenées sur plusieurs fronts. C'est ainsi que les flottes et les bandes du Chaos peuvent apporter la mort et la destruction sur des mondes distants de plusieurs années-lumière de l'Œil de la Terreur, et leur seul objectif n'est souvent que d'infliger autant de malheur que possible avant de s'en retourner chargées de butin et d'esclaves.

LA PREMIÈRE GUERRE D'ARMAGEDDON (444.M41)

Comme le reste de la galaxie, l'Imperium est en état de guerre permanent. Là où la souffrance et la mort sont présentes, on peut être sûr que les serviteurs du Chaos ne sont pas très loin, et dans le courant du quarante et unième millénaire, ceux-ci amenèrent l'un des mondes impériaux de la plus haute importance stratégique au bord de la destruction totale.

Armageddon se situe à quelque neuf mille années-lumière au sud-est galactique de Cadia, mais en dépit de cette relative proximité, ce monde n'avait jamais attiré les attentions meurtrières du Chaos. Tout ceci changea lorsqu'un regain d'activité des orages Warp locaux coïncida avec le début d'une révolte armée dans les cités manufacturières de ce monde-ruche. Ce genre de rébellion n'étant

pas chose inhabituelle même sur les mondes les mieux régis, les forces de défense planétaires furent chargées de régler la situation comme elles l'entendaient, par malheur, celle-ci était le signe avant-coureur d'une invasion chaotique d'envergure et un gigantesque Space Hulk apparut dans le système pour y vomir une horde d'innombrables possédés, de cultistes et de mutants. A leur tête se trouvait le Prince Démon Angron, Primarque de la légion renégate des World Eaters, dont la fureur sanguinaire ne laissait à aucun mortel l'espoir de s'y opposer. Dans les premières semaines de ce conflit, des millions d'ouvriers perdirent la vie, massacrés par la foule des démons et des humains infectés par le Chaos et qui écumaient la surface des principaux continents.

Heureusement pour les défenseurs d'Armageddon, la puissance d'Angron était directement dépendante de l'activité des tempêtes Warp, et les défenseurs purent se lancer dans une contre-attaque désespérée alors qu'une compagnie entière de Chevaliers Gris affrontait le Prince Démon au centre de sa horde. Aucune bataille de cette ampleur n'avait fait rage depuis le Siègle du Palais de Terra et sa conclusion coûta aux Chevaliers Gris les meilleurs d'entre eux, mais Angron fut renvoyé dans le Warp. Armageddon retrouva sa liberté, même si la planète et ses habitants en avaient payé un lourd prix.

Cette invasion ne fut pas la dernière à affliger ce système, car cinq cents ans plus tard, la région tomba dans l'ombre du seigneur de guerre ork Ghazghkull Mag Uruk Thraka. L'attaque d'Angron avait été la première des trois guerres qui ravagèrent ce monde maudit, condamné à attirer les calamités.

LA GUERRE GOTHIQUE (139-160.M41)

L'incursion la plus dévastatrice de l'époque récente survint dans le Secteur Gothique, lorsqu'Abaddon lança son importante flotte dans une guerre qui dura près de vingt ans et secoua durement toute cette partie de la galaxie. Son but était de s'emparer des constructions extraterrestres aussi antiques qu'étranges appelées les Forteresses Noires. Il n'en fut empêché qu'à grande-peine et parvint cependant à prendre la fuite en ayant sous son contrôle deux de ces mystérieuses conceptions. Le Fléau n'a pas encore révélé à l'Imperium l'usage qu'il comptait faire de ses armes au potentiel abominable, mais l'état d'alerte dans les régions entourant l'Œil de la Terreur a été accru en conséquence.

LA LONGUE GUERRE

Les légions du Chaos n'ont pas fini d'alimenter les craintes. Pratiquement chaque système dans un rayon de 500 années-lumière autour de l'Œil abrite une présence armée impériale sous une forme quelconque, allant de l'avant-poste d'écoute encadré par une poignée de Technoadptes et défendu par un unique peloton de la Garde Impériale aux mondes frontaliers de la Porte Cadienne, où des millions d'hommes sous les drapeaux tiennent les continents fortifiés, protégés par les écrans impénétrables des groupes de combat de la Flotte Impériale. Les natifs de ces mondes sont formés aux arts de la guerre dès l'enfance, pour que leurs populations soient prêtes à être mobilisées aux premiers signes d'une incursion par la Porte Cadienne.

Ces défenses sont chaque année de plus en plus éprouvées et les stations d'observation solitaires en orbite autour de mondes désolés ont leurs augures rivos sur l'Œil de la Terreur, traquant le moindre signe de la venue prochaine d'une Croisade Noire. Sur Cadia, comme sur une centaine d'autres mondes fortifiés, des milliards de soldats osent à peine lever les yeux vers cette lueur menaçante, cet Œil gigantesque qui éclaire leur ciel nocturne de sa maléfique présence.

Hypnotisé, le Fléau regardait la planète agitée de ses derniers spasmes d'agonie. Il y avait déjà plusieurs heures que ses océans s'étaient évaporés dans l'espace, laissant les étendues ridées des fonds marins totalement asséchées. Partout, des lignes de feu couraient à sa surface, des fleuves, des lacs entiers de magma en fusion remontés par les plaies béantes ouvertes dans l'écorce terrestre de ce monde sur le point de se désagréger. L'hémisphère sud était en flammes et ruisselant de lave, sa blessure de la taille d'un continent, ouverte par le tir du Tueur de Planètes laissait s'échapper le cœur ardent du noyau. D'un pôle à l'autre, les tremblements de terre déformaient et modifiaient sans cesse cette topographie rougeoyante pour la transformer en de nouvelles visions de l'enfer. La biosphère n'était plus, consumée dans l'atmosphère riche en oxygène qui s'était embrasée dès la première rafale des extraordinaires systèmes d'armement de son vaisseau. Abaddon supposait que toute vie avait disparu de ce monde. Peut-être certains avaient-ils survécu aux tempêtes brûlantes qui avaient balayé la surface en se réfugiant dans des abris en profondeur, mais rien n'avait pu échapper au cataclysme sismique consécutif au tir combiné des rayons d'énergie du Tueur de Planètes. Ceux-ci avaient déchiré le manteau externe et pénétré au plus profond des strates de roche inférieures pour enfin atteindre leur but.

Abaddon souriait au souvenir d'autres moments de triomphe et de pareils spectacles de destruction. Il se rappela s'être tenu au côté d'Horus sur le pont de sa barge de bataille pour regarder se succéder les vagues de missiles biologiques en direction de la surface d'un monde qu'ils surplombaient. Douze milliards d'êtres étaient morts en quelques instants sur Istvaan III et l'écho mental de leurs râles avait même masqué la lueur de l'Astronome, mais il n'avait été qu'un prélude aux carnages qui avaient suivi. "Que brûle la galaxie," avait ordonné le Maître de Guerre, et Abaddon, comme les autres commandants des légions Space Marines qui s'étaient ralliés à sa cause, avaient obéi. Il se remémorait les mondes en flammes, les systèmes étouffés par les débris laissés à la dérive dans le sillage des conflits spatiaux, les fronts étirés sur des milliers de kilomètres, les lignes soudées de Space Marines dominées par les engins géants du Collegia Titanica percutant celles de leurs frères de jadis sur mille mondes différents. Lui revint le hurlement de triomphe monté d'un million de gorges altérées par le Chaos lorsque lui, Abaddon, Premier Élu du Maître de Guerre, avait lancé la charge sur les ruines du rempart extérieur protégeant le refuge de l'Imposteur pour pénétrer le saint des saints, le Palais Intérieur.

Sa rêverie fut interrompue. Sous ses pieds, un tremblement parcourut la céramite du pont épais d'un mètre pour se répercuter en un grondement sourd dans toute la coque massive du vaisseau.

"Maître," chevrota un Technoprêtre hérétique qui, trainant les pieds de sa démarche courbée, vint s'incliner devant le Fléau, "le noyau de la planète est en train de se fissurer, ce qui provoque ces fluctuations imprévisibles dans son champ magnétique." Il marqua une pause pour passer nerveusement ses fines langues jumelles sur des lèvres rongées par les chancres. "Peut-être serait-il plus sage d'ordonner le retrait hors de la zone de danger."

Le Fléau poussa un sifflement d'irritation, dérangé dans ses pensées par l'intrusion de cette chose veule qui rampait désormais à ses pieds. Percevant l'humeur de son maître, son épée frémit à l'intérieur de son fourreau, impatiente d'être tirée et nourrie, mais il posa la main sur le pommeau ciselé en forme de crâne pour apaiser l'entité démoniaque prisonnière du métal. Aussi réceptif aux sentiments d'Abaddon, l'un de ses gardes du corps en

armure Terminator s'avança d'un pas pesant, prêt à débarrasser son maître de la source de son irritation, ses griffes énergétiques crépitantes glissant hors de ses poings blindés dans un long bourdonnement étouffé.

Une nouvelle vibration secoua le pont comme pour souligner les propos du Technoprêtre et, par la baie vitrée Abaddon vit la planète mourante cracher une langue de magma haute de plusieurs centaines de kilomètres qui termina sa course loin au-dessus de la surface.

Un rapide geste de son maître suffit à envoyer le garde du corps rejoindre le cercle silencieux des guerriers debout tout autour de la pièce.

Poussant des gémissements reconnaissants mêlés de terreur, le Technoprêtre partit rejoindre la sécurité et l'anonymat des ombres environnantes.

Tournant le dos à la verrière, Abaddon marcha jusqu'au centre de la pièce tandis qu'autour de lui ses gardes refermaient leur cercle protecteur. Les Technoprêtres, leurs acolytes et diverses abominations meuglantes nées du Chaos détalèrent hors du chemin de ces géants en armure.

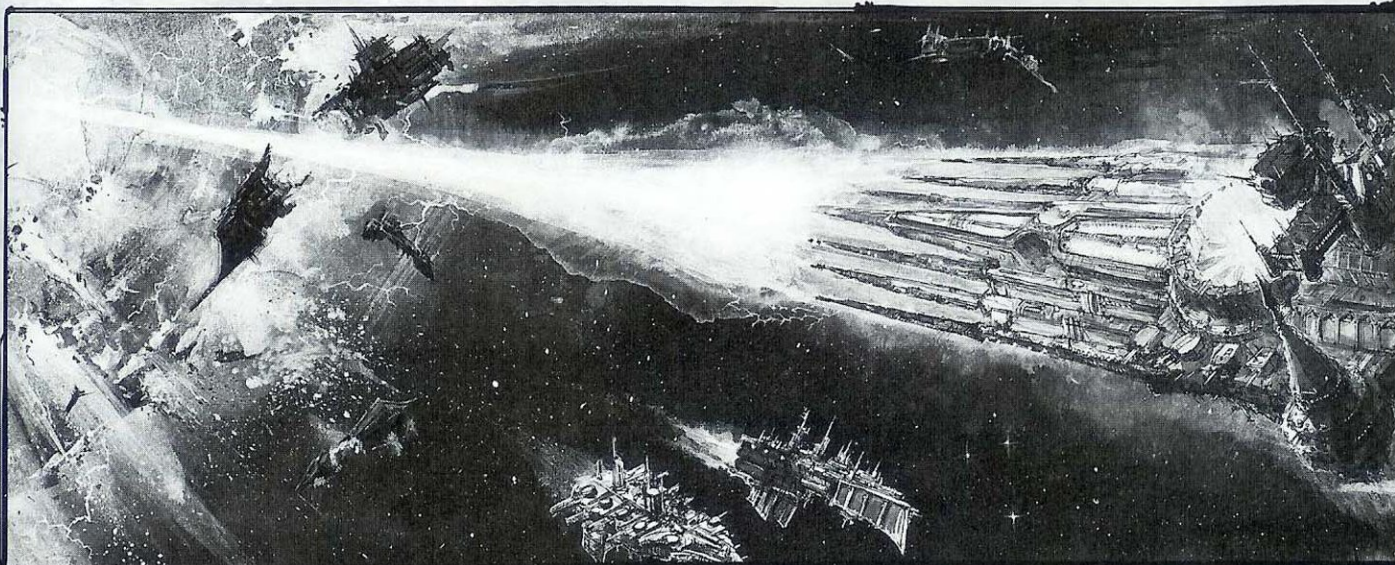
Un autre geste du Fléau et la section centrale du sol de la salle d'observation commença à descendre en traversant les ponts inférieurs. L'ordre tacite se répandait déjà sur toute la profondeur du Tueur de Planètes et tandis que la plate-forme ouverte poursuivait sa route, ceux qui s'y tenaient pouvaient observer l'activité frénétique de l'équipage qui se pressait d'agir. Abaddon savait qu'au-dehors, il en allait de même dans les appareils qui constituaient son escorte, dont les capitaines soulagés offraient sans doute leurs prières de remerciement aux Puissances du Warp tandis qu'ils manœuvraient pour s'éloigner des derniers mais violents soubresauts de ce monde agonisant.

Il était interdit sous peine de mort aux milliers d'esclaves de lever les yeux sur le Fléau, et alors que la plate-forme descendait au travers des ponts, des contremaitres hargneux s'assuraient d'obtenir une obéissance immédiate des équipes de prisonniers placées sous leurs ordres. De nombreux êtres terrorisés qui avaient reconnu le bruit annonciateur gardaient les yeux fixés sur leurs pieds entravés en cessant temporairement leur tâche monotone tandis que la silhouette tant redoutée passait près d'eux. D'autres continuaient leur travail et levaient la tête avec une expression interrogative sur leurs visages aux orbites vides. Assignés aux tâches pour lesquelles la vue était jugée superflue, ces pauvres diables se l'étaient fait brutalement retirer par ceux qui les supervisaient.

Un des hommes enchaînés, dont l'uniforme d'officier de la Flotte Impériale encore intact prouvait qu'il n'avait été que récemment capturé et mis au service du Maître de Guerre, risqua un regard vers la plate-forme, soit qu'il n'ait pas compris les avertissements qui lui avaient été aboyés, soit qu'il n'eut pas voulu les comprendre. Il fut rapidement cloué au sol par le poids d'un personnage portant l'armure énergétique couverte de sceaux dégoulinants des World Eaters. Grogna de colère, celui-ci leva sa hache tronçonneuse et décapita sommairement l'esclave, puis il se pencha avec solennité pour se saisir de la tête et la brandir au passage du Fléau, les yeux révulsés désormais autorisés à contempler ce qu'il leur avait été interdit de voir de son vivant.

Ainsi Abaddon le Fléau, Maître de Guerre des légions d'Horus, ces légions dites "renégates" par les serviteurs du Faux Empereur, passa-t-il parmi ceux qui le suivaient, sans se soucier de savoir s'ils allaient vivre ou mourir, ou s'ils le servaient par dévotion, du moment que la peur les faisait obéir.

Extrait du roman *Execution Hour*, par Gordon Rennie



Les images floues des cibles que son équipe devait éliminer luisaient faiblement sur le projecteur holographique rotatif, et l'instructeur arpenta la pièce les mains dans le dos en attendant que le système déverrouille les dossiers cryptés. Le système émit un léger bip sonore et le briefing de la mission s'afficha dans la lumière tamisée de la pièce. L'homme s'immobilisa et leva les yeux vers ses assassins triés sur le volet. "Les Élus d'Abaddon. Le niveau de menace de ces cibles a été classé oméga."

Il fut satisfait de noter l'absence de la moindre frayeur chez les agents qu'il avait lui-même sélectionnés. Chacun savait pourtant qu'un code oméga signifiait que très peu, pour ne pas dire aucun d'entre eux, ne reviendraient vivants de cette expédition.

Une image se fit soudain plus nette, c'était celle d'un géant en armure noire souillée de sang, un casque couronné de lames sur la tête et une longue épée courbe dans ses mains. "La cible principale est connue sous le nom de Devram Kordosa et on pense qu'il s'agit du même individu que celui autrefois surnommé le Tyran de Sarora. On prétend qu'il a distillé tous les fluides vitaux des habitants de la plus importante cité-ruche de cette planète pour en extraire le contenu d'une unique fiole dont les propriétés sont encore inconnues, mais qui le rendrait totalement invulnérable pendant une courte période après son ingestion. Il a conquis le système entier et l'a broyé dans sa poigne de fer, en distillant progressivement les populations de ses planètes, jusqu'à être un jour renversé par des rivaux que nous supposons être des Space Marines renégats des Emperor's Children."

L'image s'estompa pour être remplacée par une silhouette courbée en armure énergétique dont la surface était gravée de sceaux étranges et animée par des symboles ondulants. Une cape de plumes irisées l'enveloppait et son visage était dissimulé par un masque d'or au sourire inquiétant.

"Leur sorcier, Ygethmor le Trompeur," poursuivit l'instructeur, "soupçonné d'être à l'origine des massacres de Corrialis. Il y a deux cents ans, les populations entières de six mondes de ce système, soit plus de six milliards d'âmes, ont péri en une seule nuit de massacres rituels collectifs. Ygethmor est suspecté d'avoir initié un culte millénariste et de l'avoir fait se propager à chaque monde habité du système, il devait donc être capable d'emmagasiner d'une façon quelconque l'énergie libérée par ce suicide de masse. Les derniers rapports localisent Ygethmor sur une des barges de bataille d'Abaddon, différente de celle de Zaraphiston, car il semble que les deux individus se disputent les faveurs du Maître de Guerre."

L'instructeur marqua une pause, le regard fixé sur les assassins au travers de la projection holographique du sorcier.

"Il est très probable qu'Ygethmor soit au fait de votre venue. On peut penser qu'il n'interférera pas avec votre mission, car il y gagnerait beaucoup si vous parveniez à éliminer ses rivaux. Néanmoins, ce ne sont que des spéculations, et non des faits. Tous les paramètres de la mission ont été calculés comme si son intervention était inévitable."

L'image changea une fois de plus sur l'holoprojecteur et deux silhouettes prirent la place de la précédente. La première était celle d'un guerrier en armure de bronze, dont un des gantelets serrait fermement la hampe d'un long vouge. Son armure était archaïque, les bordures de chacune de ses épaulières étaient garnies de crânes grimaçants, son masque facial représentait un museau carnassier ricanant et les cornes qui l'entouraient paraissaient davantage appartenir à la tête du guerrier qu'à son casque. Le corps déformé de la créature repoussante qui l'accompagnait était couvert de plaies suppurantes, et des fluides gluants et visqueux semblaient s'écouler des fissures rouillées qui gerçaient les cloques boursouflées de son armure énergétique. Son épée jaunâtre ruisselait du même pus infâme que son visage.

Même l'instructeur, d'ordinaire inébranlable, parut révolté par ces deux êtres et déglutit avec difficulté avant de poursuivre.

"L'identité de ces cibles est encore inconnue. Elles ont néanmoins été repérées en de nombreuses occasions au cours du dernier siècle dans les alentours de Cadia. La psychométrie astropathique laisse entendre que ces individus tenteraient de se rendre au centre de l'Œil de la Terreur, à la recherche du Cœur du Chaos. Il ne nous appartient pas de savoir de quoi il s'agit ou si un tel voyage est possible, mais les lectures répétées du Tarot de l'Empereur révèlent que ces personnes ont un rôle crucial à jouer dans les plans du Fléau. Quel est ce rôle, nous l'ignorons, mais le simple fait de savoir qu'Abaddon y accorde de l'importance suffit pour que l'on s'en inquiète."

L'éclat de la plaque holographique s'estompa tandis que les lumières se rallumaient. L'instructeur se tenait debout devant son équipe.

"Après tant de siècles, les traîtres se sont à nouveau rassemblés sous la bannière de leur maître et la menace de leur retour ne doit pas être sous-estimée. L'Officio Assassinorum vous a bien entraînés. Dans toute l'étendue des domaines de l'Empereur, vous êtes Ses tueurs les plus compétents. C'est à vous qu'Il a confié cette tâche, et vous ne Le décevrez pas. Des briefings détaillés vont être chargés dans vos cellules mémorielles, étudiez-les attentivement."

L'instructeur fit un signe de tête aux assassins de son équipe.

"Exitus Acta Probat," conclut-il, sachant qu'il ne reverrait jamais aucun d'entre eux vivant.



LES ÉLUS D'ABADDON

RÈGLES SPÉCIALES

Marques du Chaos

Les serviteurs du Chaos fidèles à leurs maîtres peuvent recevoir en récompense une marque du Chaos. Il existe en tout cinq marques : celles de Khorne, Nurgle, Tzeentch et Slaanesh, ainsi que celle du Chaos Universel. Les effets de ces marques sont décrits dans les différents Livres du Chaos et elles peuvent être accordées aux figurines dont la description dans la liste d'armée le spécifie.

- Aucune figurine ne peut porter plus d'une marque du Chaos.
- Les membres d'une unité doivent tous porter la même marque ou aucune.

Compétences de Vétérans

Dix mille ans de guerre ont forgé le savoir martial des renégats. Aucun Marine loyaliste ne possède une expérience aussi étendue que celle de ses anciens frères passés au Chaos, chez lesquels il n'est que peu de disciplines martiales que nul ne soit parvenu à maîtriser. Ceci est reflété par la possibilité de doter des personnages indépendants ou des unités de compétences de vétérans.

Les descriptions de la liste d'armée spécifient quels personnages et unités ont droit aux compétences de vétérans. Les figurines ne portant aucune marque du Chaos peuvent en recevoir autant que vous le souhaitez, tandis que celles portant une marque ne peuvent en avoir qu'une. Toutes les figurines d'une unité doivent disposer des mêmes compétences, y compris le personnage dont elles peuvent constituer la Suite. Ne comptent pas dans la limitation du nombre maximum de compétences celles conférées automatiquement par la liste d'armée, l'appartenance à une certaine légion ou le port d'une marque du Chaos. Aucune figurine ne peut posséder deux fois la même compétence.

Si un personnage rejoint une unité aux compétences différentes, nul ne peut utiliser de compétences que ne possèdent pas toutes les figurines. Si par exemple une unité se fait charger et que seul le personnage qui l'accompagne possède la compétence *Contre-Attaque*, ni lui ni elle ne pourront l'utiliser.

Pouvoirs Psychiques du Chaos

Parmi tous ceux qui se sont engagés sur la voie du Chaos, bon nombre y cherchaient un raccourci vers le pouvoir, comme c'est par exemple le cas des Sorciers du Chaos.

Toute figurine ayant la capacité *Sorcier* peut recevoir un seul pouvoir psychique majeur et autant de pouvoirs psychiques mineurs que vous le désirez. Si un *Familier* la suit (voir Pouvoirs et Équipements Psychiques), elle peut disposer d'un pouvoir psychique majeur supplémentaire. Ces pouvoirs s'utilisent comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Un Sorcier ne peut utiliser qu'un seul pouvoir psychique majeur par tour ou, s'il n'en utilise pas, un pouvoir psychique mineur par phase. Une figurine en contact socle à socle avec l'ennemi ne peut se servir que de pouvoirs psychiques utilisables lors de la phase d'assaut.

Unités Sans Peur

Une unité décrite comme étant *Sans Peur* réussit automatiquement tout test de moral qu'elle doit effectuer et ne bat jamais en retraite, même suite à des attaques obligeant normalement à se replier automatiquement et sans effectuer de test de moral.

Démons

Les démons ne sont pas faits de chair et de sang, mais de la matière brute du Chaos. Même si cela leur confère une grande puissance, il leur est difficile de se maintenir sur le plan matériel. Pour pouvoir participer à une bataille, ils doivent être invoqués et, à moins d'être conjurés sur un monde de fidèles du Chaos dont la foi assure leur tangibilité, ils finissent par devenir instables et se dissipent, retournant dans le Warp.

Ikônes du Chaos

Les Space Marines du Chaos partent en guerre sous les ikônes de leurs dieux. Les démons invoqués ne peuvent pénétrer l'univers réel qu'à proximité d'une unité portant une de ces ikônes, et à condition qu'elle ne se trouve pas dans un véhicule. Si les démons ne peuvent pas se matérialiser parce qu'aucune ikône n'est disponible, continuez de jeter les dés durant les tours suivants.

Toute unité portant une marque peut brandir gratuitement une ikône de base. Toute Suite d'un Seigneur ou unité indépendante d'Élus peut choisir une ikône spéciale dans l'Arsenal pour le coût indiqué.

N'importe quel Space Marine du Chaos de l'unité peut porter l'ikône, qui doit être représentée sur la figurine. En ce qui concerne les pertes, traitez la figurine comme un servant d'arme lourde, à moins qu'il ne s'agisse du Champion de l'escouade.

Invocation de Démons

A l'exception des Princes Démons et des Nurglings, tous les démons doivent être invoqués et commencent la partie en *réserve*, que le scénario utilise cette règle spéciale ou non.

A partir du second tour de la partie, jetez 1D6 pour chaque unité démoniaque au début de chaque tour du Chaos. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à celui indiqué ci-dessous, l'unité entre en jeu.

Tour	2	3	4 et plus
D6	4+	3+	2+

Lorsqu'une unité de démons entre en jeu, placez le gabarit d'artillerie en contact avec une figurine portant une ikône du Chaos. Des démons ne peuvent se manifester qu'à proximité d'une ikône du Chaos Universel ou de l'ikône d'une escouade portant la même marque du Chaos qu'eux. Une unité de Sanguinaires de Khorne ne peut donc apparaître qu'à côté d'une unité détentrice d'une ikône et portant la marque du Chaos Universel ou celle de Khorne. Jetez ensuite un dé de dispersion. Si un "HIT" est obtenu, laissez le gabarit où il est, sinon, déplacez-le de 2D6 ps dans la direction de la flèche. Les démons sont ensuite déployés dans la zone couverte par le gabarit. Une fois déployés, les démons peuvent se déplacer et lancer des assauts normalement. Les figurines de démons doivent être déployées sous le gabarit et à plus d'1 ps de l'ennemi, celles qui ne rempliraient pas ces conditions sont perdues.

Instabilité Démoniaque

Les démons sont tirés du Warp par leur invocation et y retourneront tôt ou tard. Lorsqu'une unité démoniaque (à l'exception des démons majeurs et des Space Marines du Chaos Possédés) doit effectuer un test de moral, celui-ci est remplacé par un test d'instabilité, effectué de la même façon. En cas d'échec, l'unité ne fuit pas mais subit une blessure (ne pouvant pas être sauvagée) pour chaque point d'écart avec le résultat demandé. Si par exemple une unité de Portepestes (Cd 8) perd un corps à corps, se trouve en infériorité numérique (malus de -1) et obtient un 9 sur son jet de dés, elle subit deux pertes. Les unités de démons ne peuvent pas être commandées au sens normal du terme, car il existe peu de chances qu'elles prêtent attention aux divagations d'un Démagogue, elles ne peuvent donc pas être rejointes par des personnages indépendants et utilisent toujours leur propre Commandement pour tous leurs tests. Elles ne peuvent pas non plus bénéficier de relances ou devenir *Sans Peur* grâce à des équipements, des améliorations de véhicules ou des compétences.

Démons Majeurs et Possession

Un autre moyen pour un démon de demeurer dans l'univers matériel est de se manifester dans un corps vivant. Les préparatifs requis pour invoquer un démon majeur sont considérables, et

pour être efficace, le rituel doit être accompli avant la bataille. Une unique figurine d'Aspirant Champion de l'armée, appelée l'hôte, peut faire office de réceptacle pour le démon. Notez avant le début de la partie de quelle figurine il s'agit, même s'il n'est pas nécessaire de le révéler à votre adversaire. Un démon majeur ne peut prendre possession que d'une figurine portant la marque du Chaos Universel ou celle de son dieu tutélaire (comme par exemple celle de Khorne pour un Buveur de Sang).

L'hôte se bat avec la caractéristique de Force du démon majeur jusqu'à ce que celui-ci se manifeste. Notez que quel que soit l'équipement de l'hôte, sa Force ne peut jamais dépasser 10.

Au début de chacun de ses tours après le premier que passe l'hôte sur la table de jeu, le joueur qui le contrôle peut choisir de le faire résister ou non à la possession. Jetez 1D6 : si l'hôte résiste, le démon ne s'incarne en lui que sur un 6, sinon, le démon envahit son réceptacle sur un résultat de 4+. Lorsque la possession se produit, remplacez la figurine de l'hôte par celle du démon majeur. Si elle survient alors que l'hôte se trouve à l'intérieur d'un bunker ou d'un véhicule de transport, on suppose qu'il parvient à en sortir en hurlant avant que la transformation ne survienne. Une fois remplacé, l'Aspirant Champion compte comme perte.

Si l'hôte est tué avant que la possession ne s'accomplisse, le démon se manifeste immédiatement à la fin du tour durant lequel son hôte a été tué. Placez le démon à l'endroit où se trouvait son défunt hôte, en contact avec les figurines ennemies si celui-ci était au corps à corps.

La chair possédée d'un cadavre de Space Marine du Chaos n'accueillera cependant pas indéfiniment un démon majeur. A la fin de chaque tour du joueur du Chaos que le démon majeur a commencé sur le champ de bataille après avoir pris possession d'un hôte mort, effectuez un test d'instabilité spécial en additionnant les résultats de 3D6. Si cette somme est supérieure au Commandement non modifié du démon, il subit un nombre de blessures équivalent à la différence, sans sauvegarde possible. Un démon qui disparaît suite à un test d'instabilité raté compte comme une perte pour le décompte des Points de Victoire.

Armes Démons

"Cela fait dix-sept longs siècles que je suis confiné entre les murs métalliques de cette lame, et depuis le début de cet emprisonnement, tu es le premier que je pense être digne de me brandir. Viens, touche ma garde... Je te servirai à la manière des miens, en faisant couler le sang de tes ennemis, en te protégeant au milieu des combats pour que se poursuive ta vie. Sors-moi de mon fourreau... Vois-tu comme je suis bien équilibré et comme mes tranchants fendent l'air? Ne suis-je point un excellent choix?"

"Tu m'as ramassé de ton plein gré et ce fut ta première erreur. Ta seconde a été de m'écouter. Mes serviteurs n'ont pas droit à une troisième erreur, misérable mortel..."

Forgées dans la matière même du mal, les haches et les épées démons font partie des armes les plus puissantes. La lame de chacune renferme un rejeton du Warp dont le pouvoir terrifiant peut être mis au service de quiconque est assez fort pour le maîtriser. Même celui-là aura peut-être à en payer le prix, car si la lame n'est pas rassasiée et qu'elle n'a plus aucun ennemi à trancher, elle peut se tourner contre son porteur.

Armes Uniques

Les armes démons sont très recherchées et votre armée ne peut en compter qu'une seule. Elle ne prendra pas nécessairement l'aspect d'une épée ou d'une hache : les modélistes sont libres de la représenter comme ils le souhaitent, tant que leur création reste intimidante et qu'ils informent l'adversaire de sa nature.

Certaines armes démons requièrent les deux mains, ce qui est spécifié dans leur description. Une figurine se battant avec une arme à deux mains ne peut pas utiliser d'arme additionnelle en assaut. Au-delà de ses règles spéciales, une telle arme à deux mains ne fait pas bénéficier d'un quelconque bonus de Force.

Le coût et les règles des armes démons sont donnés en page 14 et 19 de la section sur les récompenses et l'équipement, ainsi que dans les Livres du Chaos, pages 46 à 65. Certaines de ces armes ne peuvent être données qu'à des figurines portant la marque d'un dieu du Chaos particulier.

Domination

Chaque fois qu'une figurine inflige au moins une perte à l'ennemi grâce à une arme démon celle-ci se renforce et peut finir par dominer son maître. Ce conflit entre leurs volontés peut finir par s'avérer fatal pour ce dernier. Effectuez un test de Commandement à la fin du tour, en cas d'échec, le porteur subit une attaque identique à celle des *Périls du Warp*. Si le test est réussi, le porteur survit à la rébellion de son arme, du moins jusqu'à la prochaine incartade du démon ! Notez qu'il ne s'agit pas d'un test de moral, mais d'un test de Commandement que les personnages *Sans Peur* doivent tout de même effectuer.



ARSENAL DU CHAOS

Marques du Chaos

Pour plus de détails sur les marques du Chaos données ci-dessous, reportez-vous aux Livres du Chaos.

Marque du Chaos Universel	5/1 pts
Marque de Khorne	10/5 pts
Marque de Slaanesh	10/5 pts
Marque de Nurgle	10/5 pts
Marque de Tzeentch	10 pts

Armes

Armes à Une Main

Arme de Corps à Corps*	1 pt
Arme Énergétique	15/10* pts
Gantelet Énergétique	25/15* pts
Griffe Éclair	25/15* pts
Pistolet à Plasma	15/10 pts
Pistolet Bolter	1 pt
Poing Tronçonneur	
(Terminators uniquement)	30/18* pts

Armes à Deux Mains

Arme de Corps à Corps à Deux Mains	3 pts
Bolter	2 pts
Bolters Jumelés	3* pts
Bolter/Lance-flammes	10/5* pts
Bolter/Fuseur	15/10* pts
Paire de Griffes Éclairs	30* pts

Équipement

Toute figurine ayant accès à l'Arsenal peut s'équiper dans la liste ci-dessous :

Arme de Maître*	15/10 pts
Armure Terminator	25/19 pts
Balise de Téléportation*	5 pts
Bioniques*	5 pts
Bombes à Fusion	5 pts
Chien du Chaos	12 pts chacun
Grenades à Fragmentation	1 pts
Grenades Antichars	2 pts
Idône Personnelle*	10 pts
Moto Space Marine du Chaos	30/20 pts
Pointes d'Ornement*	10 pts
Servo-bras*	
(Iron Warriors uniquement)	30 pts

Pouvoirs/Équipements Psychiques

Uniquement accessibles aux *Sorciers* désignés comme tels par la liste d'armée.

Bénédictio du Chaos*	20 pts
Convergence Warp*	10 pts
Éclair de Mort*	15 pts
Familier*	5 pts
Mutation de Masse	25 pts
Pouvoir Psychique Mineur*	10 pts
Souffle du Chaos*	20 pts
Talisman du Warp*	5 pts

Dons Démoniaques

Toute figurine ayant accès à l'Arsenal peut choisir des capacités spéciales dans cette liste de dons :

Armure Démon	20/10 pts
Aura Démoniaque	15/10 pts
Chaînes Démoniaques*	20 pts
Enfant du Chaos*	20 pts
Essence Démoniaque*	15/- pts
Feu Démoniaque*	5 pts
Force Démoniaque*	10/5 pts
Griffes Démoniaques	10/5 pts
Monture Démoniaque	25/15 pts
Mutation Démoniaque*	15/10 pts
Résistance Démoniaque*	10 pts
Rune Démoniaque*	35 pts
Stature Démoniaque	
(Seigneur uniquement)	15 pts
Venin Démoniaque	5/3 pts
Visage Démoniaque*	5/2 pts
Vitesse Démoniaque	15/10 pts
Vol Démoniaque	20/10 pts

Compétences de Vétérans

Voir les Règles Spéciales. Peuvent être données aussi bien à des personnages qu'à des unités.

Contre-attaque	10/2 pts
Charge Féroce	15/3 pts
Infiltrateur	15/3 pts
Mouvement à Couvert	5/1 pts
Spécialiste du Siège	5/1 pts
Terrain Difficile	-/2 pts
Tueur de Chars	15/3 pts
Vision Nocturne	5/1 pts

Dons des Dieux

Seules les figurines portant la marque du dieu correspondant peuvent recevoir ces équipements et capacités. Cette liste n'est donnée qu'en guise de référence, reportez-vous aux Livres du Chaos pour plus de détails. Le coût des dons des dieux compte dans la limite d'équipement des figurines.

Dons de Khorne

Bannière de Rage*	20 pts
Colère de Khorne	15 pts
Collier de Khorne*	5 pts
Hache de Khorne*	20/15 pts
Hache Tronçonneuse de Khorne	3/1 pts
Insensible à la Douleur*	10/5 pts
Juggernaut de Khorne	25 pts
Talisman de Sang Ardent	5 pts
Vouge de Berserk* (arme démon)	40 pts

Dons de Slaanesh

Aiguillon du Désir* (arme démon)	25 pts
Attrait de Slaanesh	25 pts
Aura de Consentement*	10 pts
Bannière d'Extase*	50 pts
Drogues de Combat*	25 pts
Fouet de Tourment* (arme démon)	25 pts
Éclateur Sonique*	5 pts
Monture de Slaanesh	25 pts
Pouvoir Psychique Mineur*	10 pts
Sirène de Mort*	10 pts

Dons de Nurgle

Bannière Pestilentielle*	50 pts
Bourdon Pandémique* (arme démon)	25 pts
Épée Pestilentielle*	25/15 pts
Faucheuse* (arme démon)	25 pts
Grenades Buboniques	25 pts
Nurglings Parasites*	20 pts
Pourriture de Nurgle*	5 pts
Pouvoir Psychique Mineur*	10 pts

Dons de Tzeentch

Apprenti Sorcier*	5 pts chacun
Bannière du Changement*	50 pts
Bâton de Confusion* (arme démon)	25 pts
Bolts Inferno*	10 pts
Destin Voilé*	15 pts
Disque de Tzeentch	30 pts
Éclair du Changement*	30 pts
Épée Warp* (arme démon)	25 pts
Œil de Tzeentch*	20 pts
Pouvoir Psychique Mineur*	10 pts
Talisman de Tzeentch*	5 pts

Armes Démon

Les armes démons suivantes peuvent être utilisées par n'importe quelle figurine, quelle que soit la marque du Chaos qu'elle porte. Vous en trouverez d'autres dans les Livres du Chaos. Le coût d'une arme démon compte dans le total des points dépensés en dons démoniaques.

Arme Kaï*	25 pts
Hache d'Effroi*	25 pts
Lame Noire*	25 pts
Lance d'Éther*	35 pts

Améliorations de Véhicules

Amplificateur Warp (Slaanesh)	20 pts
Blindage Renforcé	5 pts
Bolters Jumelés sur Pivot	10 pts
Destructeur (Khorne)	25 pts
Fumigènes	3 pts
Flammes Scintillantes (Tzeentch)	15 pts
Hurle-haine	15 pts
Infection de Nurgle (Nurgle)	15 pts
Mutation de Coque	30 pts
Lame de Bulldozer	5 pts
Lance-missiles Havoc	25 pts
Possession Démoniaque	20 pts
Possession Parasitaire	20/40 pts
Projecteur	1 pt
Runes Blasphématoires	10 pts
Véhicule Vivant	20 pts

Les figurines en armure Terminator ne peuvent utiliser que de l'équipement suivi d'un astérisque (*).

Si deux valeurs en points sont données, la première est le coût pour les personnages indépendants, la seconde celui pour les Aspirants Champions (ou les membres d'une escouade dans le cas des compétences de vétérans). Si une de ces valeurs est remplacée par un tiret (-), l'option n'est pas autorisée pour ce type de figurine. Les équipements n'ayant qu'une seule valeur coûtent le même nombre de points pour n'importe quelle figurine autorisée à en être dotée.

Un Seigneur du Chaos peut dépenser 150 points dans l'Arsenal, dont jusqu'à 100 en dons démoniaques. Les autres personnages peuvent y dépenser 75 points, dont jusqu'à 50 en dons démoniaques.



Kthelmir, Suppliqueur du Chaos Universel, et sa Suite lors de la Seconde Purge de Mephites Minoris

Valeurs en Points : Lorsque deux valeurs ont été spécifiées, la première est le coût payé par les personnages indépendants et la seconde celui payé par les Aspirants Champions (ou les membres d'une escouade dans le cas des compétences de vétérans). Les figurines ayant plus de Points de Vie pourront en théorie utiliser ces améliorations plus longtemps, ce qui explique qu'elles soient plus chères. Si la seconde valeur est remplacée par un tiret (-), ce choix n'est pas permis aux Aspirants Champions.

Limitations : Un Seigneur du Chaos ne peut recevoir plus de 150 points d'équipement et de dons démoniaques, dont pas plus de 100 points ne peuvent être alloués aux dons. Les autres personnages sont limités à 75 points d'équipement et de dons démoniaques, dont pas plus de 50 points ne peuvent être dépensés en dons. Aucune figurine ne peut recevoir deux fois le même équipement.

Armes : Les figurines peuvent porter jusqu'à deux armes, dont une seule peut être une arme à deux mains. Notez que les dons démoniaques fonctionnant comme des armes, tels que la *Hache de Khorne*, comptent dans cette limitation.

Terminators : Les figurines en armure Terminator ne peuvent utiliser que les équipements et les armes marqués d'un astérisque (*).

Déplacements : Certains dons démoniaques peuvent conférer la capacité de se déplacer comme une figurine de cavalerie ou équipée de réacteurs dorsaux, et une Moto Space Marine du Chaos

permet de se déplacer comme une moto. Référez-vous aux pages concernées du livre de règles de Warhammer 40,000 pour trouver les règles régissant ces mouvements. Aucune figurine ne peut disposer de plus d'un seul de ces modes de déplacement spéciaux.

Montures : Une figurine ne peut chevaucher qu'une seule monture et ne peut alors plus être transportée à bord d'un véhicule, ni se déplacer d'une autre façon qu'en utilisant le mode de déplacement de sa monture.

Suivants : Certains équipements prennent la forme de *suivants* qui accompagnent une figurine. S'ils sont choisis par un personnage indépendant, ils formeront avec lui une unité sans pour autant l'empêcher de se joindre normalement à une autre escouade. S'ils sont attachés à un personnage appartenant à une unité, ils font partie intégrante de celle-ci. Si un personnage est tué, tous ses *suivants* sont retirés de la table.

Endurance : La marque de Nurgle ou certains dons démoniaques peuvent améliorer l'Endurance d'une figurine, c'est néanmoins son Endurance non modifiée qui sert à déterminer si une attaque lui inflige une *mort instantanée*. La seule exception à cette règle est le bonus accordé par une *Stature Démoniaque* : une figurine dont l'Endurance passe à 5 grâce à ce don ne perd donc pas d'un seul coup tous ses Points de Vie si elle est blessée par le tir de Force 9 d'un canon laser, par exemple.

Arme de Corps à Corps à Deux Mains

Ce type d'arme est une version plus grande et plus lourde d'une arme classique. Elle nécessite les deux mains et empêche donc l'usage d'une arme de corps à corps additionnelle, mais le manque manifeste de finesse de son utilisation ajoute +1 à la Force de son porteur au corps à corps.

Arme de Maître

Cette amélioration peut être appliquée à une arme, l'identifiant comme un chef-d'œuvre de son type. Seules les armes de tir données dans l'Arsenal Space Marine du Chaos peuvent devenir des armes de maître, ainsi que n'importe quelle arme de corps à corps à l'exception des armes démons. Une arme de corps à corps de *maître* permet de relancer un jet pour toucher raté par round de combat, et une arme de tir de *maître* un jet pour toucher raté par phase de tir. Un dé ne peut être relancé qu'une seule fois.

Armure Terminator

Les Space Marines du Chaos en armure Terminator sont capables de bouger et tirer avec des armes lourdes grâce au massif exosquelette de l'armure et à ses puissants servo-membres intégrés. Ils ne sont par contre pas très agiles : incapables de poursuivre un adversaire moins encombré, ils ne peuvent donc que *consolider* et jamais effectuer de *percée* lorsqu'ils remportent un corps à corps. Les figurines en armure Terminator bénéficient d'une sauvegarde d'armure de 2+, d'une sauvegarde invulnérable de 5+ et ajoutent +1 à leur caractéristique d'Attaques. Elles peuvent aussi se téléporter sur le champ de bataille et se déployer en suivant les règles de *Frappe en Profondeur* si la mission le permet.

Balise de Téléportation

Ces appareils produisent et émettent un signal permettant plus de précision lors des téléportations. Si le gabarit utilisé par des troupes effectuant une *frappe en profondeur* en se téléportant est centré sur la figurine portant la balise, il n'y a pas de dispersion. La balise ne fonctionne qu'avec des troupes qui se téléportent, pas avec celles qui entrent en jeu grâce à des réacteurs dorsaux, des modules d'atterrissage ou autres. La balise doit se trouver sur la table au début du tour où elle est utilisée.

Bolter/Fuseur

Tire comme un bolter mais peut être utilisé comme un fuseur une seule fois par partie.

Bolter/Lance-flammes

Tire comme un bolter mais peut être utilisé comme un lance-flammes une seule fois par partie.

Bolters Jumelés

Tire comme un bolter mais peut relancer les jets pour toucher ratés lors de la phase de tir. Un jet raté ne peut être relancé qu'une fois.

Bioniques

Les bioniques permettent à un Space Marine du Chaos handicapé par une mutilation ou une mutation de reprendre du service. Ils fonctionnent exactement comme l'organe ou le membre qu'ils remplacent, mais il existe une chance pour qu'un tir ou une attaque touche une partie bionique et inflige moins de dégâts. Toute blessure subie peut donc être ignorée sur un résultat de 6 sur 1D6. Les attaques n'autorisant pas de sauvegarde d'armure ou dont la Force est au moins le double de l'Endurance non

modifiée de la victime ne peuvent être ainsi ignorées car elles détruisent les composants bioniques aussi facilement que la chair. Si une figurine dispose de la capacité *Insensible à la Douleur*, ses bioniques n'ont pas d'effet.

Chiens du Chaos

Suivants. Le personnage est accompagné par un maximum de quatre féroces Chiens du Chaos valant chacun 12 points.

Leur profil est le suivant :

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
4	0	4	4	1	4	2	9	6+

Les Chiens du Chaos se déplacent à la même vitesse que leur maître, ils peuvent donc parcourir 12ps pendant la phase de mouvement ou la phase d'assaut si celui-ci en a la possibilité. Les Chiens n'effectuent jamais de test de terrain difficile et sont retirés de la table si leur maître est tué. Ils peuvent embarquer avec lui dans le même transport en occupant une seule place comme des Space Marines du Chaos.

Griffes Éclairs

Les griffes éclairs comptent comme des armes énergétiques et permettent à la figurine qui les porte de relancer les jets pour blesser ratés. Les figurines armées de griffes éclairs ne reçoivent le bonus de +1 Attaque pour une arme de corps à corps additionnelle que si celle-ci est également une griffe éclair, car elles sont généralement utilisées par paire.

Ikône Personnelle

La figurine porte son ikône personnelle à la gloire des dieux du Chaos. Le dieu loué par cette ikône est le même que celui dont la figurine porte la marque. Une ikône

personnelle peut être utilisée lors de l'invocation de démons au même titre que l'icône d'une unité.

Moto Space Marine du Chaos

Monture. Se déplace comme une moto. Les figurines montées sur moto gagnent +1 en Endurance. De plus, les épines qui les hérissent leur font gagner +1 Attaque, mais elles ne tirent aucun bénéfice du don *Résistance Démoniaque*, dont le bonus n'est pas cumulatif avec celui de la moto, ni du fait de posséder une arme de corps à corps additionnelle puisqu'une main leur sert à piloter. Chaque moto est équipée de bolters jumelés qui comptent toujours comme étant stationnaires lorsqu'ils tirent, pouvant être remplacés par un fusil ou un lance-plasma pour +10 points, ou par un lance-flammes pour +5 points.

Poing Tronçonneur

Il s'agit d'un simple gantelet énergétique modifié pour découper les cloisons et les véhicules blindés. Ses règles sont les mêmes, mais le poing tronçonneur lance 2D6 pour pénétrer les blindages. Cette arme ne peut être portée que par une figurine en armure Terminator.

Pointes d'Ornement

Les armures des Space Marines du Chaos sont garnies de nombreuses pointes, cornes et lames au but principalement ornemental, mais dont il est possible de tirer parti en combat rapproché. Une figurine porteuse de pointes d'ornement peut relancer un jet pour toucher raté dans chaque round de corps à corps. Un dé ne peut être relancé qu'une seule fois.

DONS DÉMONIAQUES

Toute figurine ayant été gratifiée d'un don démoniaque s'est aventurée loin sur le chemin de la damnation et les Seigneurs en ayant reçu plusieurs sont souvent sur le point de devenir des Princes Démons. Une figurine ne peut pas recevoir deux fois le même don démoniaque.

Armure Démon

L'armure de ce personnage a été bénie des dieux et scellée autour de son corps, le rendant considérablement plus puissant. Une figurine en *Armure Démon* dispose d'une sauvegarde d'armure de 2+.

Aura Démoniaque

La figurine bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 5+, qu'elle peut utiliser contre toute attaque annulant sa sauvegarde d'armure ordinaire.

Chaînes Démoniaques

Ces instruments sont gravés de nombreux hexagrammes pour aider à l'invocation et à la soumission d'un démon. Ces chaînes ne peuvent être portées que par une figurine désignée pour être l'hôte d'un démon majeur et lui permettent de relancer chaque jet de dé lié à la possession, quel qu'en soit le résultat.

Enfant du Chaos

Suivant. La figurine est accompagnée d'un repoussant rejeon du Chaos, pouvant être un de ses anciens compagnons autrefois bien plus sain de corps et d'esprit et envers qui les dieux se montrèrent excessivement généreux, ou une victime de l'Œil de la Terreur conservée en tant qu'animal de compagnie. Son profil est le suivant :

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
3	0	5	5	2	3	D6	9	3+

L'Enfant du Chaos se déplace comme de l'infanterie, ne peut pas monter à bord d'un véhicule et il est retiré de la table si son maître est tué. Une figurine accompagnée par un Enfant du Chaos est dans l'incapacité de *s'infiltrer*.

Essence Démoniaque

La figurine tire une partie de sa vitalité du Warp, ce qui lui permet de gagner +1 Point de Vie sur son profil.

Feu Démoniaque

La figurine peut projeter une puissante flamme d'énergie du Warp par ses yeux, sa bouche ou ses mains. Cette attaque s'utilise pendant la phase de tir au lieu d'utiliser une arme et possède le profil suivant :

Portée 12ps F4 PA6 Assaut 2

Force Démoniaque

Les ressources physiques surnaturelles de la figurine lui permettent de briser le cou à n'importe quel être humain avec aisance. Elle gagne donc un bonus de +1 en Force.

Griffes Démoniaques

La figurine possède des cornes et des griffes incroyablement acérées. Elle ne peut utiliser aucune autre arme, mais compte comme étant équipée de deux armes de corps à corps pour représenter la multitude d'attaques dont elle dispose. Tous ses jets pour toucher obtenant un résultat de 6 infligent automatiquement à leur victime une blessure sans sauvegarde d'armure.

Quand une figurine dotée de *Griffes Démoniaques* obtient un 6 à son jet de pénétration de blindage contre un véhicule, elle jette 1D6 supplémentaire et ajoute le chiffre obtenu au résultat total.

Monture Démoniaque

La figurine est montée sur une *Monture Démoniaque*, celle-ci pouvant prendre plusieurs aspects décrits plus loin dans les Livres du

Chaos. La *Monture Démoniaque* typique se présente sous la forme d'un cheval ou d'un carnassier aux multiples mutations. Elle se déplace comme de la cavalerie (voir page 93 du livre de règles) et confère la capacité *Résistance Démoniaque* à celui qui la monte.

Mutation Démoniaque

Les dons des dieux peuvent prendre de nombreuses formes toutes très étranges, comme plusieurs bras griffus, une queue pointue ou une paire de cornes, mais toutes ces mutations confèrent un avantage au corps à corps se traduisant par un bonus de +1 Attaque par rapport au profil de la figurine.

Résistance Démoniaque

L'altération a rendu le corps de la figurine particulièrement résistant aux coups et celle-ci gagne +1 en Endurance. Ce don n'affecte cependant pas la résolution d'une *mort instantanée*.

Rune Démoniaque

Ce champion des Sombres Dieux a reçu d'eux en récompense une rune du Chaos à travers laquelle se focalise leur influence et rappelant à tous qu'ils lui ont accordé leurs faveurs en le destinant à la grandeur.



Un tel individu n'est pas facile à tuer et les attaques non sauvegardées dont la Force est au moins le double de son Endurance lui font simplement perdre un Point de Vie de façon normale au lieu de provoquer sa *mort instantanée*.

Stature Démoniaque

Ce Space Marine du Chaos a horriblement muté et revêtu l'aspect d'un Prince Démon en atteignant une taille monstrueuse. La figurine gagne +1 en Endurance, +1 en Force, et elle compte comme une *Créature Monstrueuse*. Elle annule donc les sauvegardes d'armures adverses et ajoute le résultat de 2D6 à sa Force pour la pénétration des blindages au corps à corps.

Cette figurine ne peut pas être transportée par une monture ni par un véhicule. Elle ne peut manier qu'une arme démon, une *Hache de Khorne*, une *Épée de la Peste*, des bolters jumelés, des armes de corps à corps ou une arme de corps à corps à deux mains, et seulement à condition de porter la marque appropriée. A cause de sa taille, une figurine à la *Stature Démoniaque* peut être prise pour cible même à moins de 6 ps ou au sein d'une unité amie, sauf si elle est engagée au corps à corps.

La force bestiale d'un Seigneur du Chaos à la *Stature Démoniaque* trouve tout son intérêt en combat rapproché. Par conséquent, sa Capacité de Combat passe à 6 et sa Capacité de Tir est réduite à 3.

Un personnage à la *Stature Démoniaque* mesurerait plus de trois mètres de haut dans la réalité, sa figurine doit donc être placée sur un socle de 40 mm de côté.

Venin Démoniaque

Une mutation accordée à la figurine rend désormais ses attaques venimeuses. Elle ne peut porter d'autres armes mais compte comme étant équipée de deux armes de corps à corps. De plus, elle n'aura jamais à obtenir plus de 4+ pour blesser ses adversaires, quelle que soit leur Endurance.

Visage Démoniaque

La figurine est horriblement déformée et sème la terreur chez ses ennemis. Une unité ennemie qui perd un corps à corps contre une unité contenant une ou plusieurs figurines dotées d'un *Visage Démoniaque* subit un malus de -1 sur son Commandement lors du test de moral. Si toutes les figurines du Chaos impliquées dans ce corps à corps possèdent ce pouvoir ou que l'une d'entre elles est un démon majeur, ce malus passe à -2.

Vitesse Démoniaque

Les mutations de la figurine, quatre pattes ou deux longues jambes, lui permettent de se déplacer comme de la cavalerie (voir page 93 du livre de règles).

La figurine peut toujours décider de se déplacer à la même vitesse que l'infanterie au cours de n'importe quelle phase de

mouvement ou d'assaut. Si elle débarque d'un véhicule lors de sa phase de mouvement, elle ne pourra charger qu'à la vitesse de l'infanterie lors de la phase d'assaut du même tour.

Vol Démoniaque

La figurine est dotée d'immenses ailes démoniaques, elle compte comme étant équipée de réacteurs dorsaux (voir page 92 du livre de règles).

La figurine n'est en rien obligée de voler et peut toujours décider de se déplacer comme de l'infanterie au cours de n'importe quelle phase de mouvement ou d'assaut, mais à cause de la place que prennent ses ailes même repliées, elle ne peut pas être transportée à bord d'un véhicule.

ICÔNES SPÉCIALES

Îcône Démoniaque

Ne peut être brandie que par une unité d'Élus portant la marque du Chaos Universel. Une *Îcône Démoniaque* est une icône du Chaos Universel qui, en plus de jouer son rôle normal lors de l'invocation de démons, permet de faciliter leur accès au monde matériel. Au début de la partie, une unité de démons désignée peut être enfermée à l'intérieur de l'*Îcône Démoniaque*, et au début d'un des tours du joueur du Chaos, elle peut être automatiquement invoquée sans jet de dé. Le gabarit est alors placé au contact de l'icône et aucun jet de dispersion n'est à réaliser. L'unité de démons ainsi invoquée peut ensuite se déplacer et lancer des assauts normalement.

Îcône du Chaos Universel

Ne peut être brandie que par une unité d'Élus portant la marque du Chaos Universel. Cette icône est un important point de focalisation pour les énergies du Chaos. Elle peut être utilisée normalement pour invoquer des démons, de plus, toute unité ou figurine portant la marque du Chaos Universel et située dans un rayon de 6ps autour de l'icône devient *Sans Peur*.

POUVOIRS ET ÉQUIPEMENTS PSYCHIQUES

Bénédictio du Chaos

Un Sorcier du Chaos peut utiliser ce pouvoir psychique pendant la phase de tir au lieu de tirer, sa cible ou lui pouvant être engagés au corps à corps. Choisissez une figurine amie ou ennemie dans un rayon de 2ps autour du Sorcier puis effectuez un test psychique. Si le test est réussi, jetez 1D6. Si le résultat est supérieur à l'Endurance de base non modifiée de la cible, ou si vous obtenez un 6 quelle que soit son Endurance, celle-ci est transformée en *Enfant du Chaos*. Les sauvegardes d'armures sont annulées, mais les sauvegardes invulnérables peuvent être tentées normalement. Si vous ne disposez pas d'une figurine adéquate, la victime est simplement retirée comme perte.

La description des Enfants du Chaos se trouve dans la section Arsenal. Ce nouvel *Enfant du Chaos* constitue une unité avec le Sorcier l'ayant transformé. Il compte comme faisant partie de l'armée du Chaos dès son apparition et peut lancer un assaut durant la phase d'assaut. Les figurines transformées en Enfants du Chaos sont considérées comme mortes pour le calcul des Points de Victoire, même si la créature survit à la bataille. Les seules figurines amies pouvant être transformées sont les Space Marines du Chaos (de tous types), en aucun cas leurs *suivants*.

Convergence Warp

Il s'agit d'une amélioration pouvant être appliquée à n'importe quelle arme de corps à corps, y compris à une arme démon. Celle-ci est gravée de runes permettant au Sorcier de mieux y canaliser son énergie. La *Convergence Warp* ajoute +1D6ps à la portée de tout pouvoir psychique lancé par le Sorcier, à l'exception de *Souffle du Chaos*. Jetez le dé à chaque fois qu'un nouveau pouvoir est lancé.

Éclair de Mort

C'est un pouvoir psychique utilisable lors de la phase de tir à la place d'une arme, un test psychique est alors nécessaire. L'*Éclair de Mort* compte comme une arme ayant le profil suivant. Jetez les dés pour toucher et pour blesser suivant la procédure normale.

Portée 18ps F5 PA4 Assaut 3

Familier

Un Sorcier ne peut normalement se servir que d'un seul pouvoir psychique majeur, mais un Familier lui permet d'en connaître deux, même s'il ne peut toujours en utiliser qu'un seul par tour. On considère que le Familier se trouve sur le socle de son maître, même s'il est permis de les représenter par deux figurines séparées. Il ne compte pas comme une figurine supplémentaire, n'occupe pas de place dans un véhicule de transport et n'est retiré de la table que quand son maître l'est également.

Mutation de Masse

Un Sorcier du Chaos peut utiliser ce pouvoir psychique pendant la phase de tir au lieu de tirer, et uniquement s'il a rejoint ou est intégré à une unité d'Élus, de Possédés, de Space Marines du Chaos ou de Havocs. Si le Sorcier réussit son test psychique, l'énergie du Chaos transforme son unité tandis que des démons jaillissent du Warp pour venir temporairement habiter les corps des Space Marines du Chaos. Les effets durent jusqu'au début du tour suivant du Chaos, même si le psyker est tué. L'unité gagne aléatoirement l'un des dons démoniaques qui suivent. Notez que les bénéfices d'un don démoniaque ne sont pas cumulatifs. Les *suivants* rattachés à l'unité ne sont pas affectés, car ils ne sont pas dignes de pareils présents.

1 Aucun effet. Les membres de l'unité se transforment mais n'y gagnent rien d'utile. Jetez 1D6 pour chacun d'eux : sur un 1, la figurine mute en un tas de chair hurlante et elle est retirée comme perte.

2 L'unité gagne *Force Démoniaque*.

3 L'unité gagne *Visage Démoniaque*.

4 L'unité gagne *Résistance Démoniaque*.

5 L'unité gagne *Aura Démoniaque*.

6 L'unité gagne *Mutation Démoniaque*.

Pouvoir Psychique Mineur

Les Sorciers peuvent utiliser les pouvoirs psychiques mineurs génériques détaillés dans *White Dwarf 89* et dans le *Recueil Chapter Approved 2003*. Voir la règle spéciale *Pouvoirs Psychiques du Chaos* si ces règles optionnelles sont utilisées.

Sorcier

Un personnage ayant cette capacité peut utiliser des pouvoirs psychiques. Celle-ci est interdite aux figurines portant la marque de Khorne ou accompagnées de *suivants* ne peuvent utiliser cette compétence.

Souffle du Chaos

Un Sorcier du Chaos peut utiliser ce pouvoir psychique pendant la phase de tir au lieu de tirer. Le *Souffle du Chaos* peut prendre plusieurs formes : les fidèles de Nurgle projettent un flot de bile gluante et acide qui infecte la cible, ceux de Slaanesh préfèrent créer un nuage d'or faisant naître au bout de chaque terminaison nerveuse une délectable douleur. Pour utiliser ce pouvoir, le Sorcier doit réussir un test psychique. Placez le gabarit de souffle en contact avec lui, toute figurine totalement ou partiellement couverte subit sur un 4+ une blessure annulant les sauvegardes d'armures ou de couverts (les sauvegardes invulnérables peuvent être tentées normalement). Les figurines n'ayant pas de caractéristique d'Endurance ne sont pas affectées.

Talisman du Warp

Un tel bijou prouve à tous que son porteur est un favori des dieux du Chaos. Il permet au Sorcier de relancer un test psychique une seule fois par bataille.

COMPÉTENCES DE VÉTÉRANS

Charge Féroce

Lorsque l'unité charge au cours de la phase d'assaut, tous ses membres reçoivent un bonus de +1 en Initiative et +1 en Force.

Contre-Attaque

Si leur unité vient de se faire charger, les vétérans n'étant pas engagés au corps à corps peuvent se déplacer d'un maximum de 6ps pour arriver en contact avec l'ennemi. Traitez cette contre-attaque comme un assaut prenant le terrain en considération normalement.

Une figurine qui contre-attaque ne reçoit pas le bonus d'Attaque dû à une charge, mais peut porter toutes ses Attaques. Si l'unité se fait charger dans le cadre d'une *percée*, ce mouvement est effectué immédiatement après que l'unité effectuant la *percée* ait terminé son déplacement.

Infiltrateurs

Si le scénario le permet, l'escouade peut se déployer en suivant les règles spéciales des *infiltrateurs*. Les figurines sur une moto ou une monture, en armure Terminator, ayant une *Stature Démoniaque*, portant la marque de Khorne ou accompagnées de *suivants* ne peuvent utiliser cette compétence.

Mouvement à Couvert

L'escouade jette 1D6 supplémentaire lorsqu'elle se déplace en terrain difficile et conserve le meilleur résultat. Les figurines sur une moto ou une monture, en armure Terminator, ayant une *Stature Démoniaque*, portant la marque de Khorne ou accompagnées de *suivants* ne peuvent utiliser cette compétence.

Spécialistes du Siège

Ces vétérans améliorent de +1 leurs jets de pénétration de blindage contre les bunkers ennemis et les pièges à chars. Lorsqu'ils traversent un champ de mines, ils n'en déclenchent une que sur un résultat de 6.

Ils comptent comme étant *Sans Peur* s'ils occupent des fortifications dans des missions où ils sont les défenseurs.

Ils ne peuvent jamais utiliser la règle optionnelle de *Retraite Volontaire*, effectuent normalement leurs tests de blocage, et n'obtiennent aucun bénéfice en dehors de leurs fortifications ou à l'intérieur de fortifications ennemies.

Terrain Difficile

Réservé aux unités montées sur moto ou sur des montures démoniaques, qui peuvent relancer les 1 obtenus sur leurs tests de terrain difficile. N'oubliez pas que tous les personnages indépendants ont cette capacité sans avoir à payer de coût en points.

Tueurs de Chars

L'unité réussit toujours ses tests de moral dus aux attaques de chars et ajoute +1 à tous les jets de pénétration de blindage de ses armes lourdes, armes spéciales, bombes à fusion et grenades antichars.

Vision Nocturne

Certains mondes de l'Œil de la Terreur sont plongés dans une nuit éternelle, d'autres sont parcourus de labyrinthes souterrains interminables et les sens des Marines du Chaos s'y développent au-delà de toute amélioration technologique. Lorsque les règles de *Combat Nocturne* sont en vigueur, ces vétérans peuvent relancer les dés déterminant la distance à laquelle ils voient, mais doivent conserver le second résultat même s'il est pire.

ARMES DÉMONS

Arme Kai

Lorsque la tempête Warp nommée Gae-Sann enveloppa le système de Kai au trente-quatrième millénaire, l'Œil de la Terreur absorba d'un coup toute une culture industrielle, dont les Maîtres Forgerons voulurent échanger leurs talents contre leur vie sauve et conquirent alors grâce aux flux

du Warp des armes qu'ils n'auraient jamais imaginées auparavant. Cela ne parvint néanmoins pas à apaiser les démons qui vinrent détruire leurs domaines, et les seuls vestiges de la destruction de Kai furent ces armes assemblées par ses habitants pour amadouer, en vain, leurs bourreaux.

Une Arme Kai ressemble à un énorme boîtier archaïque, si lourd qu'un homme normal ne pourrait le porter seul. C'est une arme à deux mains qui agit comme catalyseur psychique transformant la malveillance du tireur en projectiles tangibles. Une Arme Kai s'utilise comme une arme de tir normale et possède le profil suivant :

Portée : 24 ps F6 PA3 Assaut 2

Hache d'Effroi

Une *Hache d'Effroi* tient prisonnière une entité particulièrement désireuse de détruire ses rivaux démoniaques. Elle est le visage même de la mort pour tous ceux qui s'opposent à son porteur.

Aucune touche réussie avec une *Hache d'Effroi* n'a jamais à obtenir plus de 4+ pour blesser, quelle que soit l'Endurance de sa cible, et ses coups annulent les sauvegardes invulnérables, quelle que soit



leur origine (mais pas les sauvegardes d'armures). La *Hache d'Effroi* n'apporte aucun bénéfice contre les véhicules.

Lame Noire

Bien que sa garde et son pommeau soient souvent richement décorés, aucun reflet, aucune imperfection ne vient jamais troubler la parfaite noirceur satinée de cette arme avide. Elle se repaît des âmes des vaincus et incite son porteur à commettre toujours plus d'actes de barbarie, jusqu'à satiété.

Une *Lame Noire* est une arme énergétique qui ajoute +2 à la Force de son porteur au moment de résoudre les jets pour blesser ou de pénétration de blindage.

Lance d'Éther

Cette arme agit comme conducteur de l'énergie de l'Empyrean, que son porteur peut projeter sur ses adversaires ou concentrer dans son arme.

Il s'agit d'une arme énergétique pouvant également tirer durant la phase de tir. Son profil est le suivant :

Portée : Souffle F4 PA3 Assaut 1

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES

Runes Blasphématoires

La coque de ce véhicule est barbouillée de symboles des dieux du Chaos qui peuvent perturber même les troupes les plus endurcies. Ce véhicule inflige un modificateur de -1 lors de chacune de ses attaques de char. Sur un Dreadnought, ces runes infligent un malus supplémentaire de -1 aux tests de moral d'adversaires engagés au corps à corps contre lui.

Possession Démoniaque

Cette amélioration ne peut pas être choisie pour les véhicules découverts. Le véhicule n'a pas d'équipage, il est possédé par un démon, ses écrouilles sont condamnées et il ne peut plus transporter de troupes. Le démon contrôle le véhicule et ignore les effets des dommages *équipage secoué* et *équipage sonné* sur les tableaux de dégâts. Un véhicule peut être à la fois sujet à la *Possession Démoniaque* et à la *Possession Parasitaire*.

Hurle-haine

C'est un énorme haut-parleur répétant inlassablement ses litanies morbides. Incompréhensible pour tout autre, son discours n'en motive pas moins ceux qui vénèrent le Chaos, chassant de leurs esprits la moindre trace de doute. A l'exception des démons, toutes les unités du Chaos ayant au moins une figurine dans un rayon de 6ps autour du véhicule sont *Sans Peur* (voir les Règles Spéciales page 12). Un véhicule portant déjà un *Amplificateur Warp* (voir le Livre de Slaanesh) ne peut pas recevoir en plus un *Hurle-haine*.

Lame de Bulldozer

Les véhicules équipés d'une lame de bulldozer peuvent relancer leurs tests de terrain difficile tant qu'ils ne bougent pas de plus de 6ps lors du même tour. Ne peut pas être fixée sur un Dreadnought ou un Defiler.

Blindage Renforcé

Cette amélioration représente les plaques de blindage ajoutées par l'équipage à leur véhicule, qui compte les résultats *équipage sonné* comme *équipage secoué*.

Lance-missiles Havoc

Le système Havoc est un lance-missiles multi-tubes qu'on retrouve fréquemment adapté sur les véhicules du Chaos et dont le profil est le suivant :

Portée 48ps F4 PA6 Lourde 2/Expl.

Si deux tirs sont réussis contre une unité, placez un seul gabarit au lieu de deux, le nombre de touches correspond au double des figurines recouvertes. Si des figurines sont partiellement recouvertes, elles sont touchées sur 4+, puis multipliez le nombre total par deux.

Véhicule Vivant

Ce véhicule attaque les ennemis à proximité à coups de lames, de tentacules ou en vomissant des gerbes de flammes

ou de bile. Lors de la phase de tir, il peut porter à une unité ennemie située dans un rayon de 3ps 1D6 Attaques de tir de F4, sans PA et résolues avec une CT de 4. Il peut le faire en plus de ses tirs normaux, à moins qu'il ne soit dans l'incapacité de tirer, pour quelque raison que ce soit. Les cibles ne comptent pas comme étant engagées au corps à corps et peuvent se déplacer librement lors de leur phase de mouvement suivante.

Le résultat *immobilisé* n'affecte en rien cette capacité, mais un résultat *arme détruite* obtenu contre un *Véhicule Vivant* peut éliminer toutes ces armes de proximité.

Mutation de Coque

La coque du véhicule a subi l'influence des Sombres Dieux. Ornée de piques, de gargouilles et de symboles arcaniques, elle se tord pour se reformer après chaque impact. Sur chacune de ses localisations, la valeur de blindage du véhicule augmente de +1 point jusqu'à un maximum de 14.

Possession Parasitaire

Le véhicule est possédé par un démon parasite qui infeste sa coque et s'insinue dans chaque partie de son mécanisme en grignotant lentement sa structure. Même s'il paraît rongé et mal en point, le véhicule reste opérationnel grâce à l'essence du démon. A la fin de chaque tour du joueur du Chaos, tout résultat *immobilisé* ou *arme détruite* est réparé sur un 4+.

Le premier coût en points s'applique aux véhicules dont la valeur de base est inférieure à 150 points (armes incluses, mais sans les améliorations), le second aux véhicules valant 150 points ou plus.

Bolters Jumelés sur Pivot

Les bolters jumelés constituent l'armement additionnel standard des véhicules du Chaos. Ils sont traités comme des bolters jumelés supplémentaires utilisables en plus de toute autre arme dont le véhicule peut faire usage, mais ne peuvent pas tirer s'il se déplace de plus de 6ps. Ces bolters jumelés peuvent devenir un bolter/lance-flammes ou un bolter/fuseur pour +5pts. Ne peuvent pas être adaptés sur un Dreadnought ou un Defiler. Un véhicule ne peut jamais recevoir plusieurs armes combinées sur pivot.

Projecteur

Les projecteurs ne sont utiles que dans les missions utilisant les règles de *Combat Nocturne*. Ils permettent à toute unité amie à portée de tir et ayant une ligne de vue de tirer sur une unité repérée par le véhicule, sans avoir à déterminer à quelle distance elle voit. Un véhicule utilisant un projecteur se met néanmoins en danger et peut se faire tirer dessus au tour suivant par n'importe quelle unité ennemie à portée et ayant une ligne de vue sur lui.

Fumigènes

Voir les règles des fumigènes page 88 du livre de règles de Warhammer 40,000.



LISTE D'ARMÉE DU CHAOS

Vous trouverez dans les pages suivantes la liste d'armée qui va vous permettre de jouer une armée de Space Marines du Chaos dans vos parties de Warhammer 40,000. Elle vous permet d'utiliser les scénarios du livre de Warhammer 40,000 mais vous fournit aussi les informations de base pour pouvoir jouer votre armée du Chaos dans des scénarios de votre conception ou intégrés à une campagne.

La liste d'armée est divisée en cinq sections principales. Chaque unité, véhicule et personnage de la liste d'armée appartient à l'une des cinq sections selon le rôle joué sur le champ de bataille. De plus, chaque figurine est dotée d'une valeur en points variant selon son efficacité au combat.

Avant de choisir une armée pour une partie, vous devez décider avec votre adversaire du scénario joué et du nombre total de points que vous pourrez investir. Vous n'avez ensuite plus qu'à sélectionner vos troupes comme expliqué ci-dessous.

UTILISER UN SCHEMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

La liste d'armée s'utilise en conjonction avec le schéma de structure d'armée du scénario choisi. Chaque schéma est divisé en cinq sections qui correspondent à celles de la liste d'armée, chacune représentée par une ou plusieurs cases. Chaque case blanche vous permet de faire un choix dans cette section de la liste d'armée tandis qu'une case noircie signifie que vous **devez** obligatoirement faire un choix dans la section correspondante.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

Pour choisir une unité, consultez la section appropriée de la liste d'armée et décidez quelle unité vous voulez intégrer à votre force, avec ses options éventuelles. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas utiliser de figurines possédant un équipement qui n'est pas clairement représenté. Ceci fait, soustrayez la valeur

en points de votre total puis effectuez un autre choix jusqu'à ce que vous ayez dépensé tous vos points. Vous pouvez ensuite passer aux choses sérieuses et partir écraser l'Imperium!

Éléments de la liste d'armée

Chaque description d'unité comporte ce qui suit:

Nom de l'Unité: Le type de l'unité et les éventuelles limitations quant au nombre d'unité de ce type pouvant être intégrées à votre armée (par exemple 0-1).

Profil: Les caractéristiques de ce type d'unité, y compris son coût en points. Si une unité comporte des guerriers différents, vous pouvez y trouver plusieurs profils. Lorsque deux valeurs de sauvegarde sont données, la première est une sauvegarde d'armure et la deuxième une sauvegarde invulnérable.

Nombre/Escouade: Le nombre de figurines autorisé dans l'unité, ou le nombre de figurines que vous pouvez prendre en un seul choix dans le schéma de structure d'armée. Lorsque cette quantité est variable, les effectifs minimums et maximums sont précisés.

Armes: L'armement standard de l'unité.

Options: La liste des différentes options d'armement et d'équipement accessibles à l'unité, ainsi que les coûts qui y correspondent. Si une escouade peut recevoir des améliorations, celles-ci sont réservées à ses membres ordinaires et ne peuvent pas être données au personnage.

Règles Spéciales: C'est ici que vous trouverez toutes les règles spéciales s'appliquant à l'unité.

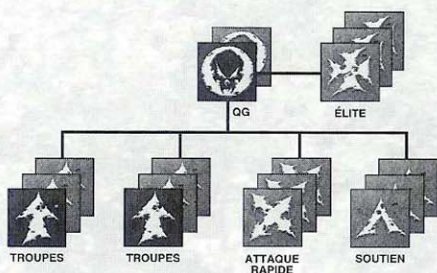
MISSIONS STANDARDS

OBLIGATOIRE

- 1 QG
- 2 Troupes

OPTIONNEL

- 1 QG
- 3 Élite
- 4 Troupes
- 3 Att. Rapide
- 3 Soutien



Le schéma de structure d'armée des missions standards est un bon exemple pour expliquer le choix d'une armée.

Pour commencer, il vous faut au moins une unité QG et deux unités de Troupes (les cases noircies indiquent les unités obligatoires pour cette mission).

Le schéma vous laisse donc les options suivantes pour compléter votre armée :

- Jusqu'à 1 unité QG,*
- 0-3 unités d'Élite,*
- 0-4 unités de Troupes,*
- 0-3 unités d'Attaque Rapide,*
- 0-3 unités de Soutien.*



Les Seigneurs du Chaos sont les plus puissants Space Marines renégats. Dotés des avantages génétiques des Space Marines, forts de plusieurs millénaires d'expérience des combats et bénéficiant des faveurs des Dieux Sombres, il existe peu d'êtres plus dangereux qu'eux dans la galaxie. Les Seigneurs du Chaos sont des guerriers ayant la volonté, le talent et la force qui font les plus grands héros de l'Humanité, bien qu'ils aient préféré en devenir la némésis.



De nombreux Seigneurs du Chaos s'adjoignent un Lieutenant digne de confiance chargé de les seconder. Il s'agit de guerriers puissants et expérimentés, prêts à reprendre le commandement si jamais quelque chose devait arriver "par malheur" à leur maître...

O-I Seigneur du Chaos ou Seigneur Sorcier ou Prince Démon

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur du Chaos	60	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Nombre/Escouade : 1.

Armes : Un Seigneur du Chaos peut recevoir tout équipement autorisé par l'Arsenal du Chaos.

Options : Un Seigneur du Chaos peut porter une seule marque du Chaos. Il a accès à l'Arsenal du Chaos ainsi qu'aux compétences de vétérans.

Un Seigneur peut devenir Seigneur Sorcier pour +10 points, ce qui lui donne accès à la section Pouvoirs et Équipements Psychiques de l'Arsenal du Chaos.

Seigneur du Chaos est le terme employé pour désigner un commandant qui est encore principalement un Space Marine : plus il reçoit de dons démoniaques, plus il se rapproche de l'accession au rang de Prince Démon. A titre de référence, un Seigneur du Chaos qui possède plus de 50 points de dons démoniaques est considéré comme un Prince Démon, auquel cas vous devez utiliser une figurine appropriée.

Personnage : Un Seigneur du Chaos est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000. S'il est escorté par une Suite, il ne peut pas la quitter tant que celle-ci compte au moins un membre.

RÈGLES SPÉCIALES

Suite : Un Seigneur du Chaos peut être escorté par une Suite d'Élus (reportez-vous à leur description page 24 pour plus de détails).

"A douze reprises le Fléau a tenu entre ses mains le destin de la galaxie, réclamant ainsi ce qui lui revenait de droit. J'ai à présent la conviction qu'une logique insondable et supérieure préside à la destinée d'Abaddon, mais j'ignore toujours pourquoi il n'a pas demandé les faveurs que les Puissances de la Ruine n'auraient pas manqué de lui accorder. Pourquoi continue-t-il à marcher parmi les mortels alors que l'accès au rang de Prince Démon lui était acquis pas moins de douze fois ? La seule réponse que j'ai pu trouver est que le Fléau n'aspire pas à l'abstraction ni aux pouvoirs spirituels de l'Empyrean, non, ce qu'il recherche, c'est la puissance physique et matérielle. Abaddon se laisse guider par sa haine et son amertume, de sorte qu'il ne connaîtra pas de repos tant que le tort fait à lui et aux siens par l'Empereur dix mille ans plus tôt ne sera pas réparé. Peut-être qu'après avoir mené sa treizième Croisade Noire il considérera sa mission accomplie et que, seulement alors, il acceptera l'élévation au rang de Prince Démon, marchant sur un Imperium en cendres."

L'Archiviste Hérétique du Reclusium de Gethsemane (exécuté en 963.M41).

Lieutenant du Chaos ou Sorcier du Chaos

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lieutenant du Chaos	45	5	5	4	4	2	5	3	10	3+

Nombre/Escouade : 1.

Armes : Un Lieutenant du Chaos peut recevoir tout équipement autorisé par l'Arsenal du Chaos.

Options : Un Lieutenant du Chaos peut porter une seule marque du Chaos. Il a accès à l'Arsenal du Chaos ainsi qu'aux compétences de vétérans.

Un Lieutenant peut devenir Sorcier pour +10 points, ce qui lui donne accès à la section Pouvoirs et Équipements Psychiques de l'Arsenal du Chaos.

Personnage : Un Lieutenant du Chaos est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000. S'il est escorté par une Suite, il ne peut pas la quitter tant que celle-ci compte au moins un membre.

RÈGLES SPÉCIALES

Suite : Un Lieutenant du Chaos peut être escorté par une Suite d'Élus (reportez-vous à leur description page 24 pour plus de détails).

O-1 Démon Majeur

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Buveur de Sang	205	9	0	8	6	4	4	5	10	3+/4+
Grand Immonde	150	5	3	7	6	6	2	3	10	-/4+
Duc du Changement	160	8	4	6	6	4	6	3	10	-/4+
Gardien des Secrets	160	7	3	7	6	4	4	5	10	-/4+

Nombre/Escouade : 1.

Armes : Bien qu'ils puissent porter des armes, le profil des démons majeurs reste tel qu'il est indiqué ci-dessus.

Options : Les démons majeurs ne peuvent recevoir d'équipement issu de l'Arsenal du Chaos, à l'exception des pouvoirs psychiques majeurs et mineurs. Reportez-vous à la règle spéciale *Sorciers* pour plus de détails.

Personnage : Les démons majeurs sont des personnages indépendants soumis à toutes les règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000, à une exception près : en raison de leur grande taille, il est toujours possible de leur tirer dessus, même s'ils ont rejoint une unité ou s'ils se trouvent à moins de 6ps d'une autre cible potentielle.

Transport : Un démon majeur ne peut pas embarquer à bord d'un véhicule.

RÈGLES SPÉCIALES

Possession : Un démon majeur ne peut entrer en jeu qu'en prenant possession d'une autre figurine. Voir les règles spéciales des démons pour plus de détails.

Effrayant : Les démons majeurs ont tous le don *Visage Démoniaque*.

Sans Peur : Les démons majeurs n'effectuent jamais de tests de moral, ne battent jamais en retraite et ne peuvent pas être bloqués.

Créature Monstrueuse : Les démons majeurs sont énormes et terriblement puissants. Ils lancent 2D6 pour les pénétrations de blindage et annulent les sauvegardes d'armures adverses au corps à corps.

Invulnérable : Les démons majeurs sont faits de la matière brute du Chaos. Ils sont par conséquent très difficiles à détruire et bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 4+, y compris contre les blessures qui ne permettent normalement aucune sauvegarde d'armure.

Les Buveurs de Sang portent une armure d'airain semblable à celle de Khorne lui-même. A la différence des autres Démons Majeurs, ils bénéficient d'une sauvegarde d'armure de 3+ en plus de leur sauvegarde invulnérable, et peuvent choisir laquelle utiliser contre chaque attaque.

Dons Démoniaques : Un Gardien des Secrets possède la récompense *Cri du Warp* (voir Livre de Slaanesh). Un Grand Immonde est doté de *Nurglings Parasites* et de la *Pourriture de Nurgle* (voir Livre de Nurgle). Le Buveur de Sang et le Duc du Changement ont des ailes les faisant bénéficier du don *Vol Démoniaque*. Leur force démesurée leur permet cependant de ne pas effectuer de test s'ils se posent dans un terrain difficile.

Sorciers : Tous les démons majeurs, à l'exception des Buveurs de Sang, possèdent des capacités psychiques et peuvent choisir n'importe quel pouvoir de l'Arsenal du Chaos sans coût supplémentaire. Ils peuvent avoir des pouvoirs mineurs au coût habituel.

- Un Duc du Changement peut choisir un des pouvoirs accessibles aux figurines portant la marque de Tzeentch. Il n'a pas à effectuer de test psychique lorsqu'il utilise un pouvoir.
- Un Grand Immonde peut choisir un des pouvoirs accessibles aux figurines portant la marque de Nurgle.
- Un Gardien des Secrets peut choisir un des pouvoirs accessibles aux figurines portant la marque de Slaanesh.

Icônes Vivantes : Les démons majeurs sont tous inféodés à un des dieux du Chaos : les Buveurs de Sang à Khorne, les Grands Immondes à Nurgle, les Gardiens des Secrets à Slaanesh et les Ducs du Changement à Tzeentch. Ils sont si puissants que chaque démon majeur compte comme étant une icône du dieu qu'il sert et peut ainsi permettre à d'autres démons d'être invoqués près de lui.

Frénésie de Khorne : Un Buveur de Sang doit toujours lancer un assaut et effectuer une percée lorsque cela est possible.

BUVEUR DE SANG

De tous ceux qui répandent la mort sous l'égide de Khorne, le Buveur de Sang est sans aucun doute le plus terrifiant, le plus efficace et le plus sauvage. Engoncé dans une antique armure forgée au pied du trône même du Dieu du Sang, brandissant un fouet incandescent et une hache plus haute qu'un homme, le Buveur de Sang est précédé dans la bataille par l'ombre immense de ses ailes. Personne, à l'exception peut-être des Primarques des temps anciens, ne peut espérer s'opposer à eux.

GRAND IMMONDE

Entouré d'un tapis de Nurglings grimaçants, le Grand Immonde arpente pesamment les champs de bataille, répandant mort et maladie dans son sillage. Aux yeux des mortels, il est le plus abominable des serviteurs des Puissances de la Ruine, une monstruosité difforme aux organes apparents, couverts de bubons et ruisselants de pus. Rares sont ceux qui ont le courage de l'affronter, et plus rares encore ceux qui en ont la force.

DUC DU CHANGEMENT

Affronter un Duc du Changement revient à affronter le destin lui-même. Il déroule l'écheveau des possibilités, déchiffre le futur et utilise son savoir pour confondre les plans de ses ennemis. Maître ultime des secrets du Warp, seul le pouvoir mystique de Tzeentch lui-même dépasse le sien. Son apparence trahit sa nature inconstante : le Duc du Changement est une créature étrange, multicolore, et les yeux scintillants de sa tête de rapace brillent des lumières mortes et sinistres du Warp.

GARDIEN DES SECRETS

Contempler un Gardien des Secrets équivaut à abandonner toute volonté. Il connaît les désirs les plus intimes de chaque être vivant et n'hésitera pas à se servir de cet épouvantable savoir pour gagner l'ascendant sur ses ennemis, les corrompant par des promesses auxquelles nul ne pourrait résister. Mais le Gardien des Secrets n'est pas seulement un maître de la manipulation, au combat, il se révèle être un tueur rapide et sophistiqué, ses ennemis succombant à ses coups délicats et à ses caresses fatales.

ÉLITE

Les Élus constituent l'élite des Space Marines du Chaos. Vieux de plusieurs milliers d'années, ce sont les guerriers les plus expérimentés et les plus compétents des légions renégates. Ensemble, ils ont ravagé des planètes, marché au-devant de leurs armées et participé à la ruine de plusieurs civilisations. Ils sont les Élus des dieux du Chaos, fléau de tout ce qui vit.

		Élus									
	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	
Élu	17	4	4	4	4	1	4	1	10	3+	
Élu Terminator	+19	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	
Élu Aspirant Champion	+10	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	
Élu Champion Terminator	+29	4	4	4	4	1	4	3	10	2+	

Nombre/Escouade : Le nombre maximum d'Élus pouvant être sélectionnés est déterminé par la taille de votre armée :

Jusqu'à 1000 points : 10 Élus maximum

De 1001 à 2000 points : 20 Élus maximum

De 2001 à 3000 points : 30 Élus maximum

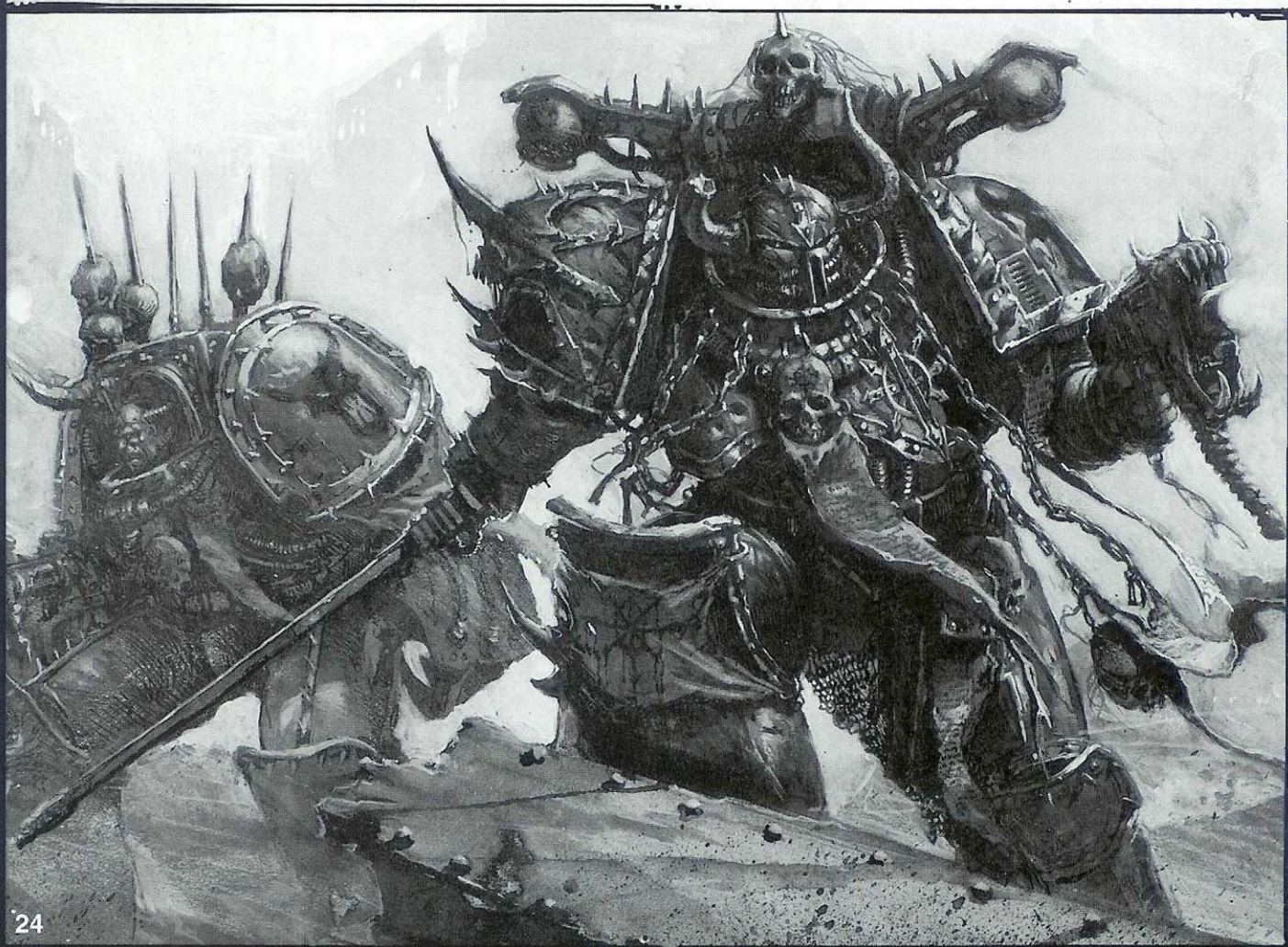
A partir de 3001 points : 40 Élus maximum.

Quel que soit le nombre d'Élus présents dans votre armée, ils comptent tous comme un seul choix d'Élite dans le schéma de structure d'armée.

De 4 à 19 Élus peuvent constituer la Suite d'un Seigneur du Chaos et/ou de son Lieutenant. De plus, une seule escouade de 5 à 20 Élus peut être sélectionnée en tant que choix d'Élite. Évidemment, la taille de ces unités est limitée par le nombre maximum d'Élus que peut contenir votre armée.

Personnage : N'importe quel nombre d'Élus en armure énergétique ou Terminator peuvent être promus au rang d'Aspirant Champion pour +10 points chacun. Les Aspirants Champions ont accès à l'Arsenal du Chaos, mais ils ne peuvent pas être équipés des armes de tir de la liste ci-contre.

Un seul Aspirant Champion dans chaque unité ou Suite peut devenir Sorcier pour +5 points.



Armes: Chaque Élu est armé soit d'un bolter, soit d'un pistolet bolter et d'une arme de corps à corps.

Options: N'importe quel nombre d'Élus en armure énergétique peut recevoir une armure Terminator pour +19 points chacun. Une figurine ainsi équipée remplace son armement par une arme énergétique et des bolters jumelés. L'arme énergétique peut être remplacée par un gantelet énergétique pour +5 points, par une griffe éclair pour +5 points ou par un poing tronçonneur pour +8 points. Les bolters jumelés peuvent être remplacés par un bolter/lance-flammes pour +5 points ou par un bolter/fuseur pour +10 points.

Dans chaque unité ou Suite, un Élu en armure Terminator sur trois peut échanger ses bolters jumelés contre une arme de la liste suivante: autocanon faucheur pour +20 points, lance-flammes lourd pour +15 points.

Les Élus en armure énergétique peuvent être équipés de grenades à fragmentation pour +1 point par figurine et/ou de grenades antichars pour +2 points par figurine.

Dans chaque unité ou Suite, un Élu en armure énergétique sur trois peut échanger son bolter contre une arme de la liste ci-dessous:

- Lance-flammes pour +6 points.
- Fuseur, pistolet à plasma ou lance-plasma pour +10 points.
- Bolter lourd pour +15 points.
- Lance-missiles ou autocanon pour +20 points.
- Canon laser pour +35 points.

Notez que les Élus portant une marque du Chaos autre que celle du Chaos Universel peuvent disposer d'autres options. Référez-vous au Livre du Chaos approprié pour plus de détails.

Tous les Élus d'une unité peuvent porter la même marque du Chaos et posséder des compétences de vétérans.

Ikône Spéciale: Une unité ou une Suite d'Élus portant la marque du Chaos Universel peut brandir une ikône spéciale pour +20 points. Il en existe deux types: l'*Ikône du Chaos Universel* et l'*Ikône Démon*. Les unités d'Élus portant une autre marque peuvent posséder l'ikône du dieu qu'elles servent. Reportez-vous aux Livres du Chaos pour plus de détails.

Transport: Chaque Suite ou unité d'Élus peut disposer d'un véhicule de transport. Si le nombre des figurines qui la composent n'excède pas dix, et qu'aucune n'est en armure Terminator, l'unité ou la Suite peut embarquer à bord d'un Rhino. Une unité ou une Suite ne comptant pas plus de dix membres peut embarquer à bord d'un Land Raider, en sachant que les figurines en armure Terminator comptent doubles.



Transport: Rhino du Chaos

	Points	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Rhino du Chaos	50	11	11	10	4

Type: Char.

Équipage: Space Marine du Chaos.

Armes: Le Rhino du Chaos est équipé de bolters jumelés.

Options: Le Rhino du Chaos peut recevoir n'importe quel don et amélioration de véhicule de l'Arsenal du Chaos.

Transport: Le Rhino du Chaos peut transporter jusqu'à dix Space Marines du Chaos. Il ne peut pas embarquer de Terminators, d'Obliterators, de Rapaces, de démons, ni aucune figurine possédant le don *Stature Démoniaque*.

Postes de tir: 1. Le toit du Rhino est équipé d'une trappe qui peut être utilisée comme poste de tir par deux passagers maximum. Cela ne fait pas du Rhino un véhicule découvert car ses passagers portent des armures énergétiques.

Accès: 3. Le Rhino possède deux sas latéraux et une rampe arrière, pouvant tous les trois être utilisés comme accès par les passagers.

Notes: Le Rhino, le plus répandu de tous les véhicules Space Marines du Chaos, est renommé pour sa fiabilité et sa facilité d'entretien. Si un Rhino est *immobilisé*, le pilote peut tenter une réparation de fortune au lieu de tirer durant les tours suivants. Lancez 1D6 lors de la phase de tir: sur un 6, le véhicule pourra à nouveau se déplacer dès sa phase de mouvement suivante. Le test est effectué durant la phase de tir.



Qu'ils soient totalement dévoués à leurs maîtres infernaux ou animés d'une soif intarissable de pouvoir, certains Space Marines du Chaos acceptent de se laisser posséder par un démon. Bien que chaque pacte soit différent, un Space Marine du Chaos n'abandonne jamais totalement le contrôle de son corps et reste généralement le maître de cette relation symbiotique impie. Néanmoins, lorsque l'heure est aux combats, le démon qu'il abrite devient bien plus fort, transformant le Possédé en une créature encore plus bestiale.

Space Marines du Chaos Possédés

	Pts/ Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Possédé	22	4	4	5	4	1	4	1	10	3/5+
Aspirant Champion Possédé	+15	4	4	5	4	1	4	2	10	3/5+

Nombre/Escouade : 5-10.

Armes : Pistolet bolter et arme de corps à corps.

Options : Les Possédés disposent tous des dons *Aura Démoniaque* et *Force Démoniaque*. Les bonus qui en découlent ont déjà été inclus dans leur profil.

Tous les Possédés d'une unité peuvent recevoir la même marque du Chaos (voir les règles appropriées), mais pas de compétences de vétérans.

Tous les Possédés d'une unité peuvent recevoir un seul et même don démoniaque choisi dans la liste ci-dessous et pour le coût indiqué :

Vol Démoniaque pour +15 points par figurine.

Griffes Démoniaques pour +5 points par figurine.

Feu Démoniaque pour +5 points par figurine.

Visage Démoniaque pour +2 points par figurine.

Mutation Démoniaque pour +10 points par figurine.

Personnage : L'unité peut être commandée par un Aspirant Champion pour +15 points. L'Aspirant Champion a accès à l'Arsenal du Chaos.

Transport : Si le nombre des Possédés d'une escouade n'excède pas dix, et qu'aucun de ses membres n'a reçu le don *Vol Démoniaque*, elle peut embarquer à bord d'un Rhino pour +50 points (reportez-vous à la description du Rhino du Chaos page 25 pour plus de détails).

Appendice au Rapport du Scribe Historicus

Partie Septième: De l'Organisation des Flottes du Chaos

Lorsqu'Horus se tourna contre l'Empereur, ses légions disposaient chacune d'une imposante armada, car ainsi en allait-il en ces temps. De tous ses lieutenants, c'était en ses Primarques que l'Empereur avait le plus confiance, les jeunes princes à la tête de ses armées auxquels tous devaient obéir. Aussi, ceux qui rejoignirent Horus n'apportèrent pas uniquement avec eux leurs frères, mais également leurs terribles flottes de guerre qui purent transporter des légions entières ainsi que d'innombrables adorateurs jusqu'à Terra pour affronter l'Empereur. C'est pourquoi une fois leur victoire difficilement acquise, les nouveaux maîtres de l'Imperium décidèrent que jamais plus un seul homme ne disposerait d'une telle puissance. Les légions furent divisées en chapitres forts d'un millier d'hommes et pourvus de juste assez de vaisseaux pour les transporter là où le besoin s'en ferait sentir. En revanche, fortement disciplinée et dotée de traditions bien ancrées, la Flotte Impériale connut une expansion considérable.

Les légions renégates ne connurent jamais de pareil changement. Les vaisseaux qui les portèrent dans leur fuite jusqu'à l'Œil de la Terreur restèrent en leur possession, ce qui fait qu'aujourd'hui encore les forces du Chaos sont toujours organisées autour des légions.

Leurs vaisseaux ne sont pas toujours commandés par des Space Marines, mais parfois par d'anciens corsaires ou trafiquants, comme Abraham Thrust ou Maleficia Arkham, dont les services sont si prisés par les renégats qu'ils sont couramment assignés à

l'équipage d'un vaisseau, voire au commandement d'une flotte placée sous l'égide d'un Maître de Guerre. Une telle collaboration n'est toutefois pas sans risques, car l'échec est rarement toléré...

Il est impossible d'estimer la taille totale des flottes du Chaos car des vaisseaux que l'on pensait perdus dans le Warp réapparaissent des siècles plus tard à leur service. Certaines flottes tombent aussi aux mains des renégats suite à d'ignobles complots, et des vaisseaux sont construits au sein même de l'Œil de la Terreur ou sur des planètes rebelles du Segmentum Obscurus. La Guerre Gothique elle-même ne donne qu'une vague idée de l'étendue des flottes du Chaos, car il ne s'agissait que de celles ayant prêté allégeance à Abaddon. Au total, la Flotte Impériale est certainement plus importante, mais disséminée à travers la galaxie, tandis que celle du Chaos peut concentrer ses forces dans l'Œil de la Terreur avant de se lancer à l'assaut de la Porte Cadienne. Il existe d'autres moyens de sortir de l'Œil, mais extrêmement difficiles à emprunter avec une flotte imposante sans risquer d'être détecté ou même de perdre des vaisseaux. Lors des premiers stades de la Guerre Gothique, il fallut à Abaddon pas moins de trois années de raids soigneusement planifiés pour réduire au silence assez de stations de détection avant de pouvoir enfin lancer son attaque principale. Tant que la Porte Cadienne sera fermement défendue, les risques d'une incursion majeure seront faibles, mais l'Imperium ne doit pas oublier ce dont sont capables les Seigneurs du Chaos s'il tient à sa sécurité.

Athrix Heremongh,
sur ordre de l'Inquisiteur Horst.

0-1 Culte Obliterator

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Obliterator	70	4	4	5	5	2	4	2	9	2/5+

Nombre/Escouade: 1-3.

Armes: *Armes Corporelles* (voir plus bas). Les Obliteurs peuvent avoir plus d'une arme de corps à corps, mais ceci a déjà été inclus dans leur profil. Ils ne reçoivent donc pas d'Attaque supplémentaire pour le maniement de plusieurs armes de corps à corps.

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur: Les Obliteurs réussissent automatiquement tout test de moral. Ils ne battent jamais en retraite et ne peuvent pas être bloqués.

Armes Corporelles: Les Obliteurs sont capables de modifier leur corps pour créer une large variété d'armes. Ils ne peuvent tirer qu'avec une seule arme lors de chaque phase de tir, et chaque Obliterator peut tirer avec une arme différente parmi celles disponibles.

Armes d'Obliteurs: Canon laser, autocanon, lance-missiles (à fragmentation uniquement), bolter lourd, lance-plasma jumelés, fuseurs jumelés, lance-flammes et gantelet énergétique.

Les Obliteurs peuvent changer d'armes entre différentes phases, ils peuvent donc tirer avec des lance-plasma jumelés, puis lancer un assaut avec des gantelets énergétiques.

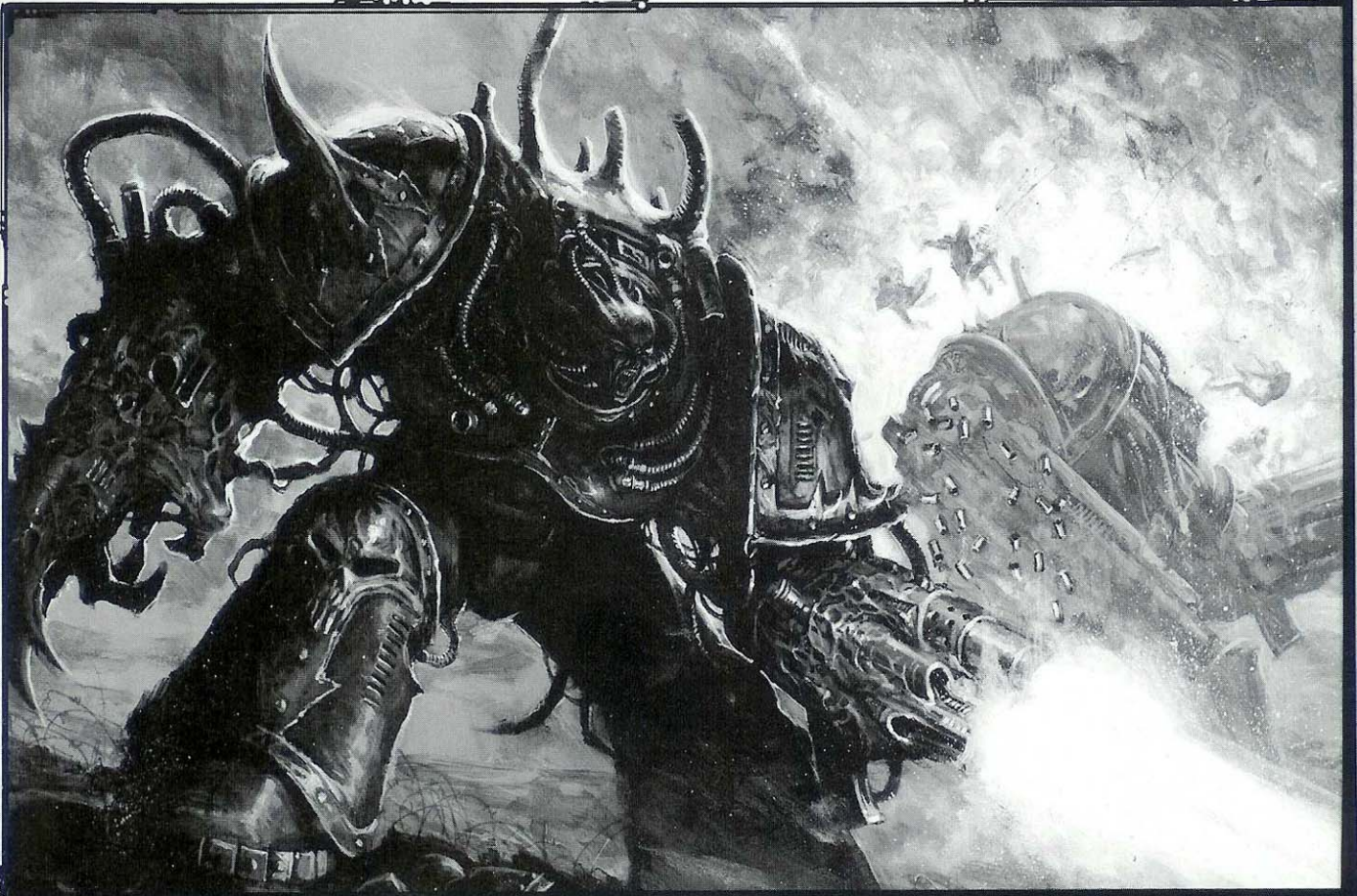
Frappe en Profondeur: Les Obliteurs peuvent se téléporter. Pour représenter ceci, ils peuvent utiliser les règles de *Frappe en Profondeur* pour se déployer si la mission l'autorise.

Lents et Méthodiques: Les Obliteurs sont imposants et massifs. Ils avancent de manière progressive en tirant sans discontinuer. Pour représenter ceci, ils comptent toujours comme étant immobiles lorsqu'ils tirent, même s'ils se sont déplacés lors de la phase de mouvement.

Ils sont néanmoins particulièrement lents et se déplacent toujours comme s'ils se trouvaient en terrain difficile (lancez 2D6 et conservez le plus haut résultat). Ils ne reçoivent jamais le bonus de +1 Attaque lorsqu'ils lancent un assaut, comptent comme ayant une Initiative de 1 pour combattre au corps à corps et ne peuvent jamais effectuer de *percée*.

Nature Démoniaque: Les Obliteurs possèdent les dons *Aura Démoniaque* et *Armure Démon* (les bonus conférés par ces dons ont déjà été inclus dans leur profil).

Les Obliteurs ont résidé trop longtemps au sein de l'Œil de la Terreur, à tel point que leur armure a fini par se fondre avec leur chair. Ne constituant plus qu'une seule entité, corps et armure n'ont cessé de croître au cours des siècles pour devenir des monstres capables de changer de forme afin de porter la mort dans le camp ennemi. Les Obliteurs ne sont plus vraiment des Space Marines du Chaos, mais un amalgame entre homme, démon et armure, chaque partie étant indissociable des autres.



TROUPES

Les Space Marines du Chaos de légions renégates, jurèrent jadis fidélité à l'Empereur et furent chargés de protéger l'Humanité en Son nom. Ils ont depuis longtemps brisé leurs vœux pour s'allier aux dieux du Chaos, plaçant leur soif de pouvoir au-dessus de tout. Leurs armures, leurs armes et même leur apparence physique ont changé pour refléter leur nouvelle allégeance ainsi que la face cachée de leurs âmes. A présent, l'Humanité ne connaît pas d'ennemis plus dangereux que ceux qui furent ses anciens protecteurs.

Space Marines du Chaos

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space Marine du Chaos	14	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Aspirant Champion	+13	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Nombre/Escouade : 5-20.

Armes : Chaque figurine est équipée d'une arme de corps à corps ainsi que d'un bolter ou d'un pistolet bolter.

Options : L'un des Space Marines du Chaos de l'escouade peut recevoir une des armes lourdes suivantes : canon laser pour +15 points, lance-missiles pour +10 points, autocanon pour +10 points, bolter lourd pour +5 points.

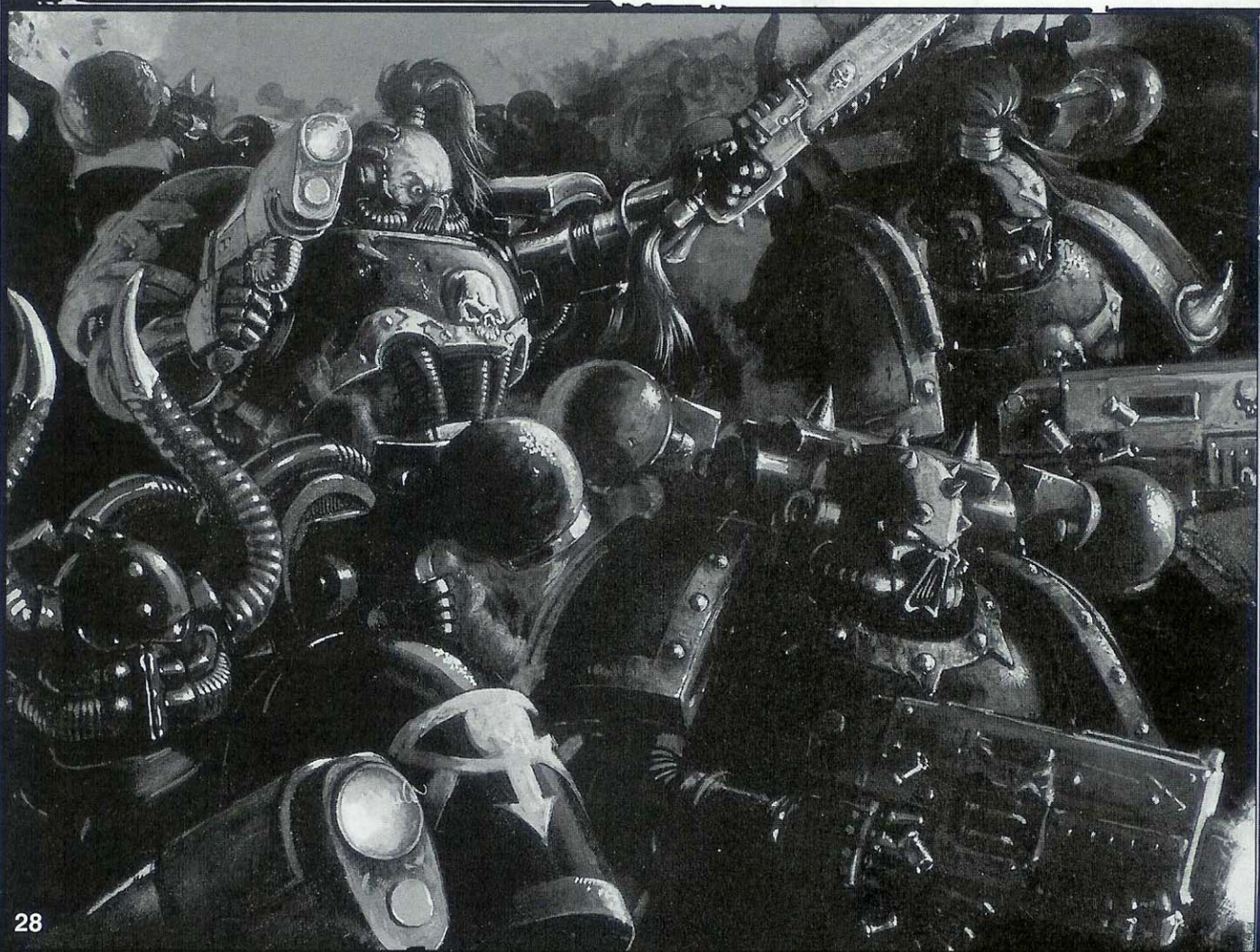
L'un des Space Marines du Chaos de l'escouade peut recevoir une des armes spéciales suivantes : lance-plasma pour +10 points, fuseur pour +10 points, lance-flammes pour +6 points, pistolet à plasma pour +10 points. Si vous ne choisissez pas d'arme lourde, un second Space Marine du Chaos de l'escouade peut recevoir une arme spéciale.

L'escouade entière peut être équipée de grenades à fragmentation pour +1 point par figurine, et/ou de grenades antichars pour +2 points par figurine.

L'unité de Space Marines du Chaos peut recevoir une marque du Chaos (voir règles spéciales) ainsi qu'une ou plusieurs compétences de vétérans. Si une unité reçoit une marque du Chaos, ses options d'armes peuvent changer. Reportez-vous aux Livres du Chaos.

Personnage : L'unité peut être commandée par un Aspirant Champion pour +13 points. L'Aspirant Champion a accès à l'Arsenal du Chaos.

Transport : Si le nombre de Space Marines du Chaos n'excède pas dix, l'unité peut embarquer à bord d'un Rhino pour +50 points (voir page 25 pour plus de détails).



Berserks de Khorne

Les Berserks sont des Space Marines du Chaos vénérant Khorne, des guerriers effrayants et implacables combattant avec frénésie pour approvisionner en crânes le trône de leur dieu. Tous les World Eaters sont des Berserks, mais tous les Berserks ne sont pas originaires de cette légion, car nombreux sont les Space Marines du Chaos qui ont depuis senti l'appel de Khorne faire vibrer leur sens de l'honneur martial ou leur soif de vengeance, et qui ont rejoint les rangs de ces tueurs fanatiques.

Les Berserks portent la marque de Khorne. Les Seigneurs, Lieutenants, Élus, Possédés et Space Marines du Chaos à pied ou à moto peuvent tous porter la marque de Khorne (voir le Livre de Khorne pour plus de détails). Les escouades de Space Marines du Chaos qui reçoivent la marque de Khorne deviennent un choix d'Élite, à moins que l'armée ne soit commandée par une figurine portant également cette marque, auquel cas elles restent des choix de Troupes.

Noise Marines de Slaanesh

Les Noise Marines sont des serviteurs de Slaanesh avides d'expérimenter toujours plus de nouvelles sensations. Leurs pratiques sont tout autant méprisables qu'indicibles, et leur insatiable appétit de découvertes les a conduits à l'utilisation d'armes soniques car ils sont capables de percevoir les plus subtils changements de fréquence sonore. Ceci affecte leur cerveau en provoquant chez eux des réactions intenses, et plus les sons qu'ils produisent sont bruyants et discordants, plus leur sensation est forte. La plupart des Noise Marines sont originaires de la légion des Emperor's Children, bien que la puissance séductrice de Slaanesh soit telle que de nouveaux renégats tombent régulièrement sous son charme.

Les Noise Marines sont des Space Marines du Chaos portant la marque de Slaanesh. Les Seigneurs, Lieutenants, Élus, Possédés, Space Marines du Chaos à pied ou à moto et Havocs peuvent tous porter la marque de Slaanesh (voir le Livre de Slaanesh pour plus de détails). Les escouades de Space Marines du Chaos qui reçoivent la marque de Slaanesh deviennent un choix d'Élite, à moins que l'armée ne soit commandée par une figurine portant également cette marque, auquel cas elles restent des choix de Troupes.

Marines de la Peste de Nurgle

Les Marines de la Peste sont des serviteurs de Nurgle qui ont choisi de véhiculer toutes sortes de contagions en retour d'une immunité contre ces fléaux. Bouffis et gangrenés, ils sont horribles à contempler mais peuvent endurer les pires blessures grâce aux faveurs de Père Nurgle. La légion de la Death Guard est l'unique source de tous les Marines de la Peste originaux, bien que depuis l'Hérésie d'Horus, nombreux sont les renégats dont la volonté d'exister est suffisamment forte pour accepter de sacrifier leur âme contre une vie éternelle.

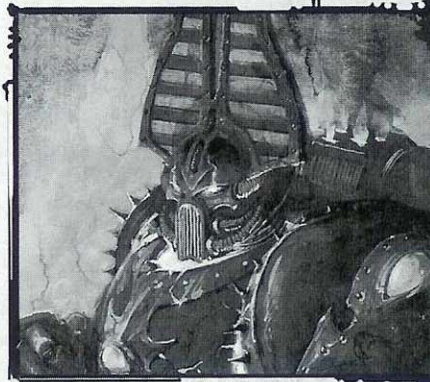
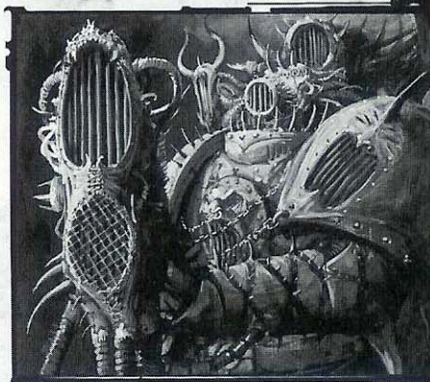
Les Marines de la Peste sont des Space Marines du Chaos portant la marque de Nurgle. Les Seigneurs, Lieutenants, Élus, Possédés, Space Marines du Chaos et Havocs peuvent tous porter la marque de Nurgle (voir le Livre de Nurgle pour plus de détails). Les escouades de Space Marines du Chaos qui reçoivent la marque de Nurgle deviennent un choix d'Élite, à moins que l'armée ne soit commandée par une figurine portant également cette marque, auquel cas elles restent des choix de Troupes.

Thousand Sons

La légion des Thousand Sons sert Tzeentch et a toujours abrité des sorciers capables de manipuler les énergies du Warp, bien que depuis l'Hérésie d'Horus, nombreux sont les renégats possédant des talents psychiques à s'être tournés vers cette divinité. La légion comporte toutefois une catégorie de guerriers absolument unique car dans une tentative de mettre un terme à la vague de mutations qui frappait les siens, Ahriman lança un terrible sort connu comme l'Effacement d'Ahriman. Celui-ci eut pour conséquence de transformer en poussière tous les membres de la légion qui n'étaient pas des sorciers, de sorte qu'il ne reste plus que leur âme enfermée à jamais dans une armure énergétique.

Bien que tous portent la marque de Tzeentch, les Thousand Sons se divisent en deux catégories. Les Seigneurs, Lieutenants, Élus et Possédés sont des *Sorciers*. Les escouades ordinaires de Space Marines du Chaos ne sont par contre que des esprits sans corps enfermés dans leurs armures (même si les Aspirants Champions sont considérés comme des *Sorciers*). Reportez-vous au Livre de Tzeentch pour plus de détails.

Les escouades de Space Marines du Chaos qui reçoivent la marque de Tzeentch deviennent un choix d'Élite, à moins que l'armée ne soit commandée par une figurine portant également cette marque, auquel cas elles restent des choix de Troupes.



Le Warp regorge d'entités avides de se repaître de la chair et des âmes des mortels. Ces êtres infiniment retors et mauvais peuvent revêtir une multitude d'apparences, mais chaque dieu du Chaos a ses serviteurs favoris et ce sont eux qui forment l'essentiel de ses armées démoniaques, partant au combat pour la plus grande gloire de leurs maîtres infernaux et pour leurs propres plaisirs impies.

Bandes de Démon

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sanguinaire	26	4	0	5	4	1	4	2	10	3/5+
Portepeste	16	4	0	4	4(5)	1	4	2	8	-/5+
Horreur	17	2	3	4	3	2	2	1	8	-/5+
Démonette	15	4	0	4	3	1	4	1+1	8	-/5+

Nombre/Escouade : 5-15.

Armes : Chaque type de démon possède un ou plusieurs dons démoniaques. Certains sont innés, d'autres leur sont conférés par les armes qu'ils portent.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Sanguinaires se battent à l'aide de grandes *Lames d'Enfer* comptant comme des armes énergétiques et portent des armures de Khorne leur conférant une sauvegarde d'armure de 3+. Ils doivent lancer un assaut et effectuer une *percée* chaque fois que cela leur est possible.

Les Horreurs de Tzeentch utilisent le don *Feu Démoniaque* pour projeter des flammes sur leurs adversaires. N'importe quel nombre d'Horreurs peut être promu Incendiaires de Tzeentch pour +6 points par figurine. Les Incendiaires ont le même profil mais peuvent de plus utiliser le pouvoir *Éclair de Mort* sans avoir à réussir de test psychique préalable.

Les Démonettes peuvent utiliser le *Cri du Warp* (voir Livre de Slaanesh en page 59) et sont dotées de *Griffes Démoniaques*.

Les Portepestes de Nurgle possèdent les dons *Pourriture de Nurgle* (voir Livre de Nurgle) et *Venin Démoniaque*, représentant le pus virulent qui suinte en permanence de leurs griffes et de leurs poignards (l'Attaque supplémentaire a déjà été prise en compte dans leur profil).

Invoqués : Les meutes de démons sont invoquées sur le champ de bataille comme décrit dans les règles se trouvant au début de la liste d'armée.

Invulnérables : Les démons sont des créatures surnaturelles constituées de la matière brute du Chaos. Ils sont par conséquent très difficiles à détruire et bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 5+, en plus de la sauvegarde d'armure notée sur leur profil.

Instabilité : Les meutes de démons sont sujettes à l'*Instabilité Démoniaque* (voir page 12).



Nurglings

	Pts/Socle	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Nurglings	10	3	0	3	3	3	3	3	7	5+

Nombre/Escouade: 3-10 socles de Nurglings.

Armes: Griffes et dents.

RÈGLES SPÉCIALES

Invulnérables: Les Nurglings sont des créatures surnaturelles constituées de la matière brute du Chaos. Ils sont par conséquent très difficiles à détruire et la sauvegarde de 5+ de leur profil est invulnérable.

Vulnérables aux Explosions: Toute arme utilisant un gabarit (explosion, souffle ou artillerie) inflige aux Nurglings deux blessures au lieu d'une seule. Évidemment, une arme dotée d'une Force de 6 ou plus éliminera instantanément un socle de Nurglings, conformément aux règles de *Mort Instantanée*.

Petites Cibles: Les Nurglings sont très durs à viser, et s'ils bénéficient d'une sauvegarde de couvert, celle-ci est améliorée de +1. Notez que cela ne leur donne pas droit à une sauvegarde de couvert s'ils sont à découvert, leur petite taille signifie de plus qu'ils ne bloquent pas les lignes de vue, hormis sur d'autres Nurglings.

Progéniture de Père Nurgle: Les Nurglings ont tendance à suivre les Champions de Nurgle où qu'ils aillent. Une armée ne peut donc inclure qu'une unité de Nurglings pour chaque personnage indépendant ou unité portant la marque de Nurgle.

Malicieux: Un commandant ne peut pas compter sur des Nurglings pour tenir un objectif car ils ne tarderaient pas à décamper, voire à l'endommager. Pour représenter ceci, les Nurglings ne peuvent jamais occuper un quart de table ou tenir un objectif.

Instabilité: Les Nurglings sont sujets à l'*Instabilité Démoniaque* (voir page 12).

Les Nurglings sont les créations du dieu du Chaos Nurgle. Ils se répandent sur le champ de bataille en une marée pestilentielle et grouillante d'où émane une cacophonie de cris stridents, menaçant d'engloutir leurs ennemis sous leurs griffes infectées et leurs morsures contagieuses.



ATTAQUE RAPIDE

Au temps de l'Hérésie d'Horus, l'Adeptus Astartes n'employait les réacteurs dorsaux qu'en nombre très limité. Les rares renégats qui en possédaient au moment où ils s'enfuirent dans l'Œil de la Terreur ont traversé les millénaires, hantant les cieux des mondes démons, et leur goût commun de la traque les a fait se regrouper en factions atypiques outrepassant les divisions des légions renégates. Au fil des siècles, leur équipement s'est transformé sous l'influence du Chaos, insufflant aux mécanismes originaux une énergie démoniaque. Au combat, leurs cris de guerre sont amplifiés, transformés en longs hurlements envoûtants qui attirent leurs proies jusqu'à eux.

O-I Rapaces du Chaos

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Rapace	29	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Aspirant Champion	+13	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Nombre/Escouade : 5-10.

Armes : Arme de corps à corps, pistolet bolter, grenades à fragmentation et antichars.

Options : Jusqu'à trois figurines de l'unité peuvent recevoir une des armes suivantes : lance-plasma pour +10points, fuseur pour +10points, lance-flammes pour +6points ou pistolet à plasma pour +10points.

Une unité de Rapaces peut recevoir la marque du Chaos Universel ainsi qu'une ou plusieurs compétences de vétérans.

Personnage : L'unité peut être commandée par un Aspirant Champion pour +13points. L'Aspirant Champion a accès à l'Arsenal du Chaos.

RÈGLES SPÉCIALES

Nature Démoniaque : Les Rapaces possèdent les dons *Vol Démoniaque* et *Visage Démoniaque*.

Harcèlement : Les Rapaces peuvent quitter un corps à corps à la fin d'une phase d'assaut, à condition que ni eux, ni au moins l'un de leurs adversaires n'aient à battre en retraite. Les Rapaces fuient alors de 3D6ps dans n'importe quelle direction et se regroupent automatiquement à la fin du mouvement (même si l'ennemi est à moins de 6ps et s'ils ont perdu plus de 50% de leurs effectifs). Les figurines précédemment engagées contre eux ne peuvent alors que *consolider*.



Motos Space Marines du Chaos

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pilote	34	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Aspirant Champion	+13	4	4	4	4(5)	1	4	3	10	3+

Nombre/Escouade: 3-10.

Armes: Chaque moto est équipée de bolters jumelés. Chaque pilote est armé d'une arme de corps à corps ou d'un pistolet bolter. Les pilotes ne peuvent pas utiliser d'arme de corps à corps additionnelle car ils ont besoin d'une main pour conduire.

Options: L'escadron peut être équipé de grenades à fragmentation pour +1 point par figurine et de grenades antichars pour +2 points par figurine.

Jusqu'à deux figurines de l'escadron peuvent remplacer leurs bolters jumelés par un lance-plasma pour +10 points, un fuseur pour +10 points ou un lance-flammes pour +6 points.

L'escadron de Motos Space Marines du Chaos peut recevoir une marque du Chaos (voir les règles spéciales) ainsi qu'une ou plusieurs compétences de vétérans.

Personnage: L'unité peut être commandée par un Aspirant Champion pour +13 points. L'Aspirant Champion a accès à l'Arsenal du Chaos.

RÈGLES SPÉCIALES

Montures d'Acier: Comme toutes les figurines à moto, les Motos du Chaos bénéficient d'un bonus de +1 en Endurance. De plus, comme elles sont couvertes de faux et de lames, les Motos du Chaos obtiennent +1 Attaque. Ces modifications ont déjà été incluses dans leur profil ci-dessus.

Les Motos Space Marine du Chaos ne tirent aucun avantage du don *Résistance Démoniaque*.

Les siècles passés dans le Warp ont couvert ces engins de cornes ou de pointes menaçantes, et de simples véhicules, elles sont à ce jour devenues une véritable extension de leur pilote. Le grondement de leur moteur est aussi effrayant que le rugissement d'une bête qui pousse l'âme à commettre les actes les plus vils. À l'avant-garde des légions renégates, elles laissent dans leur sillage une odeur de soufre et de mort.



Les entités démoniaques les plus primaires sont utilisées comme meutes de chasse par les légions renégates. Même si le mauvais génie calculateur de leurs cousins anthropomorphes leur fait défaut, leur ruse instinctive et leur férocité bestiale les rend très dangereuses.

Meutes Démoniaques

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chiens de Khorne	21	4	0	5	4	1	5	2	8	-/5+
Hurleurs	15	4	0	4	4	1	5	1	8	-/5+
Gargouilles	15	4	0	5	4	1	5	2	7	-/5+

Meute: 5-10 bêtes. Une meute ne peut contenir que des démons du même type.

Armes: Griffes et crocs.

RÈGLES SPÉCIALES

Chiens de Khorne: Les Chiens de Khorne portent des *Colliers de Khorne* (voir le Livre de Khorne), se déplacent comme de la cavalerie et doivent lancer un assaut et effectuer une *percée* chaque fois que cela leur est possible.

Hurleurs de Tzeentch: Ces créatures sont spécialisées dans les attaques éclair et possèdent la compétence de vétérans *Charge Féroce* ainsi que le don *Vol Démoniaque*.

À la fin d'une phase d'assaut, une unité de Hurleurs doit quitter le corps à corps dans lequel elle est engagée, si ni elle, ni au moins l'un de ses adversaires, ne sont obligés de battre en retraite. L'unité bat en retraite de 3D6ps et se regroupe automatiquement à la fin de son mouvement (même si l'ennemi se trouve à moins de 6ps et même si elle a perdu plus de 50% de ses effectifs). Les figurines ennemies qui étaient engagées au corps à corps contre elle ne peuvent que *consolider*.

Gargouilles: De tous les démons les plus communs, les Gargouilles sont les seuls à être infodés au Chaos Universel. Elles possèdent le don *Vol Démoniaque*.

Invoqués: Les bêtes démoniaques sont invoquées sur le champ de bataille comme décrit dans les règles se trouvant au début de la liste d'armée.

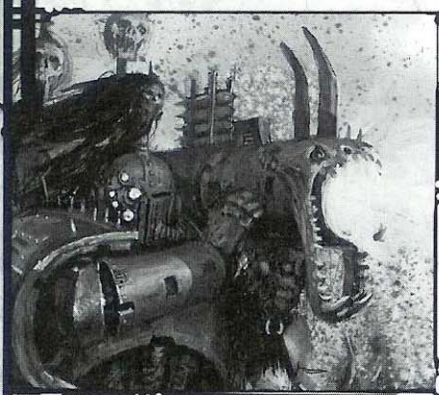
Invulnérables: Les bêtes démoniaques sont des créatures surnaturelles constituées de la matière brute du Chaos. Elles sont par conséquent très difficiles à détruire et bénéficient du don *Aura Démoniaque* qui leur confère une sauvegarde invulnérable de 5+.

Instabilité: Les meutes de bêtes démoniaques sont sujettes à l'*Instabilité Démoniaque*.



SOUTIEN

Les Havocs sont des Space Marines du Chaos aimant par-dessus tout semer la destruction à distance. L'arme lourde de chacun d'entre eux est une alliée de confiance avec laquelle il a livré des milliers de combats et dont il connaît par cœur les spécificités. Ensemble, arme et Marine du Chaos peuvent atteindre n'importe quel point du champ de bataille et y répandre le malheur, tels leurs dieux capricieux.



Les Predators des légions du Chaos sont un héritage de l'ère pré-Hérésie, même s'ils sont à présent à peine reconnaissables aux yeux de ceux qui sont familiarisés avec la version impériale. Des gueules démoniaques ornent l'extrémité de chaque canon et des icônes impies couvrent leur blindage tordu et corrompu.



Havocs

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Havoc	14	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Aspirant Champion	+13	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Nombre/Escouade : 5-10.

Armes : Bolter ou pistolet bolter & arme de corps à corps.

Options : Jusqu'à quatre Space Marines du Chaos peuvent remplacer leur bolter par une des armes suivantes: canon laser pour +35 points, lance-missiles pour +20 points, autocanon pour +20 points, bolter lourd pour +15 points, lance-plasma pour +15 points, fuseur pour +15 points, lance-flammes pour +10 points.

L'unité de Havocs peut recevoir une marque du Chaos (voir règles spéciales) ainsi qu'une ou plusieurs compétences de vétérans. Notez que si une unité reçoit une marque du Chaos, ses options d'armes peuvent changer. Reportez-vous aux Livres du Chaos.

Personnage : L'unité peut être commandée par un Aspirant Champion pour +13 points. L'Aspirant Champion a accès à l'Arsenal du Chaos.

Transport : Si le nombre de Havocs n'excède pas dix, l'unité peut embarquer à bord d'un Rhino pour +50 points.

Predator du Chaos

	Points	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Predator du Chaos	85	13	12	10	4

Type : Char.

Équipage : Space Marines du Chaos.

Armes : Un Predator est doté de l'une des armes de tourelle de la liste suivante: canons laser jumelés pour +35 points ou autocanon pour +15 points.

Options : Un Predator peut être doté de deux tourelles de flanc équipées de l'une des options d'armes suivantes: bolters lourds pour +10 points la paire, canons laser pour +25 points la paire.

Un Predator du Chaos peut recevoir n'importe quelle amélioration de véhicule ou don autorisé par l'Arsenal du Chaos.

Je suis le sixième fils de Kaschada, chef des Tabors, né le jour de la venue parmi nous du Prophète. Nous, les Tabors, nous étions des proscrits, condamnés juste parce que nous vénérions les dieux des Quatre Vents: le Vent du Sang, qui enflamme l'âme des guerriers, le Vent de la Peste, qui supprime les faibles, le Vent du Changement, qui apporte aux hommes les dons des dieux, et le Vent Odorant qui réveille les passions.

Nos ennemis étaient les Otmans, vivant dans les cités et servant le Dieu du Ciel. Pendant des siècles, ils ont écumé les plaines, nous chassant sans relâche, mais tout a changé à la venue du Prophète.

L'année de mes quatorze ans, je fis partie de la horde qui s'infiltra dans la cité de Jaghann et massacra ses habitants. Durant ces jours mémorables où les Tabors sont devenus les maîtres des plaines, saccageant et pillant à souhait, j'ai acquis quatre pistolets dorés et un sabre fin de Qaseen. Vêtu de robes de soie, j'ai dressé mes faucons sans jamais

laisser personne m'insulter. L'une après l'autre, les cités des Otmans sont tombées devant nous. D'interminables caravanes d'esclaves s'étraient sur la plaine jusqu'à la montagne du Prophète, pour y être sacrifiés aux vents.

Le Prophète était un être unique, plus grand que les Tabors. Il portait une armure de jais et d'or, son gantelet était capable de briser n'importe quelle porte fermée et sa lame tranchait même le métal de Qaseen. Personne n'était capable de soutenir son regard de braise, et les chefs des clans ont appris de lui la véritable nature des dieux, ainsi que la manière d'apporter la mort à nos ennemis.

Finalement, notre horde rencontra l'armée des Otmans dans la Plaine Rouge. Parmi eux se trouvaient pas moins de vingt Géants des Tempêtes, les héros des Otmans dont on disait qu'ils avaient traversé les vents jusqu'à la citadelle du Dieu du Ciel et étaient désormais revenus pour défendre leur peuple. Le Prophète nous affirmait que l'immortalité serait accordée à ceux qui les battraient...

Dreadnought du Chaos

				Blindage					
	Points	CC	CT	F	Avant Flanc	Arr.	I	A	
Dreadnought	75	4	4	6(10)	12	12	10	4	3

Type : Marcheur.

Équipage : Un Space Marine du Chaos.

Armes : Un Dreadnought du Chaos est équipé d'une arme de corps à corps de Dreadnought incorporant des bolters jumelés et d'une des armes de la liste suivante : autocanons jumelés pour +35 points, canons laser jumelés pour +50 points, bolters lourds jumelés pour +30 points, multi-fuseur pour +40 points, lance-plasma lourd pour +40 points.

Options : A la place d'une arme de tir, un Dreadnought du Chaos peut être équipé d'une seconde arme de corps à corps de Dreadnought incorporant des bolters jumelés pour +15 points, ce qui lui confère un bonus de +1 Attaque. Cette option reste rare mais nous l'avons incluse pour ceux qui sont intéressés par ce type de conversion. Dans ce cas, aucune des deux armes de corps à corps ne peut être remplacée par un lance-missiles.

Une seule paire de bolters jumelés peut être remplacée par un lance-flammes lourd pour +12 points. Un Dreadnought peut également remplacer son arme de corps à corps (ainsi que ses bolters jumelés) par un lance-missiles pour +10 points, auquel cas il ne possède plus que 2 Attaques, sa Force passe à 6 et il ne compte plus comme étant équipé d'une arme de corps à corps de Dreadnought.

Un Dreadnought du Chaos peut recevoir n'importe quelle amélioration de véhicule ou don autorisé par l'Arsenal du Chaos.

RÈGLES SPÉCIALES

Fou Furieux : Au début de la phase de mouvement, lancez un dé sur le tableau ci-dessous pour chaque Dreadnought du Chaos non *immobilisé* ou disposant d'une arme opérationnelle :

- 1 **Rage Sanguinaire !** Au lieu de tirer, le Dreadnought avance de 6+1D6 ps vers la figurine ou l'unité ennemie la plus proche. S'il parvient à portée d'assaut, il devra la charger en doublant sa caractéristique d'Attaques. S'il était déjà au corps à corps, il continuera de se battre en doublant ses Attaques. S'il est *immobilisé* et qu'il n'est pas engagé au corps à corps, remplacez ce résultat par *Tir Frénétique !*
- 2-5 Le Dreadnought bouge et tire normalement.
- 6 **Tir Frénétique !** Le Dreadnought ne peut ni bouger ni lancer d'assaut durant ce tour. A la place, il doit tirer deux fois avec toutes ses armes sur la figurine ou l'unité ennemie la plus proche. Si aucune cible ennemie n'est visible ou à portée, le Dreadnought tire sur l'unité amie la plus proche visible et à portée. Si le Dreadnought ne possède plus d'arme opérationnelle, ou s'il n'a aucune cible potentielle à portée, remplacez ce résultat par *Fou Furieux !*

Mon âme avait soif de répandre le sang et je me suis jeté avidement dans la bataille. Au cours de cette longue journée, j'ai lancé l'assaut à quatre reprises, déchargeant à chaque fois sans effet chacun de mes pistolets sur les Géants des Tempêtes. Leur armure résistait à mes balles. Leurs armes fauchaient mes compagnons, faisant voler hommes et chevaux dans tous les sens. Lorsque le ciel du soir a commencé à rougir, l'air était empli de l'odeur de la mort. La grande horde des Tabors, les fils du Prophète, était quasiment exterminée, mon père était mort, ainsi que mes frères. J'avais été blessé et mon sabre était brisé, mais ma haine était plus forte que jamais. Plus assez nombreux pour former des rangs serrés, nous étions prêts à lancer une nouvelle charge sur un signe du Prophète.

Mais au lieu de lever la bannière pour ordonner l'assaut, il l'a pointée vers le sommet de la colline derrière lui, où la lune commençait à poindre. Une horde de démons couverts de sang et brandissant d'énormes haches y apparut. Ils se sont lancés sur les Géants des Tempêtes, et nous à leur suite. Les Guerriers

des Dieux ont engagé le combat. Nous étions atterrés par leur puissance. Je me suis rué en avant, en me saisissant d'une lance brisée. Des vents enflammés ont tenté de me repousser, mais j'ai persévéré pour enfoncer ma lance dans la poitrine du premier Géant des Tempêtes que j'ai croisé, en le frappant à un endroit où son armure avait été endommagée. Alors qu'il tombait, le Prophète en a profité pour l'achever de sa lame brillante, puis il s'est saisi de ses entrailles et les a brandies devant moi en me disant que l'immortalité m'attendait.

Moins d'une centaine de Tabors ont survécu. Le Prophète m'a demandé ce que je ressentais. Je lui ai répondu que je désirais la vengeance, oui, me venger des Géants des Tempêtes qui avaient tué mon père, mes frères et massacré mon clan, me venger sur leur espèce et leur progéniture. Je voulais renverser leur dieu et leur faire regretter d'avoir osé faire la guerre aux Tabors. Le Prophète a semblé satisfait de ma réponse et a dit que j'allais voyager à ses côtés à travers les vents, que je deviendrais un guerrier des dieux.

Les Dreadnoughts sont dans l'Imperium des légendes vivantes rappelant la gloire d'un héros du passé, ceux des légions renégates symbolisent par contre le tourment et la malédiction éternelle. Les occupants de ces sarcophages infernaux sont maintenus en vie dans une agonie perpétuelle les plongeant dans une folie furieuse. Ils pestent et enragent contre le monde extérieur, ce qui en fait des monstres terrifiants et imprévisibles devant être solidement enchaînés entre chaque bataille.



Le Land Raider est sans nul doute le plus puissant char jamais construit, et lorsque les légions renégates s'enfuirent vers l'Œil de la Terre, elles emportèrent avec elles des centaines de ces précieux engins. Aujourd'hui, nulle Croisade Noire n'est organisée sans qu'un contingent de Land Raider ne soit envoyé en avant-garde, démontrant que même dix mille ans plus tard, ce sont toujours les meilleurs véhicules.



Land Raider du Chaos

	Points	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Land Raider du Chaos	250	14	14	14	4

Type : Char.

Équipage : Space Marines du Chaos.

Armes : Un Land Raider du Chaos est doté de deux paires de canons laser jumelés et de bolters lourds jumelés.

Options : Un Land Raider du Chaos peut recevoir n'importe quelle amélioration de véhicule ou don autorisé par l'Arsenal du Chaos.

Transport : Un Land Raider du Chaos peut transporter jusqu'à dix Space Marines du Chaos ou cinq Terminators du Chaos.

Postes de Tir : 0. Le Land Raider est de conception très ancienne. Il représente le summum de la technologie et la protection apportée par le blindage massif de sa coque n'a pas été amoindrie par des écoutilles ou des meurtrières superflues. Les écoutilles situées à son sommet sont réservées à l'équipage et ne peuvent pas être utilisées comme poste de tir par les passagers.

Accès : 3. Le Land Raider possède une imposante rampe d'accès frontale, ainsi qu'un sas de chaque côté de sa coque, pouvant tous les trois être utilisés pour débarquer ou embarquer.

Notes : Le Land Raider du Chaos dispose de deux capacités spéciales dues à l'esprit qui le possède. Cette présence démoniaque est l'équivalent de l'Esprit de la Machine des Land Raiders impériaux.

Système de Visée : L'esprit démoniaque aide l'équipage à repérer et à détruire les cibles ennemies. Le Land Raider peut toujours utiliser une arme de plus que le nombre normalement défini par son déplacement (sauf, bien sûr, s'il utilise déjà toutes ses armes!) Ce tir peut viser une cible différente de celle sur laquelle tire l'équipage, il est cependant moins précis que celui-ci et est résolu avec une CT de 2. Si l'équipage est *secoué* ou *sonné*, et donc dans l'incapacité de tirer, l'esprit démoniaque peut tout de même faire tirer un système d'arme grâce à cette même règle.

Machine Infernale : Si l'équipage est *sonné* et ne peut pas diriger le Land Raider du Chaos, l'esprit démoniaque peut en prendre temporairement le contrôle et le faire se déplacer droit devant lui (et seulement en ligne droite) de 12 ps maximum.

Un Land Raider du Chaos peut être normalement *immobilisé* par un terrain difficile.

Le sang jaillissait par le cou du garde décapité tandis que sa tête était fermement agrippée par le géant en armure rouge qui se tenait devant lui. Des tirs de laser heurtèrent le sol tout autour du guerrier couvert de sang, certains creusant de petits cratères dans son armure usée, mais Korgha le Massacreur n'en avait cure et tranchait à grands coups de hache tous ceux qui se présentaient. La mort était partout, le sang coulait à flots et même le ciel virait au rouge. Il se sentait céder à la folie furieuse alors qu'il étripait ses ennemis, répandait leurs entrailles et les décapitait par dizaines. Les World Eaters suivaient leur champion, massacrant les gardes terrifiés sans se soucier des tirs qui fauchaient leurs rangs. Ceux qui tombaient employaient leurs dernières forces à se trancher eux-mêmes la tête, car cela faisait toujours un crâne de plus pour le trône du Dieu du Sang.

Les coups d'épée et les tirs qui s'abattaient sans relâche sur l'armure de Korgha ne faisaient qu'exacerber sa rage et sa soif de sang. Des ombres bougèrent devant lui, indistinctes dans le halo rouge qui brouillait sa vue. Sans se soucier de savoir s'il s'agissait d'amis ou d'ennemis, il brandit sa hache et poursuivit le massacre. Rien ne pouvait

l'arrêter, il était une machine de mort vivante, tuant sans relâche et tentant d'apaiser la faim de meurtre qui le submergeait. Comme si elle venait de sortir d'une forge infernale, son arme fumante faisait bouillir le sang de ses victimes alors que le démon qu'elle renfermait aspirait leur âme. Emprisonné depuis des millénaires dans cette lame, il hurlait sa rage, décuplant la frénésie de son porteur. Il se gorgeait du sang des vivants dans le vain espoir d'assouvir ses pulsions de mort au nom de Khorne, son dieu.

Le démon sentit un changement dans l'agressivité de Korgha, dont la soif de sang faiblissait peu à peu. Son armure était déchirée ou fondue de toutes parts, et son sang s'échappait de ses nombreuses blessures mortelles. Il restait encore des ennemis à massacrer, mais son corps n'avait plus la force de continuer, ce qui fit hurler l'être démoniaque de frustration. Celui-ci saisit sa chance et força Korgha à soulever son bras armé puis à l'abattre sur son propre cou. Korgha sourit alors même que la mort le prenait et que le démon goûtait son sang, car Khorne ne se souciait guère de l'identité de ses victimes.

Tant que coulait le sang...

Defiler du Chaos

	Points	CC	CT	F	Blindage			I	A
					Avant	Flanc	Arr.		
Defiler	150	2	4	8	12	12	10	4	2

Type : Marcheur.

Équipage : Esprit démoniaque.

Armes : Un Defiler est armé d'un obusier, d'un autocanon faucheur et d'un lance-flammes lourd (deux lance-flammes tirant simultanément). En raison de sa nature démoniaque, il compte comme une *Créature Monstrueuse* au corps à corps.

Options : Le Defiler possède automatiquement l'amélioration de véhicule *Possession Démoniaque* et ignore donc tous les résultats *équipage sonné* ou *équipage secoué*.

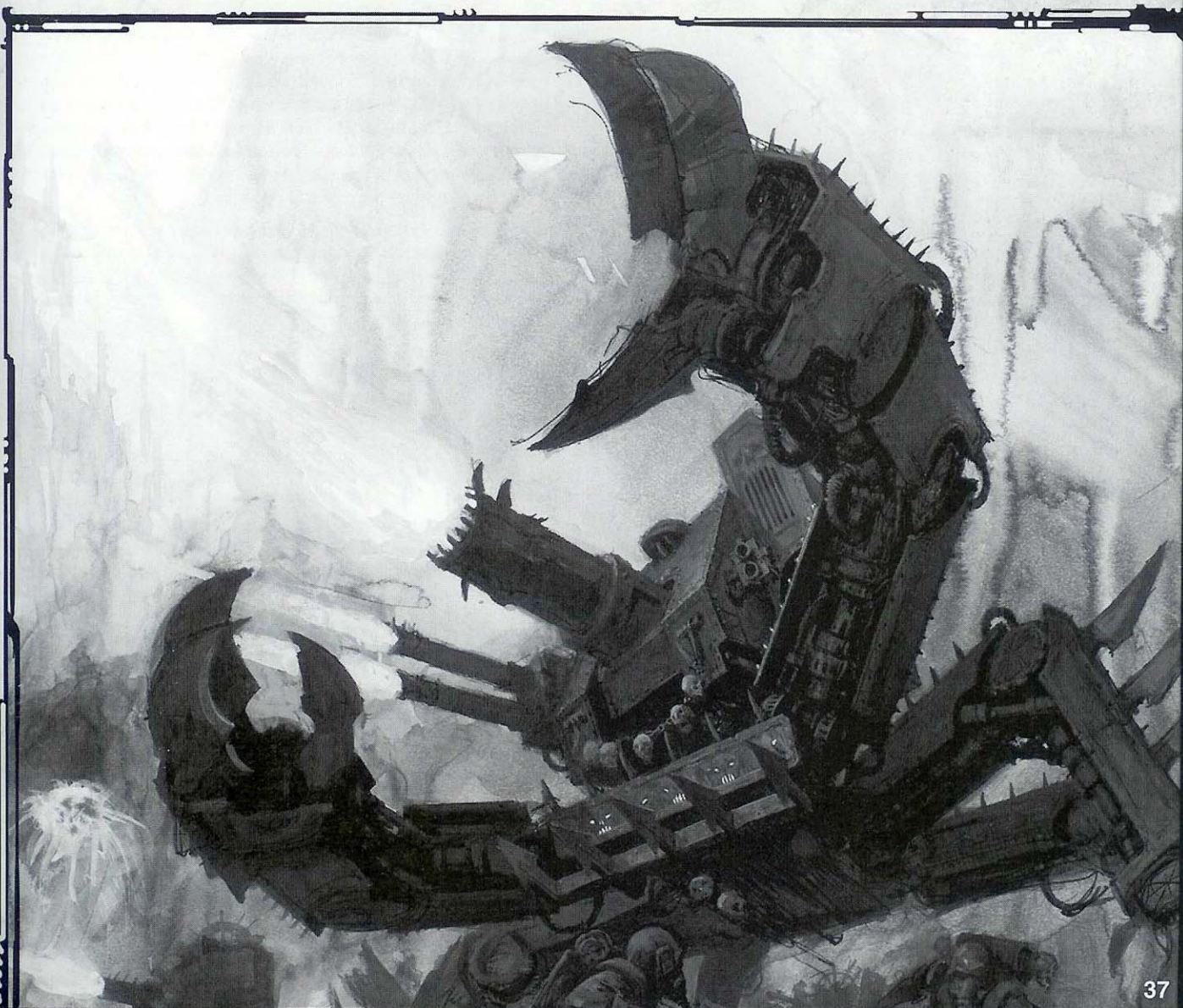
Le lance-flammes lourd peut être remplacé par un lance-missiles Havoc pour +10 points ou par l'amélioration *Véhicule Vivant* pour +10 points. Le seul moyen de doter un Defiler de ces améliorations est de les lui attribuer en remplacement du lance-flammes lourd.

L'autocanon faucheur peut être remplacé gratuitement par des bolters lourds jumelés, ou par des canons laser jumelés pour +30 points.

RÈGLES SPÉCIALES

Tir Indirect : Pour +25 points, un Defiler peut être configuré pour le tir indirect, en plus de pouvoir tirer normalement. L'obusier est alors considéré comme une arme de barrage (c'est-à-dire à estimation) ayant une portée de 36 à 60 ps. Sa Force et sa PA ne changent pas.

Le Defiler a été conçu à la demande d'Abaddon le Fléau. Il s'agit d'une machine très étrange dotée de six membres hérissés de pointes et d'une paire d'énormes pinces. Enveloppé de fumées toxiques, son moteur émet des grondements bestiaux tandis que le Defiler massacre tout ce qu'il croise en pilonnant les défenses ennemies avec son obusier.



LES LIVRES DU CHAOS

Innombrables sont les voies de la damnation et les quatre principaux dieux du Chaos, Khorne, Nurgle, Slaanesh et Tzeentch, ont chacun leurs serviteurs attirés au sein des légions renégates. De plus, certains Space Marines du Chaos les adorent collectivement, sous la forme d'un panthéon connu sous le nom de Chaos Universel.

Les Livres du Chaos détaillent les différentes marques et dons accordés par chacun des dieux du Chaos. Chaque livre est organisé de la même manière et décrit :

- Les dogmes du dieu du Chaos et de ses fidèles.
- La marque du dieu du Chaos et ses effets.
- Les dons pouvant être choisis par les figurines portant la marque du dieu, en plus de ceux proposés dans l'Arsenal du Chaos. Rappelez-vous que ces dons comptent dans la limite de points que peut dépenser un personnage dans l'Arsenal du Chaos.
- Les pouvoirs psychiques particuliers à ce dieu.
- Les variantes d'équipement des serviteurs du dieu.

Donner une Marque du Chaos

Chacun des dieux du Chaos favorise un style de combat particulier, et cela a une influence sur les types d'unités pouvant porter sa marque ou non. Le tableau ci-dessous résume quelle marque peut être accordée à quelle unité.

Les véhicules peuvent être dédiés à l'une des quatre puissances du Chaos, mais ceci n'équivaut pas vraiment au fait de porter une marque. A la place, un véhicule peut avoir une amélioration particulière au dieu auquel il est dédié. Les véhicules de transport qui n'occupent pas de place dans le Schéma de Structure d'Armée (comme le Rhino) ne peuvent être dédiés à un dieu que si l'escouade à laquelle ils sont rattachés possède la marque de ce même dieu.

Ennemis Séculaires

Pendant des millénaires, les dieux du Chaos se sont livrés à une lutte fratricide pour la conquête des royaumes mortels. Pour cette raison, une armée menée par un personnage portant la marque de Khorne ne peut pas contenir d'unités ou de personnages portant la marque

de Slaanesh, de démons de Slaanesh, ou de véhicules dédiés à Slaanesh. En retour, une armée menée par un personnage portant la marque de Slaanesh ne peut contenir d'unités inféodées à Khorne. De même, une armée menée par un personnage portant la marque de Tzeentch ne peut contenir d'unités affiliées à Nurgle, et une armée menée par un personnage portant la marque de Nurgle ne peut pas contenir d'unités de Tzeentch. En revanche, une armée commandée par un personnage portant la marque du Chaos Universel, ou aucune marque, aura moins à redouter la colère de son protecteur et pourra aligner des unités soumises à n'importe quel dieu. Un personnage portant la marque du Chaos Universel ne peut toutefois pas rejoindre une unité portant une marque différente.

Unités Favorites

Chaque dieu du Chaos possède un chiffre sacré : il s'agit du 9 pour Tzeentch, du 8 pour Khorne, du 7 pour Nurgle et du 6 pour Slaanesh.

Les Suites, les escouades et les meutes dotées de la marque d'un de ces dieux et comportant au début de la bataille un nombre de figurines égal au chiffre sacré du dieu (ou à l'un de ses multiples entiers) sont considérées comme étant *favorisées* par ce dieu. Notez que les personnages commandant une Suite sont comptés dans ce nombre, mais pas les suivants.

Schéma de Structure d'Armée

Si une unité occupant un choix de Troupe, d'Attaque Rapide ou de Soutien reçoit une marque autre que celle du Chaos Universel, elle devient un choix d'Élite. En revanche, si cette marque est la même que celle portée par le commandant de l'armée, l'unité continue d'occuper sa place habituelle. Le commandant de l'armée sera le Seigneur du Chaos s'il y en a un, ou le Lieutenant du Chaos coûtant le plus de points. Si aucun des deux n'est présent, un Aspirant Champion servant d'hôte à un démon majeur commandera l'armée, ou plutôt exécutera les ordres du démon.

	Universel	Khorne	Nurgle	Slaanesh	Tzeentch
Seigneurs ou Lieutenants	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Élus	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Space Marines du Chaos Possédés	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Space Marines du Chaos	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Motos du Chaos	Oui	Oui	Non	Oui	Non
Rapaces	Oui	Non	Non	Non	Non
Havocs	Oui	Non	Oui	Oui	Non

La Marque du Chaos Universel

Les quatre principaux dieux du Chaos constituent un panthéon, mais de nombreux adorateurs se laissent séduire par les aspects particuliers de l'un ou de l'autre. Beaucoup préfèrent cependant rendre hommage au Chaos dans sa gloire indivisible, vénérant et tirant leurs pouvoirs de l'essence même du Warp. Étant donné que chacun des dieux du Chaos représente une facette précise de la nature humaine, certains pensent que le Chaos Universel personnifie les insondables abîmes maléfiques qui rongent les âmes des mortels.

Les divers adeptes du Chaos Universel se contentent le plus souvent de le vénérer sous différentes formes. Dans le sens le plus littéral, le Chaos Universel est un panthéon de dieux, les quatre principaux occupant chacun un point cardinal. Lorsqu'un fidèle prie, il peut faire appel à la puissance la plus apte à lui répondre, il pourra alors en principe recevoir l'aide de tous les dieux à différents moments, mais n'aura que peu de chance d'obtenir les faveurs accordées à un individu pleinement dédié à un dieu précis. Un adorateur pourra aussi honorer les divinités mineures du Warp s'il pense qu'elles sont en mesure de lui apporter leur aide, ces êtres sont d'une puissance insignifiante comparés aux quatre dieux majeurs, mais leurs propres priorités les pousseront parfois à manipuler les inconscients.

D'autres adorent le Chaos Universel en tant qu'entité unique, et considèrent les divers dieux comme différents aspects d'une seule et vaste intelligence maléfique que les mortels ne peuvent appréhender qu'au niveau le plus bas. Ils se tourneront occasionnellement vers l'un ou l'autre de ces aspects, mais ne s'abaisseront jamais à ne vénérer que l'un d'entre eux, préférant adorer le Chaos sous la forme qu'ils jugent la plus pure et la plus intègre.

Enfin, certains vénèrent le Chaos Universel dans l'unique but de l'utiliser à leurs propres fins et ne passent que des pactes temporaires avec les dieux, faisant avant tout prévaloir leurs ambitions personnelles. C'est un pari risqué, car seules deux issues y sont possibles : l'élévation au rang de démon ou la damnation éternelle.

La marque du Chaos Universel coûte +5 points pour un personnage indépendant, +1 point par figurine pour une escouade, et permet à son porteur de relancer tout test de moral raté. Une seule relance peut être effectuée et seul le nouveau résultat compte. Pour bénéficier de cette relance, tous les membres de l'unité doivent porter cette marque, ou être des suivants ou la monture d'une figurine la portant.

Fabius Bile

Fabius Bile était autrefois le lieutenant des Emperor's Children et les accompagna lorsque, au cours du siège de Terra, ils préférèrent commettre de terribles atrocités sur la population civile plutôt que de prendre part à la bataille pour le palais. Bile profita de la situation pour se livrer à d'horribles expériences et ce fut également lui qui bouleversa l'alchimie cérébrale des Emperor's Children pour les rendre plus réceptifs à tout stimulus. Pourtant, il ne se joignit pas à eux dans l'adoration de Slaanesh, au contraire, il prit ses distances par rapport à son ancienne légion et se consacra entièrement à la recherche des technologies interdites qui lui permettraient de percer les secrets de la création des Space Marines.

Au cours des siècles suivants, il parcourut la galaxie, offrant ses services de "Primogénitor" aux commandants renégats en échange de prisonniers ou d'antiques ouvrages savants. Ses sérum transformaient de simples soldats en bêtes enragées et il pouvait créer des armées entières grâce à la sombre technologie du clonage, aussi était-il en mesure de demander n'importe quel prix. Il répandit génocide et corruption biologique dans son sillage, et à ce jour l'Inquisition s'efforce encore d'éliminer la menace que font peser sur les systèmes solaires au sein desquels ils sont disséminés ses "hommes nouveaux" génétiquement améliorés.

Après avoir échappé de peu à la justice de l'Empereur des mains du chapitre des Salamanders dans le système d'Arden, il a établi une base d'opérations sur l'un des Mondes Déchus de l'Œil de la Terre. Il y a forgé diverses alliances avec les légions renégates, les faisant profiter de son savoir en retour de leur protection.

	Points	D6	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Fabius Bile	114	1	6	3	5	4	3	5	4	10	3+
	114	2-5	5	4	4	4	3	4	3	10	3+
	114	6	3	5	3	5	4	3	3	10	3+

Une armée de Space Marines du Chaos peut inclure Fabius Bile. Si vous décidez de le prendre, il compte comme étant le Seigneur du Chaos de votre armée. Il doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ici et ne peut pas recevoir d'équipement supplémentaire de l'Arsenal du Chaos.

Équipement: *Bâton de Tourment*, *Xyclos*, pistolet bolter, grenades à fragmentation & antichars, *Chirurgien* et marque du Chaos Universel.

RÈGLES SPÉCIALES

Caractéristiques: Fabius Bile a probablement fait plus d'expériences sur lui-même que sur toute autre créature. Ses caractéristiques peuvent varier selon ses derniers travaux et son profil est donc généré aléatoirement avant chaque partie (de préférence en présence de votre adversaire). Jetez 1D6 pour déterminer quel profil est utilisé. Celui-ci n'est pas permanent et devra être relancé avant chaque nouvelle partie.

Le Chirurgien: Rattaché à la colonne vertébrale de Bile, cet appareil complexe faisant appel à la technologie autant qu'aux arcanes magiques étend ses membres arachnéens au-dessus de ses épaules. Il injecte dans son corps des fluides démoniaques chargés de l'énergie immortelle du Warp pour le maintenir en vie. Ses effets directs en termes de jeu sont de fournir à Fabius Bile une sauvegarde invulnérable de 4+ contre toute blessure. Cette sauvegarde peut être effectuée à la place de sa sauvegarde normale de 3+, pas en plus.

Xyclos: Cette arme projette des aiguilles qui injectent un poison virulent dans le système sanguin de ses victimes. Elle a le profil suivant:

Portée: 12ps F- PA 6 Assaut 3

L'arme n'a pas de valeur de Force mais blesse toujours sa cible sur 2+, quelle que soit l'Endurance de celle-ci. Le Xyclos compte comme ayant une Force de 1 contre les véhicules.

Le Bâton de Tourment: Forgé par des démons, le *Bâton de Tourment* transforme la moindre égratignure en souffrance atroce. Il compte comme une arme de corps à corps, mais tout adversaire subissant une ou plusieurs blessures est immédiatement neutralisé par la douleur et est retiré comme perte, même s'il lui reste encore des Points de Vie.

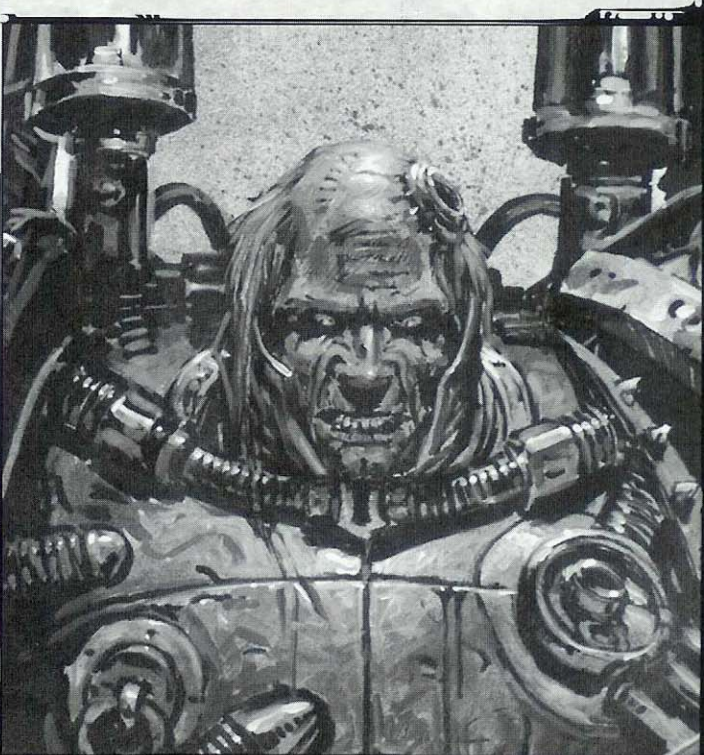
Personnage Indépendant: Fabius Bile est un personnage indépendant soumis à toutes les règles appropriées du livre de règles de Warhammer 40,000.

Guerriers Améliorés: Si Fabius Bile commande votre armée, il peut améliorer certains guerriers grâce à des drogues ou des manipulations génétiques. Pour un surcoût de +3pts par figurines, n'importe quel nombre d'escouades de Space Marines du Chaos peut être "améliorées" par Bile.

Corruption Génétique: Les tentatives de Fabius pour améliorer ses guerriers ne se passent pas toujours comme prévu. Lancez 1D6 pour chaque escouade améliorée au début de la partie, après le déploiement des deux camps mais avant le premier tour, et consultez le résultat ci-dessous:

D6 Résultat

- 1 Rage Frénétique:** Saisis d'une rage aveugle, les guerriers se jettent à la gorge les uns des autres et s'entre-tuent. Chacune des figurines de l'unité doit réussir un jet de sauvegarde d'armure ou être retirée du jeu, comptant comme perte pour ce qui est des Points de Victoire. Les survivants bénéficient d'un bonus de +1 en Force.
- 2-5 Mutation Stable:** Les expériences de Bile ont (cette fois) été couronnées de succès et les guerriers améliorés bénéficient de +1 en Force et en Initiative.
- 6 Monstres:** L'expérience est une réussite totale! Les guerriers acquièrent temporairement des capacités surhumaines. Ils bénéficient d'un bonus de +1 en Force, en Initiative et en Attaque. Hélas, même leur constitution améliorée ne peut supporter de telles contraintes et les guerriers mourront tous après la bataille, comptant comme pertes pour ce qui est des Points de Victoire.



L'Alpha Legion

L'Alpha Legion fut la dernière créée lors de la Première Fondation, et chercha dès ses débuts à prouver sa valeur auprès de ses semblables. Son Primarque, Alpharius, perpétua cette rivalité et encouragea ses hommes à ne compter que sur eux-mêmes, tout en faisant preuve d'une discipline sans faille et d'un sens tactique élevé. Les Space Marines de l'Alpha Legion respectaient la force et méprisaient les faibles, ils furent donc facilement séduits par la toute puissance du Maître de Guerre Horus et se réjouirent de l'occasion qui leur était offerte de se mesurer à leurs frères Space Marines. Bien qu'elle prit part à l'Hérésie, l'Alpha Legion resta à l'écart de ses alliés et mena ses propres campagnes, elle est depuis demeurée indépendante, mettant en place son propre réseau de sectes et poursuivant ses objectifs personnels.

Tactiquement, l'Alpha Legion applique le principe d'attaque sur plusieurs fronts. Ceci demande une bonne préparation et une habile reconnaissance, aussi utilise-t-elle l'espionnage et la corruption pour affaiblir l'ennemi avant l'assaut. De tous les Space Marines renégats, les membres de l'Alpha Legion sont ceux qui s'allient le plus fréquemment à des sectes du Chaos. En effet, opérant généralement loin de leur base, ils ont besoin de soutien local sur les mondes qu'ils convoitent afin de gonfler leurs effectifs, et ils se livrent souvent à une propagande intensive pour inciter à la révolte et au sabotage. Une fois l'offensive lancée, tout se passe très vite. La légion attache une grande importance à ses officiers supérieurs, comptant sur leur sens de l'initiative pour se montrer plus fins stratèges que leurs ennemis et décupler les avantages naturels qu'ont les Space Marines sur des troupes plus conventionnelles.

La légion tire une grande fierté de ses prouesses martiales et profite de chaque occasion pour démontrer sa supériorité sur des chapitres Space Marines loyalistes. Dans de tels cas, il arrive même qu'elle se batte avec des effectifs volontairement réduits afin de rendre l'épreuve plus difficile.

De nombreuses opérations menées par l'Alpha Legion ont pour but de promouvoir ou de soutenir les activités des sectes du Chaos. Du coup, une armée de l'Alpha Legion peut utiliser des unités d'Adorateurs du Chaos comme choix de Troupes.

Adorateurs du Chaos

Les sectes financées et soutenues par l'Alpha Legion sont entraînées en vue de capturer des objectifs facilitant une attaque surprise ultérieure de la légion elle-même. Elles sont composées de guerriers combinant discrétion et bonnes capacités au combat rapproché, les armes lourdes ne pouvant que les ralentir, ils sont généralement équipés d'armes d'assaut.

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Svg
Adorateur	6	3	3	3	3	1	3	1	7	6+
Champion	+5	3	3	3	3	1	3	2	8	6+

Escouade : Une secte du Chaos compte entre 10 et 20 Adorateurs du Chaos.

Armes : Chaque figurine est équipée d'une arme de corps à corps, et d'un pistolet laser ou d'un pistolet automatique.

Options : L'escouade entière peut être dotée de grenades à fragmentation pour +1 pt par figurine et/ou de grenades antichars pour +1 pt par figurine et/ou de bombes à fusion pour +2pts par figurine.

Les membres d'une secte du Chaos peuvent porter la marque du Chaos Universel pour +1 pt par figurine. Si tel est le cas, l'un d'entre eux peut porter gratuitement une *icône du Chaos*.

Personnage : Un des Adorateurs peut être promu Champion Adorateur pour un coût de +5pts. Celui-ci a accès à l'Arsenal du Chaos et peut dépenser jusqu'à 10 points en objets issus de la liste des armes.

RÈGLES SPÉCIALES

Une unité d'Adorateurs du Chaos servant l'Alpha Legion doit choisir une des combinaisons de compétences suivantes :

- Éclaireurs : *Infiltrateurs* et *Mouvement à Couvert*
- Assassins : *Infiltrateurs* et *Charge Féroce*
- Saboteurs : *Infiltrateurs* et *Spécialistes du Sièg*

Ces compétences sont gratuites. Voir la section des compétences de vétérans pour plus de détails sur l'utilisation de celles-ci.

Démons : Opérant loin de l'Œil de la Terreur, l'Alpha Legion combat rarement aux côtés de démons car ceux-ci ont du mal à se maintenir dans l'univers matériel. En revanche, lorsqu'elle se bat sur un monde déjà occupé par des sectes du Chaos, elle s'adjoindra volontiers les services de créatures démoniaques. Pour représenter ceci, l'Alpha Legion peut inclure des unités de démons mais seules les unités d'Adorateurs peuvent porter des icônes pour les *invoker*. Les Princes Démons et les escouades de Space Marines du Chaos Possédés peuvent en revanche être inclus normalement.

Infiltrateurs : Les unités de Space Marines de l'Alpha Legion ne peuvent porter que la marque du Chaos Universel. Leurs vétérans sont renommés pour leur discrétion, et toute figurine de Space Marines de l'Alpha Legion en armure énergétique (ou en *Armure Démon*) combattant à pied peut recevoir la compétence *Infiltrateurs* pour +5pts pour les personnages indépendants et +1 pt pour les autres figurines. Cette compétence n'est pas prise en compte en ce qui concerne le nombre maximum de compétences que peut avoir une unité.

Les Iron Warriors

Les Iron Warriors sont des tueurs impitoyables et paranoïaques qui n'ont d'autre motivation que leurs propres intérêts. La seule chose à laquelle ils font confiance est leur arsenal et, depuis l'Hérésie, ils ne se sont que très rarement alliés à d'autres légions renégates. Maîtres accomplis de l'art du siège et de la fortification, ils érigent là où ils frappent de prodigieuses et impénétrables forteresses leur permettant d'asseoir leur emprise et de résister à toute contre-attaque de l'Imperium. Ils sont toujours commandés par Perturabo, devenu à présent prince démon et régnant sur Medrenngard, le monde forteresse qu'occupe cette légion au cœur de l'Œil de la Terreur.

Les Iron Warriors sont la légion la plus lourdement armée. Étant donné leur rôle de spécialistes du siège, ils n'accordent que peu d'intérêt au combat rapproché et préfèrent optimiser leur puissance de feu. Leur approche tactique est la même lorsqu'ils se battent à découvert et mettre en œuvre une bonne puissance de tir est la chose la plus importante. Ils peuvent également édifier très rapidement de solides fortifications selon une tactique réfléchie visant à établir des places fortes pouvant retenir une bonne partie de l'armée adverse, laissant les réserves des Iron Warriors libres d'obtenir l'avantage sur un autre point du champ de bataille. En cas de repli, ils n'hésitent pas à laisser une garnison dans ces places fortes, sachant que même ces positions isolées sauront résister à l'ennemi. Les assauts adverses peuvent ensuite être canalisés vers les positions de la deuxième ligne transformées en véritables champs de tirs et, une fois l'élan ennemi anéanti, les Iron Warriors contre-attaquent. Leurs offensives sont méthodiques, visant à d'abord affaiblir l'ennemi par une guerre d'usure avant de le balayer par un assaut concentré.

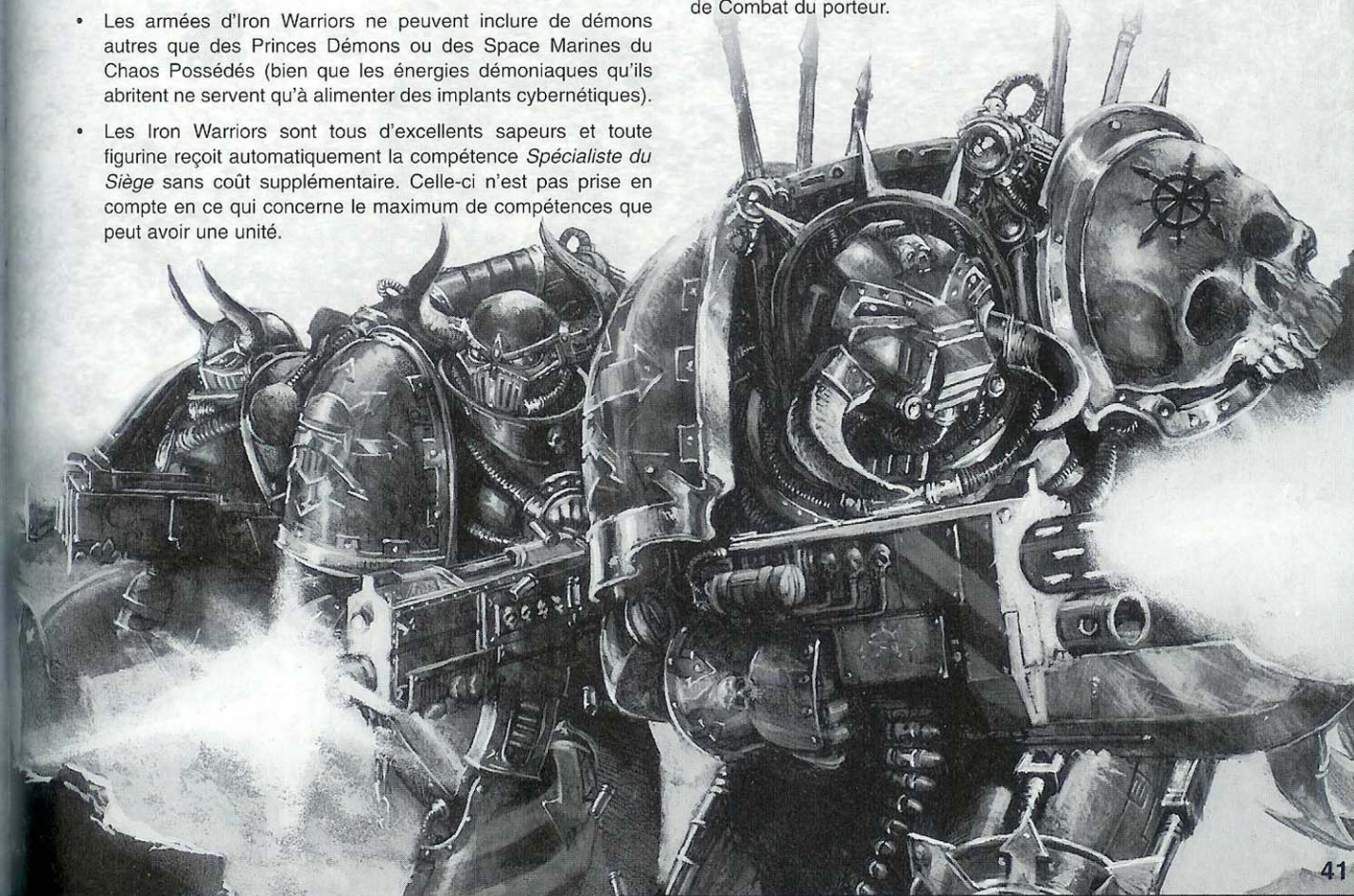
S'ils s'en prennent à des fortifications, les Iron Warriors regroupent généralement leurs attaques sur un point précis des défenses, puis lancent une série d'assauts visant à confondre l'ennemi et à le pousser à dégarnir la garnison défendant leur véritable objectif.

- La seule marque accessible aux Iron Warriors est celle du Chaos Universel.
- Les armées d'Iron Warriors ne peuvent inclure de démons autres que des Princes Démons ou des Space Marines du Chaos Possédés (bien que les énergies démoniaques qu'ils abritent ne servent qu'à alimenter des implants cybernétiques).
- Les Iron Warriors sont tous d'excellents sapeurs et toute figurine reçoit automatiquement la compétence *Spécialiste du Siège* sans coût supplémentaire. Celle-ci n'est pas prise en compte en ce qui concerne le maximum de compétences que peut avoir une unité.

- Les armées d'Iron Warriors comprennent souvent des Obliterators, avec lesquels ils semblent particulièrement liés. La restriction de 0-1 unité d'Obliterators ne s'applique pas.
- Les Iron Warriors sont caractérisés par leur pesant équipement et peuvent sacrifier deux choix d'Attaque Rapide pour obtenir un choix de Soutien supplémentaire. En utilisant le Schéma de Structure d'Armée standard, ils pourront donc avoir quatre choix de Soutien mais un seul choix d'Attaque Rapide.
- L'utilisation d'artillerie est nécessaire à la bonne conduite d'un siège et les Iron Warriors ont appris à capturer puis à utiliser de l'équipement impérial dans ce but. Une armée de Iron Warriors peut inclure 0-1 Basilisk (voir le Codex Garde Impériale) et 0-1 Vindicator (voir le Codex Space Marines) comme choix de Soutien. Le Basilisk dispose d'une CT de 3 et peut être modifié pour effectuer des tirs indirects. Le fulgurant du Vindicator est remplacé par des bolters jumelés sur pivot. Ces deux véhicules ne peuvent recevoir que des améliorations issues du Codex Marines du Chaos.
- Les Iron Warriors ont une affinité naturelle avec la technologie et bénéficient d'un équipement approprié. Ils peuvent par conséquent utiliser des servo-bras.

Servo-bras – 30 pts

Habituellement utilisés par les Techmarines impériaux pour faciliter la réparation de véhicules endommagés, les Iron Warriors se servent de servo-bras comme d'armes, bien que leur rôle premier ne soit pas dédaigné. Au début du tour du Chaos, une figurine équipée d'un servo-bras peut tenter de réparer un véhicule *immobilisé* avec lequel elle se trouve en contact direct. Jetez 1D6 : sur un résultat de 6, le véhicule est réparé et pourra se déplacer normalement. Lors d'un corps à corps, son porteur peut utiliser le servo-bras pour effectuer une attaque supplémentaire lors de chaque phase d'assaut, comptant comme un gantelet énergétique et résolue avec la Capacité de Combat du porteur.



Les Night Lords

Originaires d'un monde plongé dans une obscurité perpétuelle et jadis commandés par Night Haunter, un justicier qui régnait par la peur, les Night Lords sont passés maîtres dans l'art de répandre la terreur. Lorsque l'Hérésie éclata, l'Empereur s'apprêtait à régler le problème de leurs excès, ils gagnèrent dès lors une réputation de brutes dans la Bordure Orientale de la galaxie, attaquant par surprise et massacrant sans pitié leurs victimes. Même l'assassinat de Night Haunter ne put les arrêter. La seule liste de leurs exactions passées et présentes suffit à saper le moral de leurs ennemis, et de nombreux gouverneurs planétaires, trop faibles et trop effrayés, ont préféré capituler plutôt que d'affronter leur courroux, sans être épargnés pour autant par la suite.

La stratégie des Night Lords est basée sur la terreur. Aucune autre légion n'est aussi attentive à certains détails: ils coupent les communications de l'ennemi et n'hésitent pas à étaler avec fierté les restes de ceux qui ont osé leur résister. Les ténèbres sont leurs alliés et ils usent sauvagement de leurs qualités naturelles pour gagner un avantage sur leurs adversaires. Ils sont les spécialistes de l'escarmouche agressive et de l'attaque surprise, et préfèrent attendre patiemment qu'une centaine de petites victoires portent leurs fruits et leur permettent d'atteindre leur objectif, plutôt que de se lancer dans une offensive de grande envergure.

- Les Night Lords ne vénérant pas les dieux du Chaos, ils sont réticents à passer des pactes avec eux et leurs armées comportent peu de démons. Des Gargouilles sont cependant souvent asservies par des Rapaces et peuvent donc être sélectionnées. Les Princes Démons et les Space Marines du Chaos Possédés peuvent également être choisis, étant dans ce cas des Night Lords dotés de capacités spéciales.
- Les figurines d'une armée de Night Lords ne peuvent porter que la marque du Chaos Universel. Les véhicules ne peuvent être dédiés à un dieu particulier.
- Tous les Space Marines Night Lords bénéficient sans coût supplémentaire de la compétence de vétéran *Vision Nocturne* et ont accès à la compétence *Furtif* (qui leur est réservée). *Vision Nocturne* n'est pas prise en compte pour ce qui est du maximum de compétences que peut avoir une unité.
- Les Night Lords sont des pillards habiles et font grand usage de motos et d'escouades de Rapaces. Pour représenter ceci, ils peuvent sacrifier deux choix de Soutien pour obtenir un choix supplémentaire d'Attaque Rapide. Ainsi, en utilisant le Schéma de Structure d'Armée standard, une armée de Night Lords peut donc disposer de quatre choix d'Attaque Rapide mais d'un seul choix de Soutien.
- Les Night Lords sont souvent accompagnés de Rapaces, aussi ignorent-ils la restriction de 0-1 unité de ce type.

Furtif (compétence) 5/1 pts

L'escouade sait tirer le meilleur parti de tout couvert à sa disposition, améliorant d'un point sa sauvegarde de couvert. Par exemple, une escouade bénéficiant d'une sauvegarde de couvert de 5+ compte comme ayant une sauvegarde de 4+. Toutefois, les figurines à découvert ne bénéficient pas de ce bonus. Les figurines équipées d'une moto, d'une monture ou dotées d'une *Stature Démoniaque* ou d'une armure Terminator ne peuvent évidemment pas utiliser cette compétence.

Les Word Bearers

Les Word Bearers sont les plus zélés des Space Marines renégats. Avant l'Hérésie, eux et leur Primarque, Lorgar, étaient des dévots fanatiques du culte impérial, mais l'Empereur, qui avait besoin de guerriers et non de disciples, critiqua leur comportement. Les Word Bearers le prirent très mal et, sans doute encouragés par Horus, se soumièrent aux dieux du Chaos dont le besoin de vénération dépassait aisément celui de l'Empereur. Les Word Bearers n'adorent pas un dieu précis, mais les vénèrent tous ensemble sous la forme d'un panthéon. Ils font montre de leur dévotion en soutenant des cultes hérétiques et en élevant des cathédrales à la gloire du Chaos sur les mondes qui tombent entre leurs griffes.

Les tactiques utilisées par les Word Bearers dépendent beaucoup des démons qu'ils utilisent pour répandre la terreur et la confusion chez leurs ennemis, se considérant plus élevés dans la hiérarchie du Chaos (à l'exception peut-être des démons majeurs), ils n'hésitent pas à les sacrifier si cela peut leur apporter quelque chose.

La légion des Word Bearers est la seule à inclure encore des Chapelains. Ayant rejeté la foi impériale aux premiers jours de l'Hérésie, les Chapelains des Word Bearers sont maintenant des Apôtres Noirs, inspirant leurs guerriers à offrir leur vie s'il le faut. L'avance d'une force la légion ne peut être interrompue que par ordre d'un Apôtre Noir ou par la destruction totale de tous les Word Bearers qui la composent.

Les forces de Word Bearers sont souvent déséquilibrées, omettant par exemple d'inclure des véhicules, la légion se bat en effet selon les préceptes que reçoivent les Apôtres Noirs au cours de leurs visions. Leur stratégie peut aussi parfois friser la prescience.

Ceux qui ont le malheur de tomber entre leurs mains sont souvent endoctrinés puis forcés à se convertir, avant de mener une vie d'esclavage brève et cruelle consacrée à l'édification d'immenses temples dédiés à la gloire des dieux du Chaos. Ces derniers savent reconnaître l'utilité de la foi des Word Bearers et leur accordent souvent les services de bandes de démons afin de les aider dans leurs tâches.

Crozius Maudit (Arme Démon)

40 pts

Au cours de l'Hérésie d'Horus, la plupart des Chapelains résistèrent à la corruption du Chaos et furent assassinés par leurs frères. Ceux des Word Bearers, en revanche, embrassèrent volontairement le Chaos et, dans un acte de foi, profanèrent rituellement leurs armes. Ces *Crozius Maudits* sont de puissants talismans du Chaos, prouvant que même les plus pieux serviteurs de l'Empereur peuvent succomber à la damnation.

Le *Crozius Maudit* est une arme énergétique qui n'est accessible qu'aux figurines de Word Bearers portant la marque du Chaos Universel. Son porteur bénéficie de la protection des Dieux Sombres et reçoit une sauvegarde invulnérable de 4+.

Démagogue (compétence)

20 pts

Les Word Bearers sont particulièrement doués pour offrir des contre-arguments aux divers aspects du culte impérial. De plus, les Apôtres Noirs sont généralement des orateurs charismatiques, capables d'insuffler à leurs frères une ferveur fanatique.

Le personnage ayant cette compétence, ainsi que toute unité (à l'exception des démons) ayant une figurine située dans un rayon de 6ps autour de lui, réussiront automatiquement tout test de moral qu'ils seront appelés à effectuer. Seuls les personnages indépendants ont accès à cette compétence, et celle-ci ne compte pas dans le maximum de compétences qu'ils peuvent avoir.

- La seule marque accessible à une figurine d'une armée de Word Bearers est celle du Chaos Universel.
- Les Word Bearers peuvent utiliser tout type de démons.
- Les commandants les plus distingués des Word Bearers sont leurs Apôtres Noirs, seuls les Word Bearers peuvent inclure un Chapelain dans leurs rangs car ils sont les prêcheurs qui haranguent la légion. Une seule figurine de Seigneur ou de Lieutenant Word Bearer peut être désignée comme Chapelain, ou Apôtre Noir, et doit être équipée d'un *Crozius Maudit* en témoignage de ses origines. Le Chapelain peut être doté de la compétence *Démagogue* (voir ci-contre) pour représenter ses sermons enfiévrés.
- En raison de la grande quantité de démons dont disposent les Word Bearers, ils peuvent toujours inclure des choix de Troupes supplémentaires dans leur Schéma de Structure d'Armée, venant chacun remplacer un choix d'Élite, d'Attaque Rapide ou de Soutien. En pratique, cela signifie qu'une armée de Word Bearers pourra inclure jusqu'à neuf choix de Troupes, mais ne comptera alors que deux choix d'Élite, d'Attaque Rapide et de Soutien.
- A l'instar des autres légions dédiées au Chaos Universel, les Word Bearers comprennent beaucoup de vétérans disposant de tous types de compétences.



La Black Legion

Autrefois connue sous le nom de Lunar Wolves, la Black Legion était composée des fils d'Horus, le plus illustre des Primarques et Maître de Guerre de l'Imperium. Suite à sa victoire durant la Croisade d'Ullanor, ils changèrent de nom et devinrent les Sons of Horus en hommage à leur géniteur. Lorsqu'ils furent vaincus à la fin de l'Hérésie, Abaddon prit leur tête et leur ordonna de repeindre leur armure en noir en signe de honte. Depuis cette époque, ils sont connus sous le nom de Black Legion.

Leur allégeance aux dieux du Chaos est changeante et ils les vénèrent chacun à leur tour, l'un après l'autre. Les membres de la Black Legion se laissent souvent posséder par des entités du Warp, persuadés qu'ils pourront s'en libérer dès que le moment sera propice. Sous les ordres d'Abaddon, ils ont regagné leur réputation et on peut les trouver aux premières lignes de chaque Croisade Noire.

Ce Codex a été étalonné sur la Black Legion : c'est sans conteste la légion offrant le plus de diversité et elle a accès à toutes les unités ainsi qu'à tout l'équipement décrit. A n'importe quel moment, au moins une de leur compagnie sera affiliée à chacun des dieux du Chaos, bien que ce ne soit que momentanément. Une armée de la Black Legion est libre d'utiliser toutes les options de la liste : ainsi, des Berserks de la Black Legion portant la marque de Khorne seront libres de se battre aux côtés de Sorciers de Tzeentch, sous les ordres

d'un Seigneur portant la marque du Chaos Universel. Les compagnies diffèrent énormément entre elles, l'une mettant l'accent sur les véhicules blindés, l'autre pouvant faire appel à des hordes de démons. Leurs choix dépendent des préférences et du vécu du Seigneur qui les commande.

Les tactiques employées par la Black Legion varient d'une compagnie à l'autre mais sont toutes soumises à la volonté implacable d'Abaddon, et ont ainsi tendance à suivre le même schéma. La légion préfère le combat rapproché et cherchera à exercer une pression constante sur l'ennemi en se livrant à une série d'attaques brèves mais violentes, visant à désorganiser les lignes adverses ou à capturer des positions qui pourront ultérieurement être occupées pour fournir un tir d'appui. La pression ainsi maintenue, une nouvelle série d'assauts peut être lancée. Ceux-ci ont ensuite tendance à se succéder de plus en plus rapidement, ne laissant pas le temps à l'ennemi de se regrouper. Pendant ce temps, le commandant de la Black Legion, à la tête de ses Élus, attend que l'adversaire soit suffisamment affaibli pour lancer une attaque dévastatrice, souvent épaulé par la téléportation de Terminators. Des hordes de démons mènent fréquemment des assauts frontaux pour retenir l'ennemi, et la légion est célèbre pour sa capacité à utiliser les troupes spécialisées dans le rôle où elles excellent.

Abaddon le Fléau

Abaddon est le Fléau, l'archidémon. Son nom est devenu synonyme de malédiction suite aux dix mille ans de terreur et de guerres brutales qu'il a infligés à cette galaxie qu'il avait jadis aidé à conquérir pour l'Empereur.

Autrefois capitaine des Lunar Wolves, Abaddon était le favori d'Horus, et l'on disait même qu'il était son clone. Sa dévotion au Primarque était totale et il fut anéanti lorsque ce dernier fut vaincu et périt des mains de l'Empereur. Adoptant la Serre d'Horus comme icône, il s'engagea sur la voie de la vengeance et parvint à réunifier les Sons of Horus sous ses ordres, les renommant Black Legion et passant des pactes avec les puissances infernales pour obtenir leur aide. Il arracha l'épée démon Drach'nyen à sa crypte et usa de son pouvoir pour mener une succession de Croisades Noires depuis l'Œil de la Terreur. Il se fit également connaître par des actes d'une bravoure presque suicidaire, menant personnellement des assauts victorieux contre les positions les mieux défendues. Graduellement, on en vint à croire que les dieux du Chaos présidaient à sa destinée et qu'il était celui qui, par la victoire, pourrait conduire les légions renégates vers leur but ultime, quel qu'il soit.

Il n'a pas hésité à sacrifier des planètes entières à la gloire des dieux du Chaos. Ses fidèles savent qu'il ne tolère pas l'échec et lui obéissent sans poser de questions. Aucun autre Maître de Guerre ne pourrait rivaliser avec lui, car jusque-là, lui seul a pu obtenir l'allégeance des neuf légions renégates. Il est la personnification de la toute-puissance du Chaos, le fils prodigue ultime dont le retour déclencherait l'apocalypse.

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Abaddon	255	6	5	4	4(5)	3	5	4(+1)	10	2+

Une armée du Chaos de 2000 points ou plus peut être commandée par Abaddon en guise de Seigneur du Chaos. Il doit être utilisé tel qu'il est décrit ci-dessous et ne peut pas recevoir d'équipement supplémentaire de l'Arsenal du Chaos.

Équipement et Dons : La Serre d'Horus (griffe éclair de maître incorporant des bolters jumelés. Compte également comme une icône Personnelle), épée démon Drach'nyen, armure Terminator du Chaos, Démagogue (voir p.43), Rune Démoniaque, Pointes d'Ornement.

RÈGLES SPÉCIALES

Épée Démon Drach'nyen : Cette lame ensorcelée contient l'essence de Drach'nyen, une entité du Warp capable de déchirer la réalité. Au corps à corps, Abaddon peut effectuer une et une seule Attaque avec Drach'nyen (qui ne peut être relancée) en plus des 4 Attaques effectuées avec la Serre d'Horus. La touche infligée ignore les sauvegardes d'armures et tue sa victime sur le coup, quel que soit son nombre de Points de Vie. Le blindage des véhicules frappés par la lame est automatiquement pénétré.

La Marque du Chaos Ascendant : Abaddon s'est attiré la faveur des quatre dieux du Chaos tour à tour, et s'est avéré être l'égal d'Horus dans le sens où aucune de ces divinités n'a pu l'asservir totalement. Au cours des millénaires, il a fondu les marques du Chaos qui lui ont été accordées en une seule combinant leurs effets. La marque du Chaos Ascendant compte comme une marque du Chaos Universel en ce qui concerne le choix des unités. Ses autres effets sont inclus dans le profil. Abaddon est *Sans Peur* et réussira automatiquement tout test de moral ou de blocage qu'il est amené à effectuer.

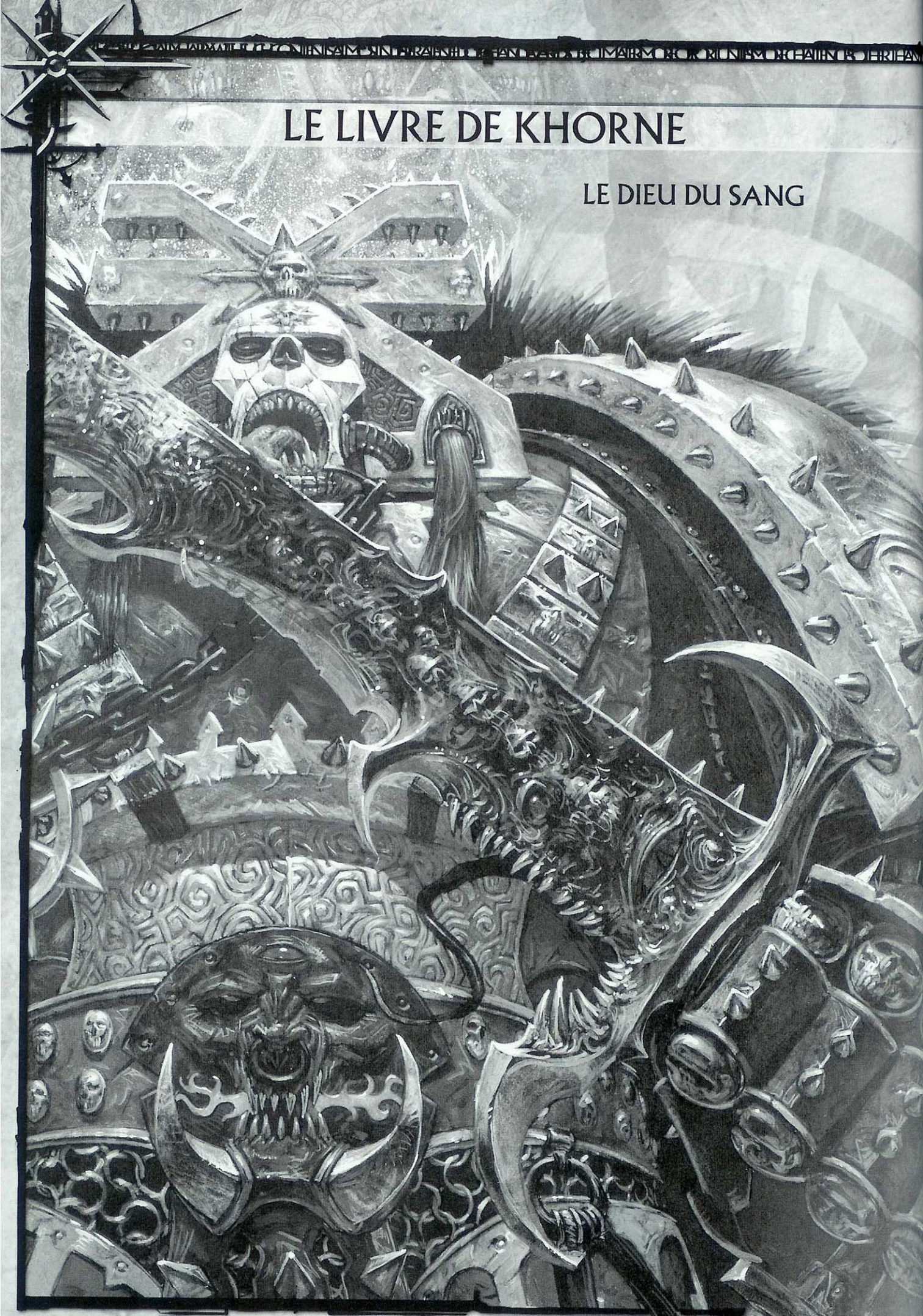
Armure Terminator du Chaos : Ornée de toutes sortes d'amulettes, de runes et de talismans antiques qu'il a rassemblés au cours des millénaires, l'armure Terminator d'Abaddon suit les règles normales des armures Terminators, mais la sauvegarde invulnérable qu'elle offre est de 4+. De plus, cette armure annulera également tout pouvoir psychique dirigé sur Abaddon ou l'incluant dans son aire d'effet sur 4+ sur 1D6. En outre, elle inclut une *Rune Démoniaque*, qui lui fut donnée par le démon-oracle d'Asellus Tertius.

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné d'une Suite, Abaddon est un personnage indépendant soumis à toutes les règles appropriées du livre de règles de Warhammer 40,000.

Suite : Abaddon peut être accompagné par sa garde personnelle, composée de ses meilleurs guerriers. Voir la liste d'armée pour plus de détails.

"Horus était faible. Horus était stupide. Il tenait la Galaxie dans sa main et il l'a laissée s'échapper."





LE LIVRE DE KHORNE

LE DIEU DU SANG

Lorsque les premiers hommes se mirent à parcourir les continents de l'ancienne Terra et qu'ils rencontrèrent leurs semblables, les premiers mots qu'ils échangèrent ne furent ni paisibles ni amicaux, mais emplis de haine, de colère et de fureur. C'est là l'amère et ironique tragédie de l'Humanité: même au sein d'un univers prêt à l'écouter à la moindre occasion, un univers où son seul allié est son frère, l'homme porte la main sur son prochain aussi volontiers que sur ses ennemis.

Khorne est la manifestation de cet aspect violent et irrationnel de la psyché humaine. Il est l'incarnation de tous les coups, tous les meurtres gratuits et tous les massacres qui entachent la longue et triste histoire de l'Humanité.

Le Dieu du Sang est assis sur un trône d'airain perché au sommet d'une montagne de crânes, restes de ses victimes mais aussi de ses champions, car il ne se montre pas regardant quant à l'origine du sang versé en son nom. Ces ossements forment une île au milieu d'un immense océan de sang, l'essence de toutes les créatures ayant succombé à une mort violente depuis l'aube des temps.

Khorne est généralement le dieu du Chaos dominant, car il tire sa puissance des pulsions les plus primaires et les plus sauvages de la nature humaine. Ses armées regorgent d'incrédulés aveuglés par les notions de courage, d'honneur et de vengeance, idéaux qui finissent tous par les conduire au pied de son trône.

Chacun des millions de mondes qui composent l'Imperium, des plus petits camps de garnison aux mondes-fortresses protégeant des secteurs entiers, accueille des guerriers. Ceux-ci se regroupent parfois au sein de corps d'élite ou de sectes martiales exhortant leurs membres à l'honneur et la fierté afin de leur donner la force au combat, mais ces qualités causeront leur perte lorsqu'ils feront face à Khorne car, dans les Royaumes du Chaos, l'honneur devient vanité et la vanité conduit rapidement à la tyrannie.

L'Imperium est régi par la guerre. Sur des millions de mondes, des milliards de combattants s'affrontent et c'est au milieu de ces carnages que Khorne recrute ses fidèles, car une âme que la guerre a vidée de toute décence, de toute humanité et de toute compassion se laissera aisément envahir par ses odieuses promesses.

L'antithèse de Khorne est Slaanesh et le Dieu du Sang fulmine contre la décadence et la luxure dans lesquelles se vautre son rival. Alors qu'un guerrier de Khorne prévaudra par l'utilisation brutale de sa force, un serviteur de Slaanesh savourera chacune des délicates estafilades suscitées par sa lame, et ne libérera sa victime de ses égards que lorsqu'elle ne lui procurera plus aucun plaisir. Tzeentch est également souvent opposé à Khorne, qui perçoit l'usage de la magie et de la ruse comme de la lâcheté.

La Marque de Khorne

Un personnage indépendant peut recevoir la marque de Khorne pour +10pts, les membres d'une unité pour +5pts par figurine. Une figurine dotée de la marque de Khorne se bat comme une bête enragée, préférant le corps à corps au tir. Ces Berserks méprisent la sorcellerie, considérant que la puissance de leurs haches tronçonneuses suffira à triompher de leurs ennemis. Les figurines dotées de la marque de Khorne ne peuvent jamais avoir la compétence *Sorcier* et ne peuvent rien sélectionner dans la section Équipements & Pouvoirs Psychiques de l'Arsenal.

Elles sont de plus sujettes à la *Folie Sanguinaire*.

Folie Sanguinaire

Les figurines affectées par la *Folie Sanguinaire*:

- Gagnent +1 Attaque.
- Sont *Sans Peur*.
- Doivent charger toute figurine ennemie se trouvant à portée au début de la phase d'assaut (y compris les véhicules ou les créatures qu'ils ne peuvent pas blesser). Au début de leur phase de mouvement, lancez un dé pour chaque unité ou personnage indépendant souffrant de *Folie Sanguinaire* (mais pas pour les véhicules, les Dreadnoughts, les motos ou les figurines dotées de *Vol Démoniaque*) afin de déterminer si leur état les pousse à se ruer vers l'ennemi. Sur un résultat de 1 ou 2, ils doivent avancer de leur mouvement normal +1D6ps vers l'ennemi le plus proche, au lieu de se déplacer normalement. Notez que ces 1D6ps supplémentaires ne sont pas affectés par le terrain difficile. S'ils se trouvent dans un véhicule de transport, ils doivent en débarquer avant de bouger.
- Les unités s'étant déplacées de cette façon ne peuvent pas tirer pendant la phase de tir.
- Si elles remportent un assaut, les figurines portant la marque de Khorne doivent effectuer une *percée*, à moins qu'elles n'incluent des figurines en armure Terminator ou n'aient gagné sur le fil.

- Un personnage portant la marque de Khorne ne peut pas rejoindre une unité ne portant pas cette marque, et inversement un personnage sans cette marque ne peut rejoindre une unité qui l'a, car les figurines affectées par la *Folie Sanguinaire* ne peuvent donner ou recevoir des ordres cohérents.

Armement des Adeptes de Khorne

Les options d'armes suivantes sont accessibles aux figurines portant la marque de Khorne:

Les Élus, Space Marines du Chaos, Space Marines Possédés et Motos Space Marine du Chaos peuvent échanger leur arme de corps à corps contre une hache tronçonneuse de Khorne pour +1pt par figurine. Les figurines en armure énergétique ne peuvent jamais échanger leurs armes de tir contre d'autres, sauf leurs pistolets bolters contre des pistolets à plasma lorsque cela leur est possible et pour le coût indiqué.

Les personnages indépendants et les Aspirants Champions peuvent choisir normalement leur équipement dans l'Arsenal.

Véhicules de Khorne

Un véhicule dédié à Khorne est toujours doté de l'amélioration *Destructeur* pour +25pts.

Destructeur

La surface du véhicule est hérissée de pointes et de lames acérées, de roues à faux, de pinces cliquetantes et de toutes sortes d'instruments de torture.

Si cette amélioration est donnée à un Dreadnought, celui-ci pourra relancer un seul jet pour toucher au corps à corps raté lors de chaque phase d'assaut, et entrera dans une *Rage Sanguinaire* sur un résultat de 1 ou 2 lorsque vous déterminerez les effets de sa *Folie Furieuse*.

Si un char doté de cette amélioration effectue une Attaque de Char, tout ennemi forcé de se déplacer pour l'éviter subira une blessure sur 4+. Les sauvegardes d'armures s'appliquent normalement.

Arsenal de Khorne

Les objets suivants viennent compléter l'Arsenal principal mais ne peuvent être choisis que par des figurines portant la marque de Khorne. Les restrictions habituelles précisées pour chaque catégorie de l'Arsenal s'appliquent. Une figurine en armure Terminator ne peut utiliser que les équipements marqués d'un astérisque (*).

Bannière de Rage*	20 points
Colère de Khorne	15 points
Collier de Khorne*	5 points
Hache tronçonneuse de Khorne	...3/1 points
Hache de Khorne*	20 points
Insensible à la douleur*	10/5 points
Juggernaut de Khorne	35 points
Talisman de Sang Ardent	10/5 points
Vouge de Berserk* (Arme Démon)	...40 points

Bannière de Rage

A l'intérieur de cette bannière sont emprisonnées les âmes des plus sanguinaires des serviteurs de Khorne et elle irradie des ondes de colère et de violence qui martèlent les esprits à proximité, les plongeant dans une frénésie meurtrière. En plus de compter comme une icône en ce qui concerne l'invocation de démons, son pouvoir peut être utilisé une fois par bataille au cours d'une phase d'assaut (y compris celle de l'ennemi). Toutes les figurines de l'unité brandissant la bannière gagnent +1 Attaque.

Colère de Khorne

Le champion est tellement affecté par son désir de bataille que sa colère s'accumule jusqu'au moment où il pourra la libérer lors d'un assaut frénétique. La figurine gagne 1D3 Attaques supplémentaires lorsqu'elle charge au lieu d'une seule.

Collier de Khorne

Le *Collier de Khorne* est un puissant talisman forgé dans les flammes de la colère de Khorne, au pied même de son trône d'airain. Le collier aspire l'énergie du Warp environnante et fortifie le porteur, tout en le protégeant des attaques psychiques. Pour représenter cette protection, les armes de force perdent leur capacité à tuer le porteur d'un *Collier de Khorne* sur le coup, et les pouvoirs psychiques le prenant pour cible ou l'incluant dans leur aire d'effet sont annulés sur un résultat de 2+ sur 1D6.

Hache de Khorne

Cette puissante hache, saturée d'énergie chaotique et assoiffée de sang, ignore les sauvegardes d'armures. De plus, tout jet pour toucher de 6 permet de porter une Attaque supplémentaire, et ce, tant que vous continuez à obtenir des 6.

Hache Tronçonneuse de Khorne

Les coups portés par cette arme sont si violents qu'ils peuvent virtuellement traverser n'importe quelle armure. Au combat, une hache tronçonneuse de Khorne limite les sauvegardes d'armures adverses à un maximum de 4+. Notez que le premier coût indiqué s'applique aux personnages indépendants, le deuxième aux membres d'une unité.

Insensible à la Douleur

Certains serviteurs de Khorne sont si enragés qu'il faut littéralement les tailler en pièces pour pouvoir mettre un terme à leurs ravages. Si une figurine *Insensible à la Douleur* perd un Point de Vie, jetez 1D6 : sur 4+, la blessure est ignorée et elle continue de se battre normalement. Cette capacité ne peut pas être utilisée contre une arme dont la Force est égale ou supérieure au double de l'Endurance de la figurine, ou contre une arme de corps à corps annulant les sauvegardes.

Juggernaut de Khorne

Monture. Le Juggernaut est une entité énorme, mi-démon mi-machine de bronze, souvent utilisée comme monture par les champions de Khorne. Sa masse fait bénéficier son cavalier des dons démoniaques *Force Démoniaque* et *Essence Démoniaque*. De plus, ses redoutables attaques de piétinement lui confèrent le don *Mutation Démoniaque*.

Talisman de Sang Ardent

Lorsqu'une figurine dotée de ce talisman, ainsi que l'unité portant la marque de Khorne qu'elle a rejointe ou dont elle fait partie, doit déterminer si elle est sous l'emprise de la *Folie Sanguinaire*, jetez deux dés au lieu d'un seul. Si l'un ou l'autre obtient un résultat de 1 ou 2, toutes les figurines avancent comme il est décrit dans les règles de la *Folie Sanguinaire*.

Vouge de Berserk

Le porteur d'un Vouge de Berserk doit constamment lutter pour le contrôler car il contient l'essence d'un Sanguinaire rendu fou par sa captivité. Cette arme dévastatrice ne se soucie guère de l'origine du sang qu'elle fait couler.

Le Vouge de Berserk est une arme énergétique à deux mains qui ne peut être portée que par un personnage indépendant. Celui-ci ne peut se joindre à aucune unité, ni être accompagné de *suivants* ou chevaucher une monture. La figurine est traitée non plus comme un personnage mais comme une unité, ce qui signifie que l'ennemi peut la prendre pour cible sans suivre les restrictions habituelles. A chaque tour, le porteur est considéré comme étant automatiquement sous l'emprise de la *Folie Sanguinaire* sans qu'un jet de dé ne soit nécessaire. Le Vouge lui offre également une sauvegarde invulnérable de 4+ et double la caractéristique d'Attaque de son profil. A moins de porter une armure Terminator, le personnage doit toujours effectuer des *percées* s'il en a l'occasion. Voir les règles des armes démons, page 13.

Les World Eaters

Les disciples de Khorne, les World Eaters, sont entièrement dévoués à ses idéaux meurtriers et ne se battent que pour faire s'amonceler les crânes au pied du trône de leur maître. Meurtre et mutilation sont les seuls préceptes de leur religion, et personne ne la pratique avec autant de zèle que les Berserks de Khorne.

Une horde de World Eaters peut comprendre un champion et sa petite bande de fidèles, ou être composée de centaines de ces déments psychopathes. Quoi qu'il en soit, ils sont tous de redoutables et frénétiques spécialistes du corps à corps. Une fois l'ennemi vaincu, les World Eaters sont plus que susceptibles de se sauter à la gorge les uns des autres, dans leur recherche de nouveaux adversaires.

Jouer une armée de World Eaters

Si vous voulez jouer une armée composée entièrement de World Eaters, vous devez vous conformer aux limitations suivantes :

- Tous les personnages et toutes les unités doivent porter la marque de Khorne. Les figurines ne pouvant la recevoir ne peuvent pas être utilisées.
- Les seuls démons pouvant être choisis sont ceux de Khorne.
- Les véhicules ne peuvent être dédiés qu'à Khorne, bien que ce ne soit pas une obligation.
- Toute unité *Favorite* peut transformer gratuitement une de ses figurines en Aspirant Champion.
 - Les bandes de démons et de bêtes démoniaques *Favorites* peuvent ajouter +1 à leur jet d'invocation.



Khârn le Félon

Avant même l'Hérésie d'Horus, Khârn était célèbre pour sa férocité et son instabilité, mais c'est au cours de ces jours funestes qu'il devint une véritable légende. Sa rage meurtrière ne connaissait pas de limites et on pouvait le trouver à l'avant-garde de tous les combats qui se déroulèrent lors de l'attaque du Palais de l'Empereur. Khârn fut finalement abattu et s'effondra sur une pile faite des corps de ses victimes, au moment même où Horus était vaincu. Contrairement à leurs habitudes, les World Eaters emportèrent son corps, bien qu'ils fussent persuadés de sa mort, il finit par guérir de ses blessures et ses compagnons interprétèrent ce miracle comme une bénédiction accordée par Khorne à son précieux et dévoué serviteur. Depuis cette époque, Khârn s'est fait remarquer au cœur des guerres les plus sanglantes, sans toutefois subir de blessure aussi grave que celle qu'il reçut sur Terra.

Khârn a gagné son surnom de Félon lors de la bataille opposant les World Eaters aux Emperor's Children sur Skalathrax. La longue nuit arrivait et, voyant que ses frères d'armes s'arrêtaient de combattre, Khârn empoigna un lance-flammes et les força à reprendre les hostilités en brûlant les abris qui les auraient protégés du froid mortel qu'amenait inmanquablement l'obscurité sur ce monde. Il se mit ensuite à arpenter les rues des sombres cités de Skalathrax, prélevant indifféremment son tribut de crânes parmi les deux factions en présence.

Les actes de Khârn cette nuit-là firent éclater la légion en une multitude de petites bandes guerrières et, désormais, seuls les plus dévoués ou les plus psychotiques des World Eaters se battent à ses côtés. Mais peu lui importe car il n'a pas besoin de compagnons, mais de tuer au nom de Khorne.

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Khârn	180	7	5	4	4	4	5	5	10	
2+										

Une armée de Space Marines du Chaos peut inclure Khârn si elle compte au moins une escouade portant la marque de Khorne. Il compte alors comme un choix QG. Il doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ici et ne peut pas recevoir d'équipement supplémentaire de l'Arsenal du Chaos.

Équipement et Dons : Pistolet à plasma, grenades à fragmentation & antichars, *Armure du Chaos*, *La Carnassière*, marque de Khorne (bonus déjà inclus dans le profil), *Collier de Khorne*, *Talisman de Sang Ardent*, *Rage de Khorne* et *Rune Démoniaque*.

RÈGLES SPÉCIALES

La Carnassière : L'énorme et antique hache tronçonneuse de Khârn est un artefact datant de la Grande Croisade, lorsque les Space Marines parcouraient la galaxie. Ses dents acérées furent prélevées sur des mâchoires de mica-dragons de Luther McIntyre et son manche est fait d'adamantium. Cette arme terrible est capable, d'un seul coup, de couper en deux un Space Marine en armure, elle est d'autant plus redoutable entre les mains de Khârn. Il manie si bien *La Carnassière* que la CC adverse est ignorée au corps à corps et que toutes ses attaques touchent toujours sur 2+. Ceci mis à part, *La Carnassière* compte comme une arme énergétique classique.

Le Félon : Khârn peut attaquer tous ceux qui l'approchent dans sa furie meurtrière, amis comme ennemis ! Pour représenter ceci, tous les jets pour toucher de Khârn obtenant un 1 frapperont ses alliés. Résolez les touches sur l'unité ou le personnage ami le plus proche dans un rayon de 6ps, comme s'ils étaient touchés par l'ennemi, mais en utilisant le profil et les armes de Khârn. Il est donc recommandé de garder Khârn aussi loin que possible des autres figurines de votre camp !

Personnage Indépendant : Khârn est un personnage indépendant soumis à toutes les règles appropriées du livre de règles de Warhammer 40,000.



"Tue ! Mutille ! Brûle ! Tue ! Mutille ! Brûle ! Tue ! Mutille ! Brûle !
Tue ! Mutille ! Brûle ! Tue ! Mutille ! Brûle ! Tue ! Mutille ! Brûle !
Tue ! Mutille ! Brûle ! Tue ! Mutille ! Brûle ! Tue ! Mutille ! Brûle !"

Khârn des World Eaters

LE LIVRE DE NURGLE

LE SEIGNEUR DE LA DÉCHÉANCE



La mort est une fatalité pour l'homme et avec elle vient la déchéance. Nurgle est l'incarnation de la maladie et de la décrépitude, les forces élémentaires qui brident toute forme de progrès et d'évolution. Au plus profond de lui, chaque mortel est habité du désir de voir chaque chose pourrir et tomber en ruine.

Nurgle accorde son aide à ceux qui souhaitent voir les œuvres de l'Humanité s'effondrer, il est le Seigneur de la Déchéance et ses serviteurs répandent au nom de leur maître putréfié maladies et pestes au travers des royaumes mortels.

Nurgle représente pourtant par sa nature même le cycle éternel de la vie : la déchéance est inévitable, mais est toujours suivie d'une renaissance. Toutefois, si Nurgle a son mot à dire, celle-ci prendra généralement un aspect répugnant.

De tous les dieux du Chaos, Nurgle est le plus abominable, son corps bouffi accueille toutes les formes de corruption imaginables et sa peau est couverte de plaies suintantes. D'horribles Nurglings s'ébattent dans ses entrailles exposées, gloussant de joie au spectacle des dernières épidémies infligées à l'Humanité par leur maître.

Les "dons" de Nurgle prennent souvent la forme de maladies répugnantes ou d'infirmités hideuses, et bien qu'ils contribuent à répandre la contamination, ils s'avèrent souvent fatals à leurs porteurs qui en souffrent autant qu'ils en bénéficient. Ses serviteurs l'implorent alors de les libérer de ces faveurs qu'ils avaient avidement demandées lorsqu'ils avaient commencé à le vénérer et le Seigneur de la Déchéance aime particulièrement prolonger leur souffrance en leur accordant de nouvelles infections.

La place de Nurgle au sein du panthéon des dieux du Chaos est inévitablement liée à l'accomplissement de ses œuvres dans le monde matériel. Au plus fort des épidémies, sa puissance atteint son zénith. En revanche, la nature de son pouvoir est telle qu'il finira toujours par consumer entièrement ses victimes, empêchant ainsi la contamination de s'étendre davantage. C'est à ce moment que la force du dieu de la peste s'étirole et que ses plans s'effritent, mais une chose est sûre : ses virus ne sont jamais totalement éradiqués et leurs spores ont souvent eu l'occasion de se répandre, attendant de se réveiller pour susciter de nouveaux ravages et gonfler les rangs des légions de Nurgle de nouveaux cadavres ambulants.

La seule puissance pouvant s'opposer à la déchéance est Tzeentch, qui représente le changement et l'évolution. Ces deux divinités se livrent une lutte à l'échelle galactique et, quel qu'en soit le vainqueur, l'univers matériel ne pourra qu'en pâtir.

La Marque de Nurgle

Un personnage indépendant peut recevoir la marque de Nurgle pour +10 points, les membres d'une unité pour +5 points par figurine. Une figurine portant la marque de Nurgle est un foyer vivant de maladies et d'infections qu'elle répand pour la plus grande gloire de son dieu. Ces Marines de la Peste sont le fléau de toute vie, horribles d'apparence et pratiquement impossibles à tuer. Les figurines portant la marque de Nurgle sont *Sans Peur* et possèdent le don *Résistance Démoniaque*.

Aucune unité portant la marque de Nurgle ne peut utiliser les armes suivantes : canon laser, autocanon, lance-missiles ou bolter lourd.

Le Primarque de la Death Guard, Mortarion, apprend à ses guerriers à se battre à pied et à compter sur leurs bolters pour abattre leurs ennemis. Fidèles à ses enseignements depuis des siècles, les Marines de la Peste en sont venus à utiliser leur bolter au corps à corps, usant de leur masse contaminée pour amoindrir les effets du recul. Pour refléter ceci, les figurines portant la marque de Nurgle peuvent effectuer des *Tirs à Une Main*.

Tir à Une Main

Le bolter est équipé d'une crosse de pistolet qui permet de l'utiliser d'une seule main. Cela n'est normalement pas conseillé et il faut beaucoup d'expérience et de pratique pour réussir à maîtriser cette technique, mais les unités ayant la compétence *Tir à Une Main* ont appris à l'utiliser. En termes de jeu, cela signifie que leurs bolters comptent comme des pistolets bolters au corps à corps et leur confèrent une Attaque supplémentaire s'ils ont aussi un pistolet ou une arme de corps à corps dans l'autre main. Toutefois les figurines utilisant leur bolter de cette façon ne bénéficient pas du bonus de +1 Attaque due à la charge, cette arme étant trop encombrante pour pouvoir en même temps tirer à une main et se ruer sur l'ennemi.

Véhicules de Nurgle

Un véhicule dédié à Nurgle possède toujours l'amélioration *Infection de Nurgle* pour +15 pts.

Infection de Nurgle

Le véhicule est équipé d'encensoirs pestilentiels d'où s'échappent des nuages de fumées infectées. Le véhicule compte comme ayant reçu le don *Pourriture de Nurgle*.

Les Dons de Nurgle

Les objets suivants viennent compléter l'Arsenal principal mais ne peuvent être choisis que par des figurines portant la marque de Nurgle. Les restrictions habituelles précisées pour chaque catégorie de l'Arsenal s'appliquent. Une figurine en armure Terminator ne peut utiliser que les équipements marqués d'un astérisque (*).

Bannière Pestilentielle*	50 points
Bourdon Pandémique* (Arme Démon)	25 points
Épée Pestilentielle*	25/15 points
Faucheuse* (Arme Démon)	25 points
Grenades Buboniques	25 points
Nurglings Parasites*	20 points
Pourriture de Nurgle*	5 points
Pouvoir Psychique Mineur*	10 points

Bannière Pestilentielle

La Bannière Pestilentielle est un terrifiant patchwork de peaux pourries dansant sous le souffle d'une brise puante surmaternelle. En plus de compter comme une icône normale en ce qui concerne l'invocation de démons, la bannière contient un puissant sort pouvant être utilisé une fois par partie lors de la phase de tir du joueur du Chaos. Choisissez une unité ennemie ayant au moins une figurine dans un rayon de 6 ps autour du porteur de la bannière, elle subit 1D6 blessures automatiques réparties comme lors d'un tir, sans aucune sauvegarde d'armure ou de couvert.

Bourdon Pandémique

C'est un réceptacle contenant les maladies préférées de Grand-Père Nurgle, il permet de les acheminer depuis le Warp jusque dans l'univers matériel.

Le *Bourdon Pandémique* est une arme de corps à corps. Son porteur peut également l'utiliser durant la phase de tir au lieu de tirer avec une arme. Une unité ennemie située dans un rayon de 12 ps peut être prise pour cible, toutes les figurines de l'unité sont touchées sur 4+ et subissent une touche de Force 3 autorisant les sauvegardes d'armures.

Épée Pestilentielle

Cette épée exsude en permanence un pus visqueux. Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée contre une blessure infligée par l'*Épée Pestilentielle*. De plus, si une figurine est blessée, elle sera tuée sur le coup sur un jet de 4+ sur 1D6, quel que soit le nombre de Points de Vie qui lui restent.

La Faucheuse

Cette lame rouillée et corrompue a été ointe avec les fluides innommables suintant du trône même de Nurgle, et a ainsi absorbé l'essence d'un des nombreux démons qui y grouillent.

La *Faucheuse* est une arme énergétique à deux mains semblable à une faux. Chacun de ses coups peut abattre plusieurs ennemis et pour représenter ceci, son porteur bénéficie de +1D6 Attaques supplémentaires. S'il dirige toutes ses coups sur une seule figurine, il ne reçoit qu'une Attaque supplémentaire car l'arme n'est pas assez maniable pour délivrer une pluie de coups.

Grenades Buboniques

Elles sont faites des têtes réduites des victimes des épidémies favorites de Nurgle. Une unité ennemie chargée par une ou plusieurs figurines armées de grenades buboniques subit un malus de -1 pour toucher lors de cette phase d'assaut.

Nurglings Parasites

Les Champions de Nurgle sont souvent accompagnés d'une véritable marée de Nurglings se nourrissant des lambeaux de chair malade qu'ils traînent derrière eux. Si leur hôte se retrouve au corps à corps, les Nurglings attaqueront féroce, le faisant bénéficier d'1D6 Attaques de Force 3 supplémentaires, résolues avec une Initiative de 3. Les Nurglings doivent être représentés sur la figurine ou sur son socle.

Pourriture de Nurgle

A la fin de la phase de tir du joueur du Chaos, toute figurine située dans un rayon de 6ps autour d'une figurine dotée de la *Pourriture de Nurgle* risque d'être prise dans les miasmes pestilentiels qu'elle dégage. Jetez un dé pour chaque figurine affectée: elle subit une blessure sur un résultat de 6. Les sauvegardes d'armures ou invulnérables peuvent être utilisées, mais pas les sauvegardes de couvert. Les figurines portant la marque de Nurgle, les bandes de démons, les Possédés, les bêtes démoniaques, les démons majeurs, et les Avatars sont immunisés aux effets de ce don.

Pouvoir Psychique Mineur de Nurgle

La figurine peut effectuer un jet de dé sur le tableau des Pouvoirs Psychiques Mineurs de Nurgle. Un résultat déjà obtenu peut être relancé, sauf un 1.

La Death Guard

Jadis de fiers Space Marines, les membres de la Death Guard ne se battent que pour semer contamination et mort, au nom de leur maître Nurgle.

La Death Guard est composée en majeure partie de Marines de la Peste, de viles créatures consacrant leur vie à répandre la *Pourriture de Nurgle*. Ses victimes meurent dans d'atroces souffrances, réduites à une masse de plaies suintantes et de bubons pestilentiels, mais leur trépas n'implique pas pour autant la fin de leurs malheurs, car leur âme ressuscite au service de Grand-Père Nurgle pour qui leurs lamentations ne sont rien d'autre que le babil d'enfants affectueux.

Jouer une Armée de la Death Guard

Si vous voulez jouer une armée composée entièrement de membres de la Death Guard, vous devez vous conformer aux limitations suivantes.

- Tous les personnages et toutes les unités doivent porter la marque de Nurgle. Les figurines ne pouvant pas la recevoir ne peuvent pas être utilisées.
- Les seuls démons pouvant être choisis sont ceux de Nurgle.
- Les véhicules ne peuvent être dédiés qu'à Nurgle, bien que ce ne soit pas une obligation.
- La Death Guard est avant tout composée de fantassins et manque de troupes spécialisées dans l'Attaque Rapide, ce sont donc leurs rares escouades motorisées qui remplissent ce rôle. Pour représenter cette lacune en termes de jeu, seules deux escouades de Marines de la Peste embarquées dans des Rhinos peuvent être choisies comme Troupes, les autres compte comme des choix d'Attaque Rapide.
- Toute unité *Favorite* peut transformer gratuitement une de ses figurines en Aspirant Champion.
- Les bandes de démons et de bêtes démoniaques *Favorites* peuvent ajouter +1 à leur jet d'invocation.

Pouvoirs psychiques mineurs de Nurgle

1. Pouvoir Inutilisable

Effet: Malgré son dévouement, le psyker n'obtient aucune faveur de son dieu. Ce jet de dé ne lui accorde aucun pouvoir.

2. Danse de Nurgle

Phase de tir du Chaos

Test Psychique ? Oui

Portée: 12ps

Effet: Le psyker invite ses ennemis à se joindre aux dépravations exubérantes de Nurgle. Si l'unité ou la figurine visée est à couvert, elle doit réussir un test de Commandement ou perdre les bénéfices du couvert pour le reste du tour.

3. Nausée

Phase de tir adverse

Test Psychique ? Oui

Portée: 12ps

Effet: Le psyker provoque une forte nausée chez ses adversaires. Une unité ennemie ou un personnage indépendant (mais pas un véhicule) visible et à portée subit un malus de -1 en CT pour cette phase de tir.

4. Affliction

Phase de tir du Chaos

Test Psychique ? Oui

Portée: 12ps

Effet: Faisant appel aux pouvoirs de Grand-Père Nurgle, le psyker contamine à distance ses ennemis. Choisissez un personnage indépendant ou une unité à portée (le joueur qui la contrôle choisit une des figurines qui la composent, car le pouvoir n'affecte qu'une victime). Jetez 1D6, si vous obtenez un résultat supérieur à l'Endurance de la victime (ou un 6, quelle que soit son Endurance), elle subit une blessure qu'elle peut tenter de sauvegarder normalement.

5. Miasmes de Pestilence

Phase de tir du Chaos

Test Psychique ? Oui

Portée: 24ps

Effet: Le psyker invoque des nuages de mouches et de vapeurs pestilentielles au travers desquels peu d'ennemis osent avancer. Placez le gabarit d'explosion n'importe où dans la ligne de vue du psyker et lancez un dé de dispersion ainsi qu'1D6 pour déterminer sa position finale (un résultat "Hit" indiquant que le gabarit ne bouge pas). Jetez 1D6, si vous obtenez un résultat supérieur à l'Endurance de la victime (ou un 6, quelle que soit son Endurance), elle subit une blessure qu'elle peut tenter de sauvegarder normalement.

6. Aura de Déchéance

N'importe quelle phase d'assaut

Test Psychique ? Oui

Portée: 2ps

Effet: Le psyker est entouré d'une telle aura de déchéance que ses adversaires n'osent pas l'engager. Toute figurine ennemie en contact socle à socle avec lui subit une pénalité de -1 Attaque (jusqu'à un minimum de 1). Si le psyker rate son test psychique, ce malus s'applique à la place à toutes les troupes amies situées dans un rayon de 2ps. Le psyker peut se battre normalement pendant la phase où il utilise ce pouvoir.

Typhus

Le Vagabond, Héraut de Nurgle, Hôte de la Ruche du Destructeur

Lorsque Mortarion, Primarque de la Death Guard, et ses fils rejoignirent les forces du Maître de Guerre Horus, seul un des membres de la légion savait ce qui les attendait et le prix qu'il leur faudrait payer. Il s'appelait Typhon, et comme nombre de ses frères d'armes, avait été recruté sur le monde sauvage de Barbarus qui avait vu grandir Mortarion. Barbarus n'était pas uniquement peuplée d'hommes, mais aussi de seigneurs de guerre inhumains qui opprimaient ces derniers. Typhon avait probablement un peu de leur sang dans les veines, car c'étaient ses puissants pouvoirs psychiques latents qui avaient fait de lui une recrue de choix. Mortarion s'était à peine joint à la Grande Croisade que Typhon communiait déjà avec les Dieux Sombres.

Typhon devint pourtant capitaine, ayant sous ses ordres le cuirassé "Terminatus Est" et une compagnie entière de la Death Guard. Lorsque la légion se joignit à Horus, il exécuta ses Navigateurs sous prétexte qu'ils étaient encore loyaux à l'Empereur, et prétendit être en mesure de guider ses frères d'armes vers Terra grâce à ses pouvoirs. Ce fut donc lui qui les mena à la damnation, les égarant dans le Warp où ils dérivèrent sans espoir.

Lorsque les miasmes du Destructeur abattirent les membres de la Death Guard un par un en dépit de leur résistance, Typhon reçut la récompense ultime de son véritable maître, Nurgle, Seigneur de la Déchéance. Quand le dernier des Marines s'effondra, Typhon absorba tout le pouvoir de cette terrifiante infection, son corps et son armure devinrent le réceptacle de l'ultime corruption, la ruche de la peste. Il se rebaptisa Typhus, Héraut de Nurgle et Hôte de la Ruche du Destructeur.

Dans l'Œil de la Terreur, Mortarion avait façonné son monde démon pour qu'il ressemble à Barbarus. Typhus fut écœuré par une telle sensiblerie : sa loyauté allait à Nurgle, et ce dernier se nourrissait de la peur des mortels. Embarquant dans son vaisseau avec ses fidèles, il multiplia les incursions dans l'univers matériel, donnant naissance à la légende du Vagabond, le Héraut de Nurgle, et, en récompense de dizaines de mondes dévastés et d'innombrables âmes damnées, Nurgle sut se montrer généreux envers son champion.

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Typhus	230	5	5	4	4(5)	4	5	3	10	2/5+

Vous pouvez inclure Typhus dans une armée de la Death Guard d'au moins 1500 points en guise de Seigneur du Chaos. Il peut être accompagné d'une Suite d'Élus choisie selon les règles habituelles, mais ceci mis à part il doit être utilisé tel qu'il est décrit ci-dessous.

Équipement et Dons : Marque de Nurgle, Sorcier, Essence Démoniaque (+1 PV, bonus inclus dans le profil), Visage Démoniaque, Pourriture de Nurgle, Nurglings Parasites, armure Terminator, La Faucheuse, Talisman du Warp.

Pouvoirs Psychiques : Souffle du Chaos. Pouvoirs mineurs : Affliction et Miasmes de Pestilence.

Ruche du Destructeur : Typhus est l'hôte d'un horrible fléau qui se manifeste sous la forme d'une multitude d'essaims d'insectes

se déversant des crevasses de son armure et grouillant autour de ses ennemis, menaçant de les contaminer. Pour représenter ceci en termes de jeu, lorsque Typhus charge, il compte comme étant équipé de grenades à fragmentation et de grenades buboniques. Lorsqu'il est chargé, sa Suite éventuelle et lui comptent comme étant à couvert. De plus, la Pourriture de Nurgle que porte Typhus cause des blessures sur 5+ plutôt que sur 6.

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné d'une Suite, Typhus est un personnage indépendant soumis à toutes les règles appropriées du livre de règles de Warhammer 40,000.



LE LIVRE DE SLAANESH

LE PRINCE DES EXCÈS



Le cœur des mortels abrite les plus sombres des tentations, et c'est en Slaanesh que ces désirs trouvent leur expression. Toute culture impose diverses conventions et contraintes, Slaanesh incarne la volonté de repousser ces limites toujours plus loin, de les renier pour s'abandonner à la violation consciente des mœurs civilisées.

Slaanesh est la plus jeune des divinités du Chaos, apparue il y a quelque dix mille ans au temps de la Chute des eldars. Leur nature les rendait vulnérables aux excès et leur société avait, au fil des siècles, régressé à un stade hédoniste où le moindre caprice pouvait et devait être satisfait dans l'instant. Ce fut à l'apogée cataclysmique de cette décadence que leur race entière fut pratiquement détruite. Slaanesh naquit si brutalement qu'il provoqua l'apparition de l'Œil de la Terreur et dispersa les tempêtes Warp qui isolaient Terra.

Cette divinité murmure aux oreilles des hommes en adoptant bien des voix différentes, mais s'adresse toujours à leurs envies les plus secrètes. Beaucoup recherchent la perfection, qu'elle se traduise dans leur savoir, leur corps ou leurs prouesses, et ces individus reçoivent la promesse du pouvoir qui les mènera à la plus haute excellence. L'artiste voudra produire des œuvres dépassant la compréhension humaine, l'être narcissique embellir son visage pour rendre les autres mortels fous de désir, et le guerrier développer une telle maîtrise qu'il décapitera d'un geste même le plus doué des adversaires. Les adorateurs de Slaanesh ne voient le monde que comme une mosaïque de sons, de couleurs et de sensations, malheureusement, leurs sens s'accoutument vite à ces stimulations trop banales et les poussent à des extrêmes dans leur recherche de la plus infime satisfaction.

Aux yeux non avertis, les disciples de Slaanesh affichent souvent une perfection physique. Peut-être est-il vrai qu'une telle beauté n'est pas de ce monde, mais l'âme de chacun d'eux hurle son tourment, car en échange de ses présents, le Prince du Chaos réclame le même prix que les autres dieux : la damnation éternelle.

Slaanesh peut apparaître comme un être mâle, femelle, hermaphrodite ou androgyne, mais dont la beauté poussera chaque mortel à lui offrir sa soumission. Il est le rival de Khorne, pas assez fin et sophistiqué à son goût. Cependant, le Prince du Chaos n'a pas les ressources qui lui permettraient de défier le Dieu du Sang, car de par sa nature même, son influence s'épuiserait bien avant que les hordes de Khorne n'aient épanché leur soif de sang.

La Marque de Slaanesh

La marque de Slaanesh peut être accordée à un personnage indépendant pour +10 points ou à tous les membres d'une unité pour +5 points par figurine. Une figurine arborant la marque de Slaanesh aime s'adonner aux sensations de toutes sortes et recherche constamment des plaisirs toujours plus extrêmes, ce qui leur est rendu plus facile par leur apparence séductrice, celle-là même qui trouble et déconcerte leurs ennemis.

Les figurines portant la marque de Slaanesh sont *Sans Peur* et possèdent la capacité spéciale *Cri du Warp*.

Cri du Warp

La particularité des adorateurs de Slaanesh est qu'ils peuvent émettre un cri strident faisant s'estomper les frontières entre le Warp et la dimension réelle. Ce pouvoir désoriente l'ennemi, diminuant de -1 (jusqu'à un minimum de 1) l'Initiative de tout adversaire tentant d'attaquer au corps à corps une figurine ayant cette capacité.

Les Élus, Space Marines du Chaos, Motos Space Marines du Chaos et Havocs ayant la marque de Slaanesh disposent d'un arsenal sonique et peuvent :

- remplacer des bolters jumelés par un éclateur sonique pour +2 points, ou un bolter par un éclateur sonique pour +5 points.
- remplacer gratuitement un autocanon ou un autocanon faucheur par un Blastmaster.
- remplacer gratuitement un fuseur contre une sirène de mort, un pistolet bolter et une arme de corps à corps. Une figurine à moto devra choisir entre le pistolet et l'arme de corps à corps.

Les personnages indépendants et les Aspirants Champions peuvent choisir normalement leur équipement dans l'Arsenal.

Véhicules de Slaanesh

Un véhicule dédié à Slaanesh porte toujours l'amélioration *Amplificateur Warp*, ce qui lui coûte +20 points.

Amplificateur Warp

Le véhicule est équipé de cornes et de conduits couverts de runes qui amplifient les sensations et les émotions en projetant les énergies dissonantes des résonances Warp. Toute figurine ennemie subit un malus de -1 en Commandement si elle se trouve dans un rayon de 12ps, de -2 dans un rayon de 6ps, et de -3 si elle est à son contact. Ne comptez que les malus infligés par l'*Amplificateur Warp* le plus proche. Dans le cadre d'une attaque de char, les malus de l'*Amplificateur Warp* et des *Runes Blasphématoires* sont cumulatifs.

Arsenal de Slaanesh

Les équipements suivants viennent compléter l'Arsenal principal, mais ne peuvent être sélectionnés que par les figurines portant la marque de Slaanesh. Les restrictions habituelles précisées pour chaque catégorie de l'Arsenal s'appliquent. Les figurines en armure Terminator ne peuvent utiliser que de l'équipement marqué d'un astérisque (*).

Aiguillon du Désir* (arme démon)	25 points
Attrait de Slaanesh	25 points
Aura de Consentement*	10 points
Bannière d'Extase*	50 points
Drogues de Combat*	25 points
Éclateur Sonique*	5 points
Fouet de Tourment* (arme démon) . .	25 points
Monture de Slaanesh	25 points
Pouvoir Psychique Mineur*	10 points
Sirène de Mort*	10 points

Aiguillon du Désir

Des milliards de runes d'une taille microscopique sont gravées sur cette longue et fine aiguille à pointe double. L'une est plantée dans le bras du champion du Slaanesh d'où elle aspire les narcotiques qu'il synthétise naturellement, l'autre les injecte dans les adversaires qu'elle pique.

L'*Aiguillon du Désir* blesse toujours sur 2+ et les sensations extrêmes que ses injections suscitent chez un adversaire blessé peuvent aller du désespoir au délire. Ses effets sont si fulgurants que bon nombre de ses victimes restent empalées dessus, laissant le sérum venimeux les détruire de l'intérieur. Toute figurine blessée doit réussir un unique test de Commandement (quel que soit le nombre des blessures infligées) ou subir 1D3 blessures supplémentaires n'autorisant aucune sauvegarde. Notez que le maniement d'un *Aiguillon du Désir* requiert un tel niveau de précision qu'il n'ignore jamais les sauvegardes d'armures, même manié par une figurine à la *Stature Démoniaque*.

Attrait de Slaanesh

Au lieu de tirer avec une arme durant la phase de tir, la figurine peut projeter sur 12ps des ondes séductrices vers un personnage indépendant ou une unité n'étant pas engagé au corps à corps, qui doit immédiatement effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, l'unité ou le personnage doit immédiatement avancer d'1D6ps vers la figurine, en s'arrêtant à 1ps de toute figurine du Chaos rencontrée et en ignorant les pénalités dues au terrain difficile.

Aura de Consentement

Le charme de leur dieu habite les champions ayant reçu ce don, leur magnétisme est tel que leurs adversaires abandonnent tout instinct de survie, même si leur situation est désespérée. Une unité ennemie vaincue au corps à corps par une figurine dotée de l'*Aura de Consentement* n'effectue pas de test de moral et reste engagée.

Bannière d'Extase

Cette bannière résonne de la musique de carillons lointains et transporte la senteur des plaisirs interdits. En plus de compter comme une icône pour l'invocation de démons, son pouvoir spécial peut être libéré une fois par partie au début de n'importe quelle phase de tir, celle du joueur du Chaos ou de son adversaire. Toute figurine dans un rayon de 6ps gagne la capacité spéciale *Insensible à la Douleur* pour le restant de cette phase (voir le Livre de Khorne).

Drogues de Combat

Ces drogues peuvent être ingérées au début de n'importe quelle phase d'assaut, le joueur du Chaos peut alors choisir jusqu'à trois options de la liste suivante dont les effets persistent jusqu'à la fin de la phase. Jetez 1D6 par option choisie. Si un double est obtenu, le personnage subit une blessure ne pouvant pas être sauvegardée d'aucune manière. Si un triple est obtenu, il meurt sur le champ. Le choix d'une seule option ne présente donc aucun risque.

- Si elle traverse un terrain difficile lors de l'assaut, la figurine jette un dé supplémentaire pour déterminer la distance parcourue.
- +1 en Capacité de Combat.
- +1 en Force.
- Durant cette phase d'assaut, la figurine ignore la première blessure non sauvegardée, sauf en cas de *Mort Instantanée*.
- +1 Attaque.

Fouet de Tourment

Une volonté propre semble animer cette arme qui tortille cruellement les épines courant sur toute sa longueur et se délecte de la douleur de ses victimes, amplifiant leurs peurs pour la plus grande joie des Slaaneshi. Ce fouet est une arme énergétique s'utilisant à une main. Le porteur peut porter toutes ses Attaques en annulant les sauvegardes d'armures même s'il n'est pas en contact socle à socle avec l'ennemi mais seulement dans un rayon de 2ps. Une unité ayant perdu une ou plusieurs figurines dans un corps à corps contre le porteur du *Fouet de Tourment* subit un malus de -1 sur son test de moral.

Monture de Slaanesh

Monture. Les longues langues et les corps ondulants de ces bêtes démoniaques confèrent à leur cavalier les dons *Mutation Démoniaque* et *Vitesse Démoniaque*.

Pouvoir Psychique Mineur de Slaanesh

La figurine peut effectuer un jet sur le tableau des Pouvoirs Psychiques Mineurs de Slaanesh. Un résultat obtenu deux fois peut être relancé, sauf un 1.

Les Emperor's Children

Autrefois dédiée à la recherche de l'accomplissement dans tous les domaines, la légion des Emperor's Children a succombé à l'attrait des savoirs prohibés. Perversi, son goût pour la perfection est devenu une obsession excessive et ses membres ne s'arrêtent devant rien pour satisfaire leurs envies les plus viles. Les Space Marines des Emperor's Children ont élevé la guerre au niveau d'une forme d'art, symphonie de visions, de bruits et de sensations. Les sirènes hurlent dans leurs oreilles et les accessoires de torture lacèrent leurs corps dans leurs tentatives extrêmes de stimuler leurs sens survoltés.

Jouer une Armée des Emperor's Children

Si vous voulez jouer une armée composée entièrement d'Emperor's Children, vous devez vous conformer aux limitations suivantes :

- Tous les personnages et toutes les unités doivent porter la marque de Slaanesh. Les figurines ne pouvant pas la recevoir ne peuvent pas être utilisées.
- Les seuls démons pouvant être choisis sont ceux de Slaanesh.
- Les véhicules ne peuvent être dédiés qu'à Slaanesh, bien que ce ne soit pas une obligation.
- Toute unité *Favorite* peut transformer gratuitement une de ses figurines en Aspirant Champion, et les bandes de démons *Favorites* peuvent ajouter +1 à leur jet d'invocation.
- Les Dreadnoughts portant un *Amplificateur Warp* peuvent échanger leurs bolters lourds jumelés contre des éclateurs soniques jumelés, leurs autocanons jumelés contre un Blastmaster et leur lance-flammes contre une sirène de mort. Ces adaptations sont gratuites mais doivent être représentées de façon évidente. Elles restent optionnelles et ne peuvent être employées que sur des Dreadnoughts des Emperor's Children.
- Les Predators peuvent échanger gratuitement leur autocanon contre un Blastmaster et leurs bolters lourds contre des éclateurs soniques.

Arsenal Sonique

Blastmaster

Le Blastmaster est une arme qui concentre un son de basse bourdonnant en un crescendo explosif. En faisant varier la fréquence d'émission, il est possible d'altérer le fonctionnement de l'arme afin de produire différents effets.

Fréquence Variée Portée 36ps F5 PA5 Assaut 2, test de blocage
Fréquence Fixe Portée 36ps F8 PA4 Lourde 1 Explosion

Sirène de Mort

Une sirène de mort est un assemblage complexe de tubes et de cornes qui amplifient le cri de guerre du Space Marine du Chaos pour en faire une attaque sonique de courte portée. La sirène de mort peut être utilisée pendant la phase de tir à la place d'une autre arme. Elle possède le profil suivant :

Portée: Souffle F4 PA5 Assaut 1

Un tir de sirène de mort annule les sauvegardes de couvert. Au corps à corps, la figurine frappe en premier sans prendre en compte le couvert ou l'armement. Contre des adversaires eux aussi censés frapper toujours en premier, déterminez l'ordre de priorité par un jet de dé.

Éclateur Sonique

Projetant des harmonies cacophoniques et dévastatrices, un éclateur sonique possède deux profils selon son utilisation en accords courts ou en longues rafales discordantes.

Portée 24ps F4 PA5 Assaut 2 ou Lourde 3.

Pouvoirs Psychiques Mineurs de Slaanesh

1. Pouvoir Inutilisable

Effet : Malgré son dévouement, le psyker n'obtient aucune faveur de son dieu. Ce jet de dé ne lui accorde aucun pouvoir.

2. Force de la Douleur

N'importe quelle phase d'assaut

Test Psychique ? Non

Portée : Psyker

Effet : Plus le psyker souffre, plus ses prouesses martiales augmentent. Pour chaque Attaque au corps à corps qui le blesse mais qui est sauvegardée par son armure, le psyker peut effectuer une Attaque supplémentaire après la résolution de toutes les autres (y compris celles des gantelets énergétiques), mais avant la détermination du résultat du combat. Le psyker peut se battre normalement pendant la phase où il utilise ce pouvoir.

3. Sirène

Phase d'assaut ou de tir adverse

Test Psychique ? Oui

Portée : Psyker

Effet : Le psyker prend l'apparence d'un individu qui, aux yeux de l'ennemi, est particulièrement important, attirant ou aimé, et qu'il n'attaquerait pour rien au monde. Ce pouvoir ne peut être utilisé que si le psyker ne fait pas partie ou n'a pas rejoint d'unité et s'il n'est pas déjà en contact avec une figurine ennemie. Il ne peut alors pas être la cible de tirs ou d'un assaut pendant ce tour.

4. Rayon de Slaanesh

Phase de tir adverse

Test Psychique ? Oui

Portée : 18ps

Effet : Le psyker délivre un rayon aveuglant qui désoriente ses ennemis. La figurine ou l'unité visée doit réussir un test de Commandement ou compter comme ayant bougé en ce qui concerne ses tirs pour cette phase.

5. Toucher de Slaanesh

Phase d'assaut du Chaos

Test Psychique ? Oui

Portée : Au contact

Effet : Le psyker distribue à chacun de ses adversaires une caresse maléfique qui les plonge dans une torpeur partielle. Toute figurine ennemie en contact socle à socle avec lui subit un malus de -1 en CC (jusqu'à un minimum de 1) pour le reste de cette phase. Le psyker peut se battre normalement pendant la phase où il utilise ce pouvoir.

6. L'Assoiffée

Phase d'assaut du Chaos

Test Psychique ? Oui

Portée : Au contact

Effet : Le psyker s'empare de l'âme de ses ennemis, laissant derrière lui des coquilles desséchées dont la vue peut ébranler les troupes les plus endurcies. Si le psyker tue une ou plusieurs figurines ennemies au cours de sa propre phase d'assaut, l'ennemi subit un malus supplémentaire de -1 sur son éventuel test de moral. Le psyker peut se battre normalement pendant la phase où il utilise ce pouvoir.

Lucius l'Éternel

Le Ravisseur d'Âmes, Champion de Fulgrim, Scion de Chemos

Il y a bien des millénaires de cela, Lucius, Space Marine de la légion des Emperor's Children, suivit son Primarque aux quatre coins de la galaxie, et mena sa garde personnelle de Marines d'Assaut avec tant de ferveur et de talent que Fulgrim lui accorda au nom de l'Empereur le rang de Seigneur Commandeur. Se désintéressant de toute autre expérience que le combat, Lucius se mit à afficher fièrement ses cicatrices et associa rapidement les notions de douleur et de succès. Avant même que les Emperor's Children ne fussent dépêchés pour mater la rébellion d'Horus, Lucius avait tailladé son visage, sa tête et sa poitrine de profonds sillons pour relier les cicatrices de plusieurs siècles de guerre en un labyrinthe irrégulier. Cette mutilation volontaire presque constante était tenue par ses frères Space Marines pour un signe de dévotion exemplaire et de piété, bien que la vérité fût tout autre.

Lucius continua à se distinguer au service de son Primarque tandis que la légion commençait à se prêter au culte du Chaos, se battant avec un talent à couper le souffle lors des tournois de gladiateurs que Fulgrim faisait organiser lorsque sa légion était dans l'impossibilité de dévaster par surprise un monde sans méfiance. Lucius était une force de la nature pratiquement invincible. Ne pouvant être surpassé, il demeura invaincu jusqu'à trouver plus fort que lui en la personne du Seigneur Commandeur Cyrius. Lâcher son dernier souffle fut pour lui une expérience de plaisir transcendantal, mais Slaanesh se refusa à laisser un protégé aussi prometteur glisser dans le royaume des morts. Au cours des semaines qui suivirent, Cyrius vit son armure d'artificier se déformer, ses cheveux tomber par poignées, et des lignes sombres apparaître sous sa peau pour finir par émerger sous la forme d'un réseau de tissus scarifiés. Lucius s'était reformé, et il ne resta bientôt plus de celui qui l'avait exécuté que l'image d'un visage hurlant sur son armure.

Ainsi parcourt-il encore la galaxie, bourreau sadique et arrogant ne pouvant jamais être véritablement défait, car quiconque le voit expirer sous sa lame commence après un court instant de triomphe à se transformer lentement et douloureusement en Lucius. L'armure qu'il porte ne cesse d'accueillir les restes des âmes infortunées qui lui accordent une satisfaction sans fin. Son savoir-faire avec ses armes de prédilection, un sabre ouvragé et un fouet démoniaque, leur a fait goûter le sang des champions et des rois. Sa horde suivra partout ce meneur au charisme trouble qui accueille la mort avec autant de délectation qu'il l'inflige.

Une armée de Space Marines du ou plus peut avoir à sa tête Lucius Seigneur du Chaos. Si vous décidez de le choisir, il compte comme un des choix QG de votre armée. Il doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ici et ne peut pas recevoir d'équipement ou de pouvoirs psychiques supplémentaires, mais il peut être accompagné par une Suite d'Élus sélectionnée de façon normale.

Chaos de 1500 points
l'Éternel en guise de
de le choisir, il
votre

	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lucius	196	5	5	5	4	3	5	3	10	3+

Équipement et Dons : Armure des Âmes Hurlantes, marque de Slaanesh, drogues de combat, Aura d'Assentiment, épée énergétique, Fouet de Tourment, Force Démoniaque (bonus déjà inclus dans le profil).

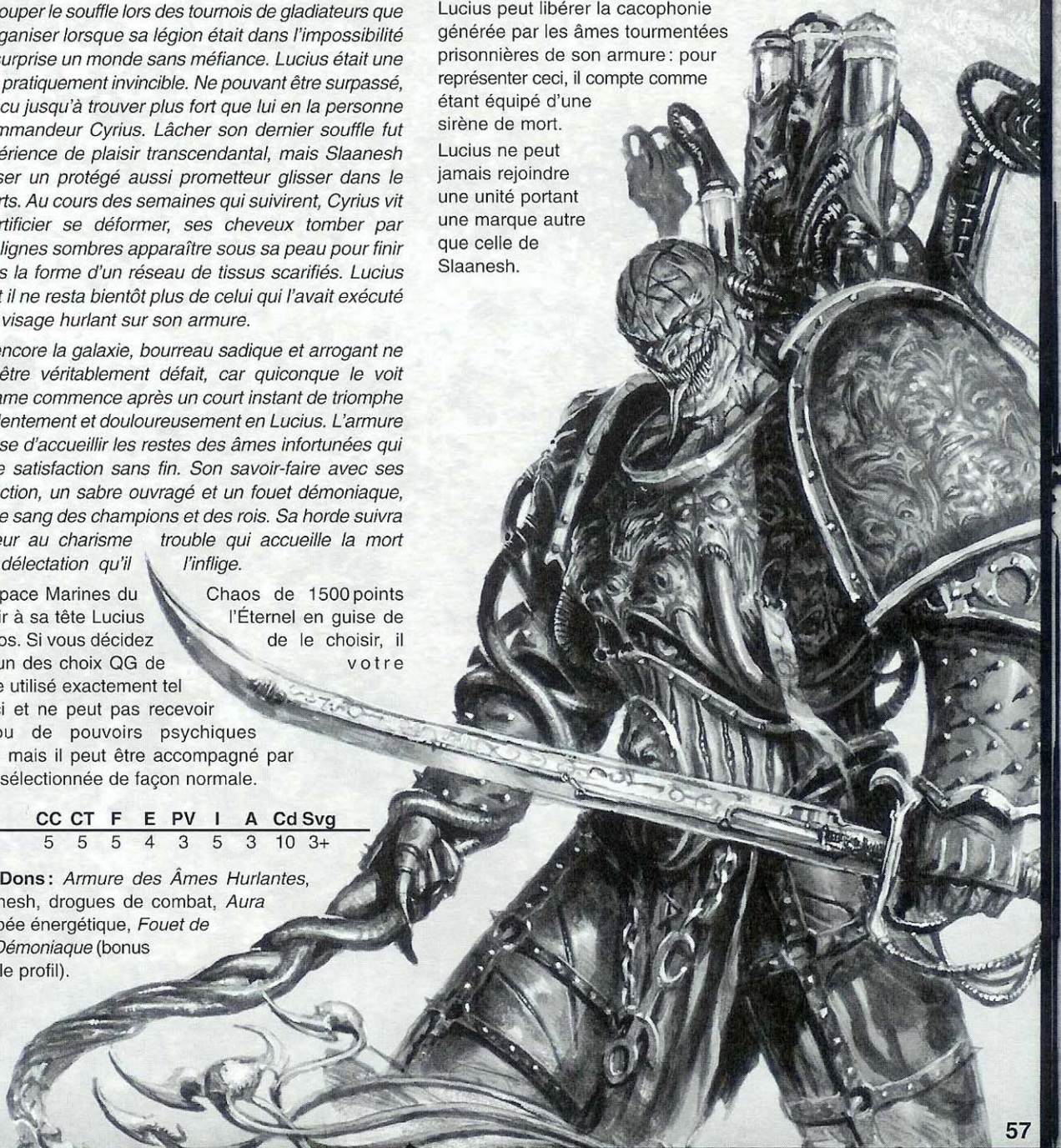
Lucius compte comme étant un psyker et dispose toujours du pouvoir psychique mineur de Slaanesh *Force de la Douleur* (voir ci-contre). Il ne peut utiliser aucun autre pouvoir psychique.

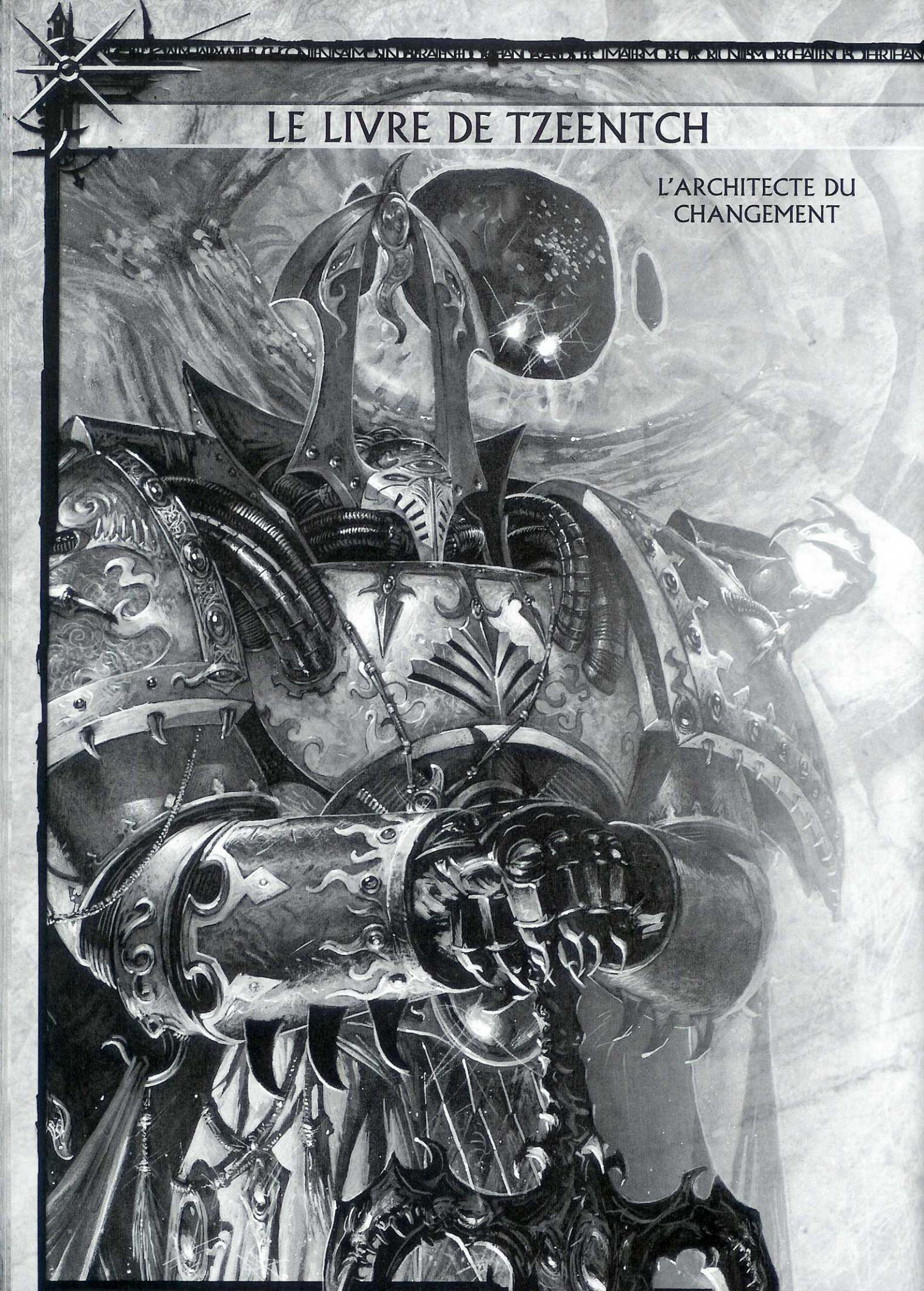
RÈGLES SPÉCIALES

Honneur Martial : Lucius trouve peu d'intérêt dans le massacre de mortels sans défense, mais se bat avec la hargne d'un démon enragé pour peu que son adversaire en soit digne. Lorsque Lucius se trouve en contact socle à socle avec un adversaire ayant une Capacité de Combat de 5 ou plus, sa caractéristique d'Attaques passe à 5, mais celle-ci descend à 2 si tous les adversaires à son contact ont une Capacité de Combat de 2 ou moins.

Armure des Âmes Hurlantes : L'armure que porte Lucius est une monstruosité baroque habitée par les esprits de ceux qui l'ont tué au fil des millénaires. Son incroyable puissance lui confère une sauvegarde invulnérable de 4+ pouvant être tentée à la place de sa sauvegarde d'armure normale. De plus, Lucius peut libérer la cacophonie générée par les âmes tourmentées prisonnières de son armure : pour représenter ceci, il compte comme étant équipé d'une sirène de mort.

Lucius ne peut jamais rejoindre une unité portant une marque autre que celle de Slaanesh.





LE LIVRE DE TZEENTCH

L'ARCHITECTE DU
CHANGEMENT

Usant de manipulations et de subterfuges, Tzeentch tisse la trame inextricable qui relie entre eux tous les complots et les intrigues de la galaxie. À l'extrémité de chacun de ses fils se trouve piégée une âme humaine, des serviteurs mortels qui croient pouvoir tirer profit de leur pacte avec le Maître de la Magie. Toutes les actions de Tzeentch sont accomplies dans un seul et même but ultime: devenir l'entité la plus puissante du Warp. Évidemment, de par sa nature même, le Seigneur de l'Entropie cherche à atteindre cet objectif par les moyens les plus détournés et les plus confus.

Tzeentch exerce son influence sur les mortels par de subtiles manigances. Ses victimes sont des sorciers abusés qui convoitent des savoirs oubliés, et des politiciens à la recherche du pouvoir et désireux de se débarrasser de leurs adversaires. Sa force réside dans l'art de la sorcellerie, et comme toute magie est issue de la nature même du Warp, Tzeentch en est le maître. Incarnant la mutation et le changement, son esprit est présent dans chaque être vivant depuis le moment où ses cellules commencent à se démultiplier, jusqu'à sa mort. C'est dans le cœur de ceux dont le désir de vivre est le plus fort et qui se refusent à accepter la décrépitude que Tzeentch murmure ses promesses insidieuses, leur offrant la vie éternelle.

Le principal rival du Maître de la Sorcellerie est Nurgle. Alors que Tzeentch s'efforce d'élaborer et de faire évoluer toute chose, le Seigneur de la Décadence ne désire rien d'autre que détruire et corrompre. En d'innombrables occasions, les plans saugrenus de Tzeentch ont été déjoués par l'influence maligne de Nurgle, et les serviteurs des deux dieux n'ont jamais cessé de s'affronter.

En dépit de la rivalité entre Grand Père Nurgle et Tzeentch, ce dernier reste celui qui possède le plus d'influence sur les autres dieux du Chaos. Il arrive parfois qu'à force de manigances il parvienne à tous les convaincre de leur intérêt commun à agir de concert, mais il ne s'agit bien évidemment jamais d'un acte d'altruisme, car à chaque fois que Tzeentch fomenté quelque chose, c'est dans le but de servir à terme ses propres intérêts.

La Marque de Tzeentch

La marque de Tzeentch peut être accordée à une unité ou à un personnage pour +10 points par figurine.

Personnages Indépendants, Élus et Possédés

Toutes les figurines sont des *Sorciers* sans avoir à choisir cette option dans la liste d'armée. De plus, elles réussissent automatiquement tout test psychique qu'elles doivent effectuer. La liste empêche les Élus de disposer de plus d'un Sorcier par unité, mais si l'unité porte la marque de Tzeentch, toutes ses figurines sont des *Sorciers*. Les *Sorciers* peuvent s'équiper dans la section Pouvoirs et Équipements Psychiques de l'Arsenal du Chaos.

Escouades de Space Marines du Chaos

L'Aspirant Champion (s'il y en a un) est un *Sorcier* et il réussit automatiquement tout test psychique. Les autres membres de l'unité portent le Symbole de l'Effacement les identifiant comme des Thousand Sons. Les figurines portant le Symbole de l'Effacement sont *Sans Peur* et possèdent le don *Essence Démoniaque*. De plus, elles suivent la règle *Lents et Méthodiques*, et les pouvoirs psychiques *Bénédiction du Chaos* et *Mutation de Masse* ne peuvent pas les affecter puisqu'elles n'ont plus de corps.

Les figurines portant la marque de Tzeentch ne peuvent pas recevoir de compétences de vétérans. En ce qui concerne les personnages, on considère que la sorcellerie requiert toute leur attention, tandis que les guerriers qui portent le Symbole de l'Effacement ne sont que des automates incapables d'apprendre.

Lents et Méthodiques

Les figurines portant le Symbole de l'Effacement avancent de façon méthodique en tirant sans discontinuer. Pour représenter ceci, elles comptent toujours comme étant immobiles lorsqu'elles tirent, mêmes si elles ont bougé durant ce tour.

Elles sont néanmoins particulièrement lentes et se déplacent toujours comme si elles se trouvaient en terrain difficile. De plus, elles ne reçoivent pas le bonus de +1 Attaque lorsqu'elles lancent un assaut, comptent comme ayant une Initiative de 1 pour attaquer au corps à corps et ne peuvent pas effectuer de *percée*.

Armes des Serviteurs de Tzeentch

Les options d'armes suivantes s'appliquent aux unités portant la marque de Tzeentch.

Élus : Pas de restriction particulière.

Space Marines du Chaos : À l'exception des Aspirants Champions, toutes les figurines doivent être équipées de bolters et ne peuvent pas choisir d'autre option à moins qu'il ne s'agisse de Terminators. Tous les membres de n'importe quelle unité peuvent devenir des Terminators pour +18 points par figurine. Ils sont alors équipés d'armes énergétiques et de bolters jumelés. Seul l'Aspirant Champion de l'unité (s'il y en a un) peut choisir d'autres options d'armement. Toute unité de Terminators compte comme un choix d'Élite dans le schéma de structure d'armée.

Véhicules de Tzeentch

Un véhicule dédié à Tzeentch reçoit toujours l'amélioration *Flammes Scintillantes du Warp*, ce qui lui coûte +15 points.

Flammes Scintillantes du Warp

Le véhicule est recouvert de gargouilles grimaçantes murmurant constamment des incantations en ne s'arrêtant que pour exhaler leurs souffles qui consomment les guerriers ennemis.

Toute figurine attaquant le véhicule au corps à corps subit une touche de Force 6, PA4, avant de résoudre ses propres Attaques.

Arsenal de Tzeentch

Les équipements suivants viennent compléter l'Arsenal principal mais ne peuvent être sélectionnés que par les figurines portant la marque de Tzeentch. Les restrictions habituelles précisées pour chaque catégorie de l'Arsenal s'appliquent. Les figurines en armure Terminator ne peuvent utiliser que de l'équipement marqué d'un astérisque (*).

Apprenti Sorcier*	5pts
Bannière du Changement*	50pts
Bâton de Confusion* (arme démon)	25pts
Bolts Inferno*	10pts
Destin Voilé*	15pts
Disque de Tzeentch	30pts
Éclair du Changement*	30pts
Épée Warp* (arme démon)	25pts
CEI de Tzeentch*	20pts
Pouvoir Psychique Mineur*	10pts
Talisman de Tzeentch*	5pts

Apprenti Sorcier

Suivant. Les apprentis sorciers sont des serviteurs humains au service d'un Sorcier du Chaos. Seules les figurines possédant des pouvoirs psychiques peuvent avoir des Apprentis, jusqu'à un maximum de quatre par Sorcier, qui peuvent être sacrifiés pour permettre à leur maître d'utiliser plus d'un pouvoir par tour.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Apprenti Sorcier	3	3	3	3	1	1	1	7	-

Un Apprenti Sorcier ne peut pas recevoir d'armes ou d'équipement. Lorsqu'un Sorcier décide d'utiliser un pouvoir supplémentaire, il effectue un éventuel test psychique et un des apprentis est sacrifié. Un seul Apprenti peut être sacrifié par un même Sorcier à chaque tour, qui peut alors utiliser deux fois un même sort.

Bannière du Changement

Imbue de la force de Tzeentch, cette bannière crépitante d'énergie change constamment d'aspect, et dès que l'ennemi s'en approche, elle relâche son pouvoir en une explosion aveuglante. La *Bannière du Changement* contient un puissant enchantement qui peut être utilisé par le porteur une seule fois par partie au lieu de tirer avec une arme lors de la phase de tir du joueur du Chaos. Une seule unité ennemie parmi celles situées dans un rayon de 6ps autour du porteur de la bannière peut être prise pour cible, même si elle se trouve au corps à corps. Le sort inflige 2D6 touches de Force 6, PA 4.

Bâton de Confusion

Les Space Marines de la légion des Thousand Sons étaient de puissants serviteurs de l'Empereur avant même que l'Hérésie d'Horus ne les pousse à servir Tzeentch. Leurs sorciers utilisaient des bâtons pour focaliser leur énergie, et seuls quelques-uns de ces artefacts, à présent gorgés d'énergie psychique brute, ont traversé les millénaires. Les ennemis touchés par de telles armes sont temporairement sonnés, car leurs pensées sont aspirées par le bâton.

Cette arme démon est une arme énergétique qui obscurcit les pensées de ceux qu'elle touche. Toute figurine ennemie qu'elle blesse sans la tuer ne peut pas attaquer jusqu'à la fin de la phase d'assaut suivante. Les véhicules touchés par cette arme subissent le résultat *équiperage secoué* en plus de tout autre dégât infligé.

Bolts Inferno

Les bolts Inferno sont des munitions pour bolter, bolters jumelés ou pistolet bolter, ensorcelées et couvertes de runes incandescentes. Ces bolts peuvent être utilisés à la place de munitions ordinaires et confèrent la capacité *Explosion* à chaque tir. Jetez les dés pour toucher comme d'habitude puis placez le gabarit d'explosion pour savoir combien de figurines ennemies sont touchées.

Destin Voilé

Le Sorcier œuvre pour Tzeentch en personne. Au lieu de tirer avec une arme pendant la phase de tir, il peut utiliser ce pouvoir qui a

une portée de 12 ps et nécessite une ligne de vue. L'unité affectée est hantée par des cauchemars dans lesquels ses membres se voient trahir leurs amis et rejoindre les forces du Chaos. L'unité doit effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, elle est bloquée jusqu'au début du tour suivant du Chaos. Le pouvoir n'a pas d'effet sur les figurines ne possédant pas de valeur de Commandement ni sur celles qui ne peuvent être bloquées.

Les principaux effets du pouvoir sont tout autres, car le sorcier soutire des informations à ses victimes en lisant dans leurs esprits et emploie des suggestions post-hypnotiques pour altérer leur comportement futur. Chaque fois qu'une unité est bloquée par ce pouvoir, le joueur du Chaos gagne 50 Points de Victoire si la mission utilise la règle de *Points de Victoire*. Ces points ne peuvent pas être obtenus plus d'une fois par unité ennemie en cours de partie.

Disque de Tzeentch

Entités démoniaques issues du Warp, elles sont capables de flotter sur les vents éthérés de l'Œil de la Terreur. Il arrive parfois que ces créatures soient offertes par Tzeentch à ses champions. Un *Disque de Tzeentch* est une monture qui confère les dons *Vol Démoniaque* et *Mutation Démoniaque* à son cavalier. Les figurines accompagnées de *suivants* ne peuvent pas avoir de *Disque de Tzeentch*.

Éclair du Changement

L'*Éclair du Changement* est un pouvoir psychique qui peut être utilisé pendant la phase de tir au lieu de tirer avec une arme. Il compte comme une arme ayant le profil suivant. Lancez pour toucher et ainsi de suite, comme d'habitude.

Portée 24 ps F8 PA2 Assaut 1



Épée Warp

Offertes uniquement aux sorciers les plus talentueux et aux manipulateurs les plus accomplis, ces armes ont le pouvoir de dissiper les pouvoirs psychiques lancés contre leur porteur, ce qui a également pour effet d'attirer les créatures du Warp.

Tout psyker ennemi utilisant un pouvoir psychique dans un rayon de 12 ps autour du porteur doit jeter 1D6. Sur un résultat de 4 à 6, le pouvoir fonctionne normalement, mais sur un résultat de 1 à 3, le pouvoir est annulé et le psyker ennemi qui a tenté de le lancer subit une attaque des *Périls du Warp*. S'il en meurt, il ne compte pas comme ayant été tué par l'arme démon en ce qui concerne sa *Domination*. L'*Épée Warp* est une arme énergétique.

Œil de Tzeentch

Le champion possède un troisième œil sur son propre corps ou sur son équipement. Cet œil est capable de voir l'avenir, ce qui permet au champion de relancer une seule fois et à chacun de ses tours soit un jet de sauvegarde d'armure, soit un jet pour toucher, soit un jet pour blesser.

Pouvoir Psychique Mineur de Tzeentch

La figurine peut effectuer un jet de dé sur le tableau des Pouvoirs Psychiques Mineurs de Tzeentch. Un résultat obtenu deux fois peut être relancé, sauf un 1.

Talisman de Tzeentch

Si une armée inclut une figurine portant un *Talisman de Tzeentch*, tous les psykers adverses subissent une pénalité de -1 à leur Commandement pour leurs tests psychiques. Plusieurs talismans ne cumulent pas leurs effets. Si les deux camps possèdent un tel talisman, leurs pouvoirs s'annulent.

Pouvoirs Psychiques Mineurs de Tzeentch

1. Pouvoir inutilisable

Effet : Malgré son dévouement, le psyker n'obtient aucune faveur de son dieu. Ce jet de dé ne lui accorde aucun pouvoir.

2. Feu Rose de Tzeentch

Phase de tir du Chaos

Test Psychique ? Non

Portée : 12 ps

Effet : Faisant appel à son dieu tutélaire, le psyker déverse sur ses adversaires un torrent de flammes sorties du Warp. Il est considéré comme possédant le don *Feu Démoniaque*.

3. Emprise

Phase de tir du Chaos

Test Psychique ? Non

Portée : Champ de bataille

Effet : Le psyker envoie son esprit à travers le champ de bataille, cherchant à perturber la concentration des sorciers ennemis. Pendant le tour suivant, toute action effectuée par le psyker ennemi affecté et qui requiert un test psychique subira un malus à son Commandement de -1. Cet effet se cumule avec celui du *Talisman de Tzeentch*.

4. Visions de Tzeentch

Phase de tir du Chaos

Test Psychique ? Non

Portée : Psyker

Effet : Béni par Tzeentch, le psyker est capable de deviner l'avenir qui défile devant ses yeux. Les membres de l'unité qui l'accompagne et lui peuvent rejeter leurs jets pour toucher ratés durant cette phase de tir. Un jet ne peut jamais être relancé plus d'une fois, quelle que soit la raison de cette relance (arme de maître, etc.)

5. Grand Architecte

Avant la bataille

Test Psychique ? Non

Portée : Champ de bataille

Effet : Les serviteurs de Tzeentch élaborent des plans de bataille complexes dans l'espoir d'attirer sur eux la bienveillance de leur maître. La Valeur Stratégique de l'armée de Tzeentch est 3, ce qui peut affecter le choix de la mission.

6. Aura de Corruption

Phase d'assaut adverse

Test Psychique ? Non

Portée : 6 ps

Effet : Les yeux du psyker renferment une infime portion du pouvoir maléfique de Tzeentch, obligeant ses adversaires à détourner leur regard du sien. Tout ennemi désirant lancer un assaut contre le psyker ou l'escouade qu'il a rejointe doit réussir un test de Commandement préalable. En cas d'échec, il est possible de choisir une autre cible située à portée d'assaut. Les unités qui réussissent automatiquement ou ignorent les tests de moral ne sont pas affectées. Ce pouvoir ne peut être utilisé que si le psyker n'est pas engagé dans un corps à corps.

Les Thousand Sons

Il fut un temps où les Thousand Sons comptaient parmi les serviteurs les plus loyaux de l'Empereur, mais ils changèrent d'allégeance lorsque leur Primarque sorcier, Magnus le Rouge, tenta de prévenir l'Empereur de l'Hérésie d'Horus en usant de pouvoirs magiques interdits.

Rejetés par l'Imperium, les Thousand Sons résident à présent en un lieu regorgeant de magie, d'où ils lancent leurs raids afin de capturer de nouveaux esclaves pour mener à bien leurs expériences.

La majorité de la légion n'est composée que d'automates, réduits à cet état suite à la tentative de leur Maître Archiviste visant à les libérer du joug des mutations dues à leur exposition au Chaos. A présent, ces adversaires de l'Imperium, aussi silencieux qu'inébranlables, sont menés au combat par de puissants sorciers entièrement voués à Tzeentch, le Seigneur de la Magie.

Jouer une Armée des Thousand Sons

Si vous souhaitez jouer une armée des Thousand Sons, vous devez vous conformer aux limitations suivantes :

- Tous les personnages et toutes les unités doivent porter la marque de Tzeentch. Les figurines ne pouvant pas la porter ne sont pas disponibles.
- Les seuls démons pouvant être choisis sont ceux de Tzeentch.
- Les véhicules ne peuvent être dédiés qu'à Tzeentch, bien que ce ne soit pas une obligation.
- Toute unité *Favorite* pouvant avoir des Aspirants Champions peut élever gratuitement un de ses membres au rang d'Aspirant Champion.
- Les bandes et les meutes démoniaques *Favorites* peuvent ajouter +1 à leur jet d'invocation.



Ahriman des Thousand Sons

Attiré par la masse des savoirs mystiques rassemblés par son Primarque tout au long de la Grande Croisade, Ahriman, Maître Archiviste des Thousand Sons, partageait l'obsession de Magnus. Comme lui, il étudia tout savoir potentiel afin que les Thousand Sons finissent par être capables de dompter les énergies du Warp et les utiliser à leurs propres fins. Sa fascination pour le mysticisme détourna peu à peu la légion de son rôle de guerriers de l'Empereur pour en faire des sorciers obsédés par le savoir. L'Empereur n'eut finalement d'autre choix que d'envoyer contre eux les Space Wolves.

Leur sauvagerie eut raison de la légion, dont les rares survivants n'eurent d'autre solution que de trouver refuge auprès d'Horus et de se vouer à Tzeentch. Ils commencèrent bientôt à subir des mutations débilantes et Ahriman décida d'agir en convoquant un conclave des plus puissants sorciers Thousand Sons. Avec leur aide, il put lancer un terrible sort appelé l'Effacement d'Ahriman. Celui-ci parvint effectivement à endiguer les effets des mutations, et ceux des Thousand Sons qui avaient des aptitudes psychiques virent même leurs pouvoirs augmenter, mais les autres furent réduits en poussière et leurs esprits se retrouvèrent piégés dans leurs armures pour l'éternité. Ahriman considéra ceci comme un succès, puisqu'il était parvenu à mettre un terme aux mutations, même si cela lui avait valu de transformer l'essentiel de sa légion en automates.

En conséquence de leurs actes, Ahriman et sa cabale furent chassés de la Planète des Sorciers et condamnés à écumer le cosmos à la recherche de la compréhension absolue. Depuis ce jour, ils n'ont pas cessé leur quête à la recherche d'artefacts magiques, d'ouvrages ancestraux ou d'autres talentueux psykers. Ils représentent une menace telle que les membres de l'Inquisition préfèrent généralement détruire un édifice de valeur plutôt que de le voir tomber entre leurs mains.

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ahriman	215	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Une armée de Thousand Sons peut être commandée par Ahriman, auquel cas il compte comme votre choix de Seigneur du Chaos. Il doit être utilisé tel qu'il est décrit ici et ne peut pas recevoir d'arme ou d'équipement supplémentaire. Il peut en revanche être accompagné d'une Suite sélectionnée de la manière habituelle.

Équipement et Dons : Pistolet bolter avec bolts *Inferno*, grenades à fragmentation et antichars, le *Bâton Noir d'Ahriman*, marque de Tzeentch et *Talisman de Tzeentch*.

Pouvoirs Psychiques : *Bénédictio du Chaos*, *Destin Voilé*, *Éclair de Mort*, *Éclair du Changement*, *Mutation de Masse*, *Souffle du Chaos*.

RÈGLES SPÉCIALES

Maître Sorcier : Au cours des siècles, Ahriman a volé les secrets de ses rivaux sorciers. Il peut donc effectuer un unique jet sur n'importe quel tableau de Pouvoirs Psychiques Mineurs ou de Pouvoirs Psychiques Mineurs du Chaos avant le début de la partie.

Le Bâton Noir d'Ahriman : Le Bâton Noir est un puissant amplificateur d'énergie psychique. Lorsqu'Ahriman utilise un pouvoir, lancez 1D6. Sur 4+, il peut utiliser un autre pouvoir pendant le même tour, ou réutiliser le même s'il le désire. Si Ahriman parvient à réutiliser un pouvoir psychique (en obtenant ce 4+), il peut continuer à le faire, mais les tentatives suivantes ne fonctionneront que sur 6 sur 1D6. Dès qu'Ahriman rate un jet de dé, il ne peut plus utiliser de pouvoir psychique durant ce tour, mais pourra recommencer normalement au tour suivant. Le pouvoir de son bâton est si grand qu'Ahriman dédaigne la compagnie d'*Apprentis Sorciers* ou de *Familiers*.

Personnage Indépendant : Ahriman est un personnage indépendant soumis à toutes les règles appropriées du livre de règles de Warhammer 40,000.

L'ASCENSION DU PRINCE DÉMON PERICLITOR, CONTÉE PAR L'UN DE CEUX QUI MARCHA DANS SON OMBRE

LE MASSACRE DE CASTILE V - 832.M33

Ce fut sur les champs de Castile la Belle que notre seigneur scella son pacte avec les puissances du Warp, et en ce jour un millier d'âmes furent offertes à l'Empyrean. Les plus appréciées furent sans doute celles des Missionarius et des Sororitas, dont les cris d'agonie reviennent parfois la nuit peupler nos plus beaux rêves.

LE MARTYRE DE SAINT JÉROMUS - 888.M33

Connu des serviteurs du Faux Empereur comme Jérôme le Pur et par nous comme Jérôme le Fou ou Jérôme l'Aveugle, qui voulut sur Tosak défier Periclor et que nous avons vaincu ainsi que toute sa suite, Jérôme fut mis à mort, mais pas avant que chacun de ses fidèles suivants ait été lentement éviscéré devant ses yeux.

LES GUERRES D'ALCMENA NEBULA - 012.M34

Un mot dans une oreille, un peu d'or dans une main et cent mille hommes se ruent d'eux-mêmes au combat. C'est de leur propre bras qu'ils firent couler le sang sacrificiel, et Periclor était là pour le recueillir dans la coupelle des offrandes.

LA RÉSISTANCE DES PRAEFECTS DU 5^E BLINDES DE TERRA - 739.M35

Si les scédes du Faux Empereur s'évertuent à aussi mal utiliser leurs chars, qu'à cela ne tienne, nous continuerons à remplir les charniers d'imbéciles.

L'INCIDENT À LA CRYPTÉ DE GUET - 799.M36

Les savants et les chercheurs ont étudié pendant des siècles le contenu de la Crypte de Guet, mais la compréhension leur est désormais à jamais interdite, puisque Periclor et ses favoris ont foulé le sol sacré d'Urus Prime. Notre seigneur s'attira les faveurs de nos maîtres en prenant le dessus au cœur même du sanctum intérieur de la crypte sur les chasseurs de notre espèce, l'élite tout de gris vêtue mandatée par la Perfidie Inquisition.

L'EMBUSCADE DE LA POINTE D'ARIOS CONTRE ORLANDO FURIOSO, MAÎTRE DE CHAPITRE DES HOWLING GRIFFONS - 220.M38

Vers la fin de l'an 220.M38, Periclor apprit que les Howling Griffons s'apprétaient à célébrer le cinq millième anniversaire de leur fondation, et il lui sembla approprié de marquer l'occasion comme il se devait. Tandis que Furioso et sa Première Compagnie revenaient vers la planète du chapitre, notre seigneur et un détachement substantiel de ses Elus interceptèrent le vaisseau à l'approche de la Balise d'Arios. Le point d'orgue de cette fameuse bataille fut l'abordage de la barge par les Dreadclaws de Periclor. Les défenseurs furent forcés d'évacuer leur vaisseau à bord de leurs Thunderhawks et les combats se poursuivirent à la surface d'Arios Quintus, où les survivants furent encerclés et massacrés en bonne et due forme. Le corps de Furioso fut enchaîné à l'avant de son Thunderhawk, dont les transpondeurs furent réglés pour indiquer sa localisation à quiconque aurait pénétré le système. Il fut retrouvé un mois plus tard par le reste du chapitre, à qui nous avons offert une autre date mémorable à ajouter à son calendrier.

LA CORRUPTION DU PÉDAGOGUE DE SANCTITY IX - 723.M38

Ce que les dieux ont pu rire en cette nuit où le Pédagogue fut des nôtres! Que quelqu'un d'aussi attaché à sa foi et sa vocation nous ait rejoints redonne l'espoir de voir les serviteurs du Faux Empereur arrêter de faire la sourde oreille à nos enseignements.

LE MEURTRE DU CARDINAL DE BRAY - 789.M38

À la veille de la Chandeleur 789.M38, Periclor eut une vision: le Chaos s'adressa directement à lui dans toute sa gloire et lui promit le statut de démon s'il continuait à si bien le servir. Ne recherchant que la bénédiction de nos protecteurs, il lança dans l'heure un assaut inopiné sur le monde tout proche de Bray, en nous faisant nous téléporter à l'intérieur même de la cathédrale où le Cardinal adressait aux masses le

sermon de sa doctrine mensongère. Alors qu'il en arrivait à la conclusion de son propos, notre seigneur se matérialisa juste derrière lui et lui perfora le cœur de sa lame. Nous sommes partis en laissant derrière nous la congrégation affolée. Plus personne sur Bray n'ignorerait que nous pouvions frapper où et quand bon nous semblait.

L'INCITATION À LA GUERRE DE LA DÎME SUR BRAUN IV - 187.M39

Ce fut la Guerre de la Dîme qui valut à Periclor d'accéder au rang de démon, ce pour quoi nous rendons grâce à nos maîtres. Le meurtre du Cardinal de Bray avait déclenché une série d'événements et, trois siècles plus tard, le secteur entier se rebellait contre la loi de Terra. En attaquant Bray, nous avions démontré que les défenses de la planète étaient inadéquates, une situation que ses dirigeants cherchèrent à rectifier immédiatement en imposant une taxe qui devait réunir les fonds nécessaires à l'extension des défenses orbitales. Chaque fois qu'un nouvel impôt était présenté devant le comité gouvernant, il était rejeté, alors nous frappions encore pour le forcer à accepter les dépenses supplémentaires, nécessaires à mettre un terme à nos déprédations. La population finit par ne plus pouvoir payer, et d'abord Bray, puis tout le secteur de Trans-Kurani sombra dans la guerre civile, qui vit l'arrivée de régiments de la Garde Impériale, de compagnies Space Marines et de vaisseaux de la Flotte du Faux Empereur chargés de mater la rébellion.

Au plus fort de ce conflit béni des dieux, qui se poursuit encore à ce jour dans certaines zones, Periclor reçut la récompense promise. Porté en triomphe jusqu'au sommet de la Cathédrale de Bray en ruine, il fut élevé vers le ciel dans une colonne de lumière noire et nous revint quelques minutes plus tard, transformé et portant les marques de son apothéose. Son visage était un masque bestial, ses bras épais comme les fûts de deux canons et deux ailes noires de cinq mètres d'envergure avaient jailli de son dos.

Sous les ordres d'un tel être, comment pouvions-nous ne pas parvenir à servir nos dieux?



RÉSUMÉ DES SPACE MARINES DU CHAOS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur du Chaos	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Lieutenant du Chaos	5	5	4	4	2	5	3	10	3+
Élu	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Élu Terminator	4	4	4	4	1	4	2	10	2+/5+*
Élu Aspirant Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Élu Champion Terminator	4	4	4	4	1	4	3	10	2+/5+*
Possédé	4	4	5	4	1	4	1	10	3+/5+*
Aspirant Champion Possédé	4	4	5	4	1	4	2	10	3+/5+*
Obliterator	4	4	5	5	2	4	2	9	2+/5+*
Space Marine du Chaos	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Aspirant Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Moto Space Marine du Chaos	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Aspirant Champion Motard	4	4	4	4(5)	1	4	3	10	3+
Rapace	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Aspirant Champion Rapace	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Buveur de Sang	9	0	8	6	4	4	5	10	3+/4+*
Grand Immonde	5	3	7	6	6	2	3	10	-/4+*
Duc du Changement	8	4	6	6	4	6	3	10	-/4+*
Gardien des Secrets	7	3	7	6	4	4	5	10	-/4+*
Sanguinaire	4	0	5	4	1	4	2	10	3/5+*
Portepeste	4	0	4	4(5)	1	4	2	8	-/5+*
Horreur	2	3	4	3	2	2	1	8	-/5+*
Démonette	4	0	4	3	1	4	2	8	-/5+*
Nurglings	3	0	3	3	3	3	3	7	5+
Chien de Khome	4	0	5	4	1	5	2	8	-/5+*
Hurleur	4	0	4	4	1	5	1	8	-/5+*
Gargouille	4	0	5	4	1	5	2	7	-/5+*

* indique une sauvegarde invulnérable.

	CC	CT	F	Avant	Flanc	Arr.	I	A
Dreadnought	4	4	6(10)	12	12	10	4	3
Defiler	2	4	8	12	12	10	4	2
Rhino du Chaos	-	4	-	11	11	10	-	-
Predator du Chaos	-	4	-	13	11	10	-	-
Land Raider du Chaos	-	4	-	14	14	14	-	-

Arme	Portée	F	PA	Type
Pistolet Bolter	12 ps	4	5	Pistolet
Pistolet à Plasma	12 ps	7	2	Pistolet, surchauffe
Bolter	24 ps	4	5	Tir rapide
Bolters Jumelés	24 ps	4	5	Tir rapide, arme jumelée
Bolter Lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1, ignore les couverts
Lance-plasma	24 ps	7	2	Tir rapide, surchauffe
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1, +D6 à la pénétration de blindage à moins de 6 ps
Autocanon	48 ps	7	4	Lourde 2
Canon Laser	48 ps	9	2	Lourde 1
Lance-flammes Lourd	Souffle	5	4	Assaut 1, ignore les couverts
Lance-missiles (frag)	48 ps	4	6	Lourde 1, Explosion
Lance-missiles (antichars)	48 ps	8	3	Lourde 1
Lance-plasma Lourd	36 ps	7	2	Lourde 1, Explosion
Autocanon Faucheur	36 ps	7	4	Lourde 2, arme jumelée
Sirène de Mort	Souffle	4	5	Assaut 1, ignore les couverts
Éclateur Sonique	24 ps	4	5	Assaut 2 ou Lourde 3
Blastmaster (fréquence variée)	36 ps	5	5	Assaut 2, test de blocage
Blastmaster (fréquence fixe)	36 ps	8	4	Lourde 1, Explosion
Obusier	72 ps ou E36ps-72ps	8	3	Artillerie 1/Explosion
		8	3	Barrage, test de blocage

Marque de Nurgle: *Sans Peur*; *Résistance Démoniaque* (+1 en Endurance); *Tir à Une Main*.

Marque de Khome: *Sans Peur*; +1 Attaque; doit charger un ennemi à portée; doit toujours poursuivre. Jetez 1D6 au début de la phase de mouvement: sur un 1 ou 2, se déplace vers l'ennemi d'1D6ps supplémentaires et ne peut pas tirer.

Arme à Deux Mains de Corps à Corps: +1 en Force; nécessite les deux mains.

Arme de Maître: Permet de relancer un jet pour toucher raté avec cette arme par tour.

Armure Terminator: Sauvegarde d'armure de 2+; sauvegarde invulnérable de 5+; +1 Attaque; peut se déplacer et tirer avec des armes lourdes.

Balise de Téléportation: Téléportation centrée sur le porteur = pas de dispersion.

Bolter/Fuseur: Peut tirer comme un fuseur une fois par partie.

Bolter/Lance-flammes: Peut tirer comme un lance-flammes une fois par partie.

Bioniques: Ignore la blessure fatale sur un jet de 6.

Chien du Chaos: Suivant. Voir les règles pour plus de détails.

Griffes Éclair: Arme énergétique; relance les jets pour blesser ratés; bonus d'arme additionnelle uniquement si utilisées par paire.

Icone Personnelle: Peut être utilisée pour l'invocation de démons.

Moto Space Marine du Chaos: Monture. Se déplace comme une moto; +1 en Endurance; +1 Attaque.

Poing Tronçonneur: Frappe en dernier, double la Force; 2D6 + Force pour la pénétration de blindage.

Pointes d'Ornement: Relance un jet pour toucher raté à chaque tour de corps à corps.

ICÔNES SPÉCIALES

Icone Démoniaque: Une unité de démons est invoquée automatiquement.

Icone du Chaos Universel: Sert à l'invocation de démons; les figurines dans un rayon de 6ps et portant la marque du Chaos Universel sont *Sans Peur*.

POUVOIRS ET ÉQUIPEMENTS PSYCHIQUES

Bénédiction du Chaos: Jetez 1D6. Si le résultat est un 6 ou supérieur à l'Endurance d'une cible désignée dans un rayon de 2ps, celle-ci devient un Enfant du Chaos.

Convergence Warp: +1D6ps à la portée d'un pouvoir psychique (sauf *Souffle du Chaos*).

Éclair de Mort: Pouvoir psychique; Portée 18ps, F5, PA4, Assaut 3.

Familier: Confère un deuxième pouvoir psychique majeur.

Mutation de Masse: L'unité rejointe par le Sorcier gagne un don démoniaque (voir p.18)

Sorcier: Le personnage a droit aux pouvoirs et à l'équipement psychique.

Souffle du Chaos: Test psychique, gabarit de souffle; les figurines affectées sont blessées sur 4+; n'autorise que les sauvegardes invulnérables.

Talisman du Warp: Permet de relancer un test psychique une fois par partie.

DONS DÉMONIAQUES

Armure Démon: Sauvegarde d'armure de 2+.

Aura Démoniaque: Sauvegarde invulnérable de 5+.

Chaînes Démoniaques: Relance le jet de *Possession Démoniaque*.

Enfant du Chaos: Suivant; voir les règles pour plus de détails.

Essence Démoniaque: +1 Point de Vie.

Feu Démoniaque: Attaque de tir, Portée 12ps, F4, PA6, Assaut 2.

Force Démoniaque: +1 en Force.

Griffes Démoniaques: Bonus d'arme additionnelle au corps à corps; blessure automatique sans sauvegarde d'armure sur un 6 pour toucher, +1D6 de pénétration de blindage sur un jet de 6.

Monture Démoniaque: Se déplace comme la cavalerie; *Résistance Démoniaque*.

Mutation Démoniaque: +1 Attaque.

Résistance Démoniaque: +1 en Endurance.

Rune Démoniaque: Pas de *Mort Instantanée*.

Stature Démoniaque: +1 en Force; +1 en Endurance; *Créature Monstrueuse*.

Vénin Démoniaque: Blesse toujours au maximum sur 4+.

Visage Démoniaque: -1 au Commandement d'un ennemi vaincu au corps à corps (sur démon majeur ou toutes les figurines au contact: -2) pour les tests de moral.

Vitesse Démoniaque: Se déplace comme la cavalerie.

Vol Démoniaque: Se déplace comme une figurine équipée de réacteurs dorsaux.

COMPÉTENCES DE VÉTÉRANS

Charge Féroce: En charge, +1 en Initiative et +1 en Force.

Contre-Attaque: Les figurines non engagées peuvent se déplacer de jusqu'à 6ps pour venir au contact de l'ennemi.

Infiltrateurs: L'escouade peut utiliser les règles d'*Infiltrateurs* si le scénario le permet.

Mouvement à Couvert: 1D6 supplémentaire pour le déplacement en terrain difficile.

Spécialistes du Siège: +1 aux jets de pénétration contre bunkers et pièges à chars; ne déclenchent des mines que sur un 6; *Sans Peur* en défense dans une fortification.

Terrain Difficile: Relance les 1 des tests de terrain difficile.

Tueurs de Chars: Réussit toujours les tests de moral des attaques de char;

+1 aux jets de pénétration de blindage avec des armes lourdes ou spéciales, des bombes à fusion et des grenades antichars.

Vision Nocturne: Peut relancer les jets de distance des règles de *Combat Nocturne*.

ARMES DÉMONS

Arme Kai: Portée 24ps F6 PA3 Assaut 2

Hache d'Effroi: Blesse toujours au maximum sur 4+; pas de sauvegardes invulnérables.

Lame Noire: +2 en Force lors des jets pour blesser ou de pénétration de blindage.

Lance d'Éther: Arme énergétique, tire avec le profil suivant.

Portée: Souffle F4 PA3 Assaut 1

Marque de Slaanesh: *Cri du Warp* (-1 à l'Initiative de l'ennemi au corps à corps); *Sans Peur*.

Marque de Tzeentch:

Personnages et Aspirants Champions: *Sorcier*; réussit tout test psychique.

Unités de Space Marines du Chaos: *Sans Peur*; *Essence Démoniaque*; *Lents et Méthodiques*; pas de compétences de vétérans.

Le Prince Démon Dhar'leth conduit son armée de la Black Legion sur la surface dévastée d'Antecanis IV



COLLECTIONNER UNE ARMÉE DU CHAOS

Une partie du plaisir lorsqu'on se lance dans la collection d'une telle armée est de la voir évoluer. Ainsi, sous les ordres d'un Aspirant Champion des Dieux Sombres, votre petite bande guerrière se transformera progressivement en une véritable horde conquérante, capable de rendre des comptes à ses rivaux comme aux laquais du Faux Empereur.

PAR OÙ COMMENCER

L'armée des Space Marines du Chaos dispose d'une large sélection de troupes, allant des Havocs lourdement armés aux monstrueux démons majeurs. Chaque unité du Chaos possède des caractéristiques différentes impliquant sa spécialisation sur le champ de bataille, votre liste d'armée peut donc s'avérer délicate à mettre en place. La meilleure chose à faire pour commencer est toutefois de partir d'une force "de base" que vous pourrez faire évoluer en fonction de vos besoins. Cela vous permettra de plus de disputer rapidement vos premières parties.

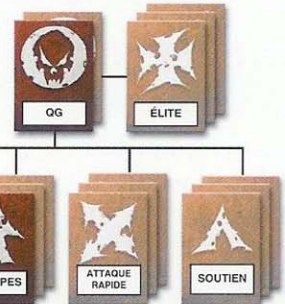
Consultez les schémas de structure d'armée qui vous sont donnés dans le livre de règles de Warhammer 40,000, ils vous indiquent quelle quantité et quels types d'unités sont disponibles pour chaque bataille. Basez-vous sur celui des Missions Standards car il correspond à une armée polyvalente qui pourra être facilement étendue ultérieurement.

Comme vous le montre le schéma ci-dessous, une armée répondant à ces critères doit compter un minimum d'une unité QG et deux choix de Troupes, ce par quoi il vaut mieux commencer. Vous pourrez vous mettre à jouer dès que ces unités seront peintes et, par la suite, étendre votre armée, prendre part à des missions plus variées et inclure des unités spécialisées.

Les différents éléments d'une armée de Marines du Chaos doivent travailler conjointement pour remporter la victoire et vous allez pouvoir adapter l'expansion de vos troupes à votre style de jeu. Vous commanderez bientôt une horde sauvage volant de victoire en victoire dans sa guerre éternelle !

MISSIONS STANDARDS

OBLIGATOIRE	OPTIONNEL
1 QG	1 QG
2 Troupes	4 Troupes
	3 Élites
	3 Att. Rapide
	3 Soutien

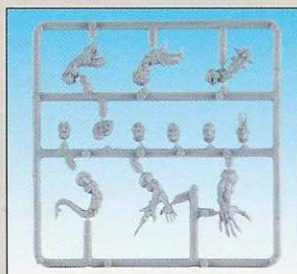


Une armée du Chaos composée de deux escouades de Space Marines (Troupes) et d'un Seigneur du Chaos (QG).

ASSEMBLER & PEINDRE DES MARINES DU CHAOS

Les boîtes de Space Marines du Chaos en plastique vous fourniront la majeure partie des figurines de votre armée, tout en vous permettant de grandes variations de l'une à l'autre. Voici quelques conseils sur l'assemblage de vos Marines du Chaos, ainsi qu'un guide de peinture pour les membres de la Black Legion.

Avant de coller une figurine, il est conseillé de l'assembler avec de la pâte adhésive afin de trouver une pose appropriée. Les accessoires inclus dans la boîte de Marines seront collés en dernier, afin de s'assurer qu'ils ne gêneront pas l'assemblage des autres parties.



La boîte de Space Marines du Chaos en plastique inclut une grappe comprenant diverses mutations que vous pourrez utiliser pour créer des unités de Possédés ou pour apporter un peu de diversité à l'apparence de vos escouades.



Les mutations sont prévues pour s'adapter parfaitement aux autres éléments: un casque peut être remplacé par une tête difforme, un bras par un tentacule, ce qui donnera l'impression que vos escouades ont été favorisées par leurs dieux.



Une fois notre figurine assemblée, nous l'avons sous-couchée à l'aide d'une bombe Noir Chaos*. Nous avons ensuite appliqué une couche de Métal Bolter sur ses armes et sur les bordures de son armure. Afin de lui donner une apparence simple mais élégante, nous avons peint la bordure de ses épaulettes avec de l'Or Chatoyant, de même que les flèches du casque et du bolter. Ceci fait, le cimier a été peint avec du Rouge Gore et le socle travaillé. La figurine était prête à jouer!

**Produit dangereux, respectez les précautions d'emploi.*



Le brossage est une méthode facilitant l'éclaircissement de vos figurines, en particulier celles qui comportent de nombreux détails ou des zones métalliques, comme cet Iron Warrior. Pour ce faire, trempez votre pinceau dans du Métal Bolter, puis essuyez-le sur un chiffon. Brossez ensuite la figurine légèrement, la peinture restante se déposera sur les reliefs.



Les lavis d'encre permettent d'assombrir rapidement une couleur. Pour ce World Eater, nous avons utilisé de l'Encre Rouge, légèrement plus sombre que le Rouge Sang de la couche de base. Appliquez un lavis léger, en laissant le liquide couler dans les creux de la figurine. N'en utilisez pas trop, car l'encre peut mettre assez longtemps à sécher.

DÉCALCOS ET MARQUAGES



L'utilisation de décalcos vous permet d'appliquer simplement et facilement l'iconographie de sa légion à une figurine, vous évitant d'avoir à la peindre. Elles vous permettent également d'identifier les différentes escouades de votre armée, et leurs différents membres.



BLACK LEGION



KHORNE



NURGLE



SLAANESH



TZEENTCH

AGRANDIR VOTRE ARMÉE

Une fois à la tête de deux choix de Troupes et de votre choix QG, il sera temps d'agrandir votre armée. La meilleure méthode est alors de choisir vos prochaines unités parmi les autres catégories des schémas de structure d'armée.

LA HORDE S'ÉTEND

Après avoir peint quelques escouades puis joué vos premières parties, il vous faudra étendre votre armée pour disputer de plus grandes batailles. La liste d'armée du Chaos compte de nombreux types de troupes ayant chacune leurs spécificités. Cette section va vous expliquer comment agrandir au mieux votre armée.

De nombreux joueurs aiment s'assurer de l'équilibre de leur armée en sélectionnant leur choix dans chacune des autres catégories de la liste: Élite, Attaque Rapide et Soutien. Votre force peut ainsi s'agrandir rapidement et rester assez flexible pour se débrouiller dans n'importe quelle situation et face à n'importe quel adversaire.

La liste d'armée du Chaos est très souple et vous permet de choisir des unités adaptées à votre style de jeu. Vous pourrez la transformer en force d'assaut rapide en dotant l'une de vos escouades d'un Rhino et en y ajoutant un Land Raider, des Terminators et une meute de Gargouilles, comme sur la photo ci-dessous. Au contraire, vous pourrez préférer une force disposant d'une puissance de feu mobile et inclure un Predator du Chaos, une escouade de Motos du Chaos et un Culte d'Obliterators.

En tant que Seigneur du Chaos de votre armée, vous disposez d'une puissante combinaison d'équipement, de troupes et de compétences. Si vous voulez massacrer l'ennemi au cours d'un assaut sanglant, prenez des Possédés ou des Berserks de Khorne. Si vous préférez l'engager à distance et ne vous rapprocher que pour donner le coup de grâce, les Noise Marines seraient peut-être plus adaptés. La liste d'armée des Marines du Chaos vous permet de vous essayer à un vaste éventail de styles de jeu différents, tandis que les règles spéciales particulières à chaque légion ajoutent encore de la diversité. Bien sûr, la liste principale, étalonnée sur la Black Legion, est la plus flexible et constitue une bonne base pour ceux qui effectuent leurs premiers pas sur la voie du Chaos.

Votre manière de jouer sera déterminante pour vos choix et après quelques affrontements vous saurez ce qui vous convient le mieux. Quel que soit votre style de jeu favori, une force du Chaos peut être configurée pour se battre d'une façon adaptée. Ce choix n'appartient qu'à vous!



TACTIQUES DES MARINES DU CHAOS

Maintenant que votre armée est sur pied, elle doit se battre et, si possible, gagner. Apprendre à l'utiliser au mieux fait partie du plaisir de jouer à Warhammer 40,000, et pour vous aider à vous venger de l'Imperium, nous allons illustrer ici quelques tactiques efficaces.

DREADNOUGHT

Efficace au tir aussi bien qu'au corps à corps, le Dreadnought doit être employé de la façon qui surprendra le plus votre adversaire. En défense, il est assez fort pour dissuader l'ennemi d'attaquer les troupes alentours, il peut de plus avancer en tirant en cas de besoin. En tant que Marcheur, il dispose d'un avantage sur les véhicules car il peut traverser sans risque un terrain difficile. Le Dreadnought est l'arme idéale pour soutenir votre infanterie.

MARINES DU CHAOS

Cette escouade combat à pied. Les Marines du Chaos sont de très bonnes troupes polyvalentes, pouvant être utilisées offensivement ou défensivement. En attaque, il vaut mieux les faire soutenir la charge d'une unité plus puissante, comme les Berserks de Khorne ou le Dreadnought. En défense, utilisez-les pour empêcher l'ennemi d'atteindre vos unités de Soutien spécialisées dans le tir comme les Havocs ou le Predator.

HAVOCS

Les Havocs disposent d'un vaste choix d'armes lourdes et peuvent être configurés de façon à détruire tout type d'ennemi. Ils ne peuvent en revanche bouger et tirer dans le même tour, aussi est-il important de les déployer dès le départ sur une bonne position de tir et de les laisser derrière le gros de l'armée de façon à les protéger le plus possible des charges ennemies.

PREDATOR

Le Predator peut bouger de 6 ps et utiliser ses canons laser jumelés, ou rester immobile et tirer avec toutes ses armes. Les canons lasers doivent de préférence être utilisés pour détruire les chars ennemis.

MOTOS DU CHAOS

Les motos sont rapides et bénéficient d'une Attaque supplémentaire. Leurs bolters jumelés peuvent faire feu à longue portée même si elles bougent, et leurs pilotes peuvent être équipés de fuseurs, de lance-flammes ou de lance-plasma, ce qui les rend très polyvalentes et capables d'inquiéter tout type d'ennemi. Elles devront faire bon usage du couvert lors de leur avancée, étant trop coûteuses pour être exposées inutilement.



DÉMONS

A l'insu de l'ennemi, des démons, gardés en réserve, attendent d'être invoqués au cours de la partie !

GARGOUILLES

Les Gargouilles sont des démons ailés inféodés au Chaos Universel. Leur grande mobilité les rend capables d'attaquer directement l'ennemi ou de soutenir vos unités les plus rapides.



SANGUINAIRES

Les Sanguinaires sont les fantassins de Khorne. Leur arrivée inattendue peut changer le cours d'une bataille, en particulier s'ils sont invoqués à proximité de l'ennemi car ils pourront user au mieux de leurs *Lames d'Enfer*.

SEIGNEUR DU CHAOS

Cette escouade, accompagnée du Seigneur du Chaos, est embarquée dans un Rhino. Celui-ci lui permet de doubler sa vitesse et lui offre une protection à découvert. Le Seigneur et l'Aspirant Champion sont de puissants combattants au corps à corps, aussi l'unité peut mener un assaut ou contre-attaquer si l'ennemi atteint vos lignes.

BERSERKS DE KHORNE

Bien que se battant à pied, la *Folie Sanguinaire* des Berserks les rend capables de charger très rapidement. Armés de haches tronçonneuses de Khorne, ils bénéficient d'Attaques supplémentaires mais réduisent également l'efficacité des meilleures armures ennemies. Les Berserks doivent attaquer le plus vite possible, utilisant le couvert pour minimiser leurs pertes sans trop les ralentir.

DEMONS DU CHAOS

Les démons de tous types donnent une touche vraiment chaotique à votre armée. Le Buveur de Sang, le Grand Immonde, le Duc du Changement et le Gardien des Secrets sont de plus des figurines très impressionnantes, et nous espérons que les pages suivantes vous inciteront à les peindre, leurs subalternes et eux.



Nous avons peint ces démons aux couleurs de Khorne, en Rouge Sang et en Noir Chaos, et leurs détails avec de petites touches de Cuivre Brise-Fer et d'Os Blancs.



Couleurs utilisées :

 Rouge Sang	 Cuivre Brise-Fer
 Noir Chaos	 Os Blancs

L'utilisation de Vernis Brillant est une méthode idéale pour donner à vos démons de Nurgle une apparence répugnante et suintante.



Couleurs utilisées :

 Vert Camouflage	 Chair Bronzée
 Cuir Snakebite	 Métal Bolter



DÉMONS DU CHAOS



Ces serviteurs de Slaanesh ont été peints dans des couleurs claires offrant un bon contraste avec leurs accessoires Noir Chaos.

Couleurs utilisées :

 Blanc Crâne	 Rouge Gore
 Noir Chaos	 Cotte de Mailles

Des couleurs comme le Violet Liche et le Bleu Royal sont parfaites pour les démons de Tzeentch, avec des détails peints en Blanc Crâne et en Orange de Feu.



Couleurs utilisées :

 Blanc Crâne	 Bleu Royal
 Violet Liche	 Orange de Feu



LES LÉGIONS DU CHAOS

LES WORLD EATERS

La légion des World Eaters est composée de guerriers redoutables dévoués à un but unique : tuer au nom du Dieu du Sang. Si vous composez une armée constituée de ces psychopathes, vous obtiendrez une force qui sera non seulement simple à jouer mais qui vous offrira également de nombreuses opportunités de conversion.



Les couleurs des World Eaters sont celles de Khorne : ces guerriers ont été peints avec du Rouge Sang, leurs détails sont en Or Chatoyant.

Couleurs utilisées :

	Rouge Sang		Noir Chaos
	Or Chatoyant		Métal Bolter



LA DEATH GUARD

Les Marines de la Peste de la Death Guard sont les favoris de Nurgle, arborant les récompenses douteuses de leur répugnant protecteur. Sur la table de jeu, vos Marines de la Peste peuvent encaisser la charge des plus puissantes unités sans sourciller, et rares seront les adversaires capables de résister à leur inévitable contre-attaque.



Ces Marines de la Peste ont été peints avec des mélanges de couleurs telles que le Cuir Snakebite, le Vert Camouflage et la Chair Bronzée.

Couleurs utilisées :

	Brun Bestial		Os Blancs
	Noir Chaos		Noir Chaos
	Vert Morveux		Cuir Snakebite
	Chair Bronzée		Vert Camouflage

LES LÉGIONS DU CHAOS

LES EMPEROR'S CHILDREN

Une armée des Emperor's Children est une débauche de couleurs criardes. Si vous désirez une force composée de spécialistes du corps à corps sophistiqués mais mortellement efficaces, disposant d'une redoutable puissance de feu à portée moyenne, ces adorateurs de Slaanesh sont un choix idéal.



Ces figurines des Emperor's Children ont été peintes avec du Rose Tentacule et du Noir Chaos, créant ainsi un puissant contraste.

Couleurs utilisées :

 Rose Tentacule	 Noir Chaos
 Cotte de Mailles	 Chair Pourrie

LES THOUSAND SONS

Les Thousand Sons sont la progéniture de Magnus le Rouge, et cette légion de sorciers combat l'Empereur sous ses ordres au cours de l'Hérésie d'Horus. Ils constituent une force implacable, capable d'absorber une bonne partie de la puissance de feu ennemie sans vaciller tout en répliquant par des salves redoutables.



Ces figurines ont été peintes avec du Bleu Royal, leurs détails avec de l'Or Chatoyant et du Jaune d'Or.



Couleurs utilisées :

 Bleu Royal	 Or Chatoyant
 Jaune d'Or	 Os Blancs

LES LÉGIONS DU CHAOS

LES WORD BEARERS

Dans une cruelle parodie du Credo Impérial, les Word Bearers vénèrent l'intégralité du panthéon des Dieux Sombres, sans en favoriser aucun. Cette légion peut faire appel à davantage de démons que les autres et a accès à des pouvoirs blasphématoires uniques.



La couleur de l'armure de ces Word Bearers a été obtenue en appliquant un lavis d'Encre Magenta sur une base de Rouge Gore.

Couleurs utilisées :

 Rouge Gore	 Cotte de Mailles
 Encre Magenta	 Os Blanchi



LES IRON WARRIORS

Les Iron Warriors sont les spécialistes des opérations de siège. Ils ont accès à plus d'unité de Soutien que n'importe quelle autre armée, ainsi qu'à deux véhicules interdits aux autres légions du Chaos : le Basilisk et le Vindicator.



Les armures de ces Iron Warriors ont été peintes avec du Métal Bolter, et leurs bordures avec de l'Or Chatoyant.

Couleurs utilisées :

 Métal Bolter	 Or Chatoyant
 Noir Chaos	 Jaune Solaire

LES LÉGIONS DU CHAOS

LES NIGHT LORDS

Les Night Lords sont les maîtres de la guerre psychologique. Ils sont extrêmement mobiles, capables d'effectuer des frappes éclairs sur des unités ennemies isolées puis de se redéployer avant que l'adversaire n'ait le temps de réagir.



Le Bleu Royal de l'armure de ce Night Lord offre un bon contraste avec l'Or Chatoyant de ses ornements et le Rouge Gore de son cimier.

Couleurs utilisées :

	Bleu Royal		Or Chatoyant
	Rouge Gore		Métal Bolter

L'ALPHA LEGION

Opérant à l'arrière des lignes ennemies, l'Alpha Legion répand discorde et rébellion à l'intérieur même des frontières de l'Imperium. Cette armée vous offrira des troupes furtives, capables de s'infiltrer au cœur des lignes ennemies et d'y semer la confusion et le carnage.



Les couleurs de l'Alpha Legion sont le bleu et le vert. Sur ces figurines, du Bleu Royal et du Vert Gobelin ont été fondus l'un avec l'autre.

Couleurs utilisées :

	Bleu Tempête		Vert Gobelin
	Encre Bleu		Cotte de Mailles



SPACE MARINES RENÉGATS

Les légions que nous venons de vous présenter ne constituent pas les seuls Space Marines à se battre contre l'Imperium. Il peut être très gratifiant d'inventer sa propre légion, avec un historique, des couleurs et une identité qui lui soient propres, nous espérons que les quelques idées présentées sur cette page vous y inciteront.



Un Red Corsair, anciennement membre du chapitre des Dark Angels.



Un Red Corsair, anciennement membre du chapitre des Space Wolves

La création de votre propre légion vous offre la possibilité de mélanger les kits des Marines Impériaux avec ceux de leurs homologues du Chaos, ainsi que divers éléments issus de ces deux gammes. L'escouade de Red Corsairs ci-dessus faisait autrefois partie des Crimson Fists. Elle affiche une version profanée de l'iconographie de son chapitre, ainsi que diverses conversions chaotiques.



The Pyre

- Orange Flamboyant
- Noir Chaos



Steel Cobras

- Cuivre Brise-Fer
- Vert Dark Angel



Children of Purgatos

- Vert Morveux
- Or Chatoyant



Warp Ghosts

- Chair Pourrie
- Noir Chaos



Extinction Angels

- Violet Liche
- Os Blancs



Violators

- Bleu Ultramarine
- Cotte de Mailles



La Compagnie Maudite de Lord Caustos

- Gris Forteresse
- Violet Liche



Sons of Malice

- Blanc Crâne
- Noir Chaos

PEINDRE LES VÉHICULES DU CHAOS

Les légions renégates utilisent une grande variété de véhicules, et comme les Marines du Chaos eux-mêmes, ceux-ci conservent des traits communs avec leurs homologues impériaux. Les grappes d'accessoires de véhicules du Chaos vous permettent de personnaliser vos blindés en leur donnant une apparence vraiment maléfique, renforçant un peu plus l'identité visuelle de votre armée.

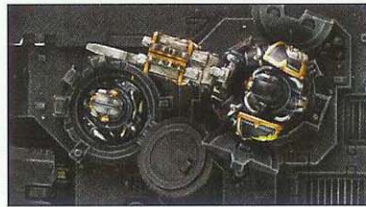
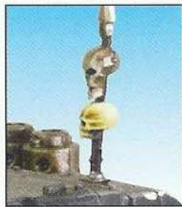
Ce véhicule a reçu toute sorte d'éléments issus de la grappe d'écoutes du Chaos et de celle d'accessoires du Chaos.



Les extrémités de ces canons sont tirées de la grappe d'écoutes du Chaos.



Les trophées de la grappe d'écoutes peuvent être placés sur n'importe quelle zone d'un véhicule du Chaos.



Le pilote et l'arme sur pivot peuvent être adaptés à l'écouille du Land Raider ou à celle du Rhino.

Les véhicules des Iron Warriors ont un aspect lourd et industriel qui reflète le caractère de leur légion. L'ajout de bandes jaunes et noires peut offrir un contraste frappant avec la coque métallique.



Les détails des véhicules Iron Warriors peuvent être peints dans une couleur dorée, ce qui les fera ressortir.

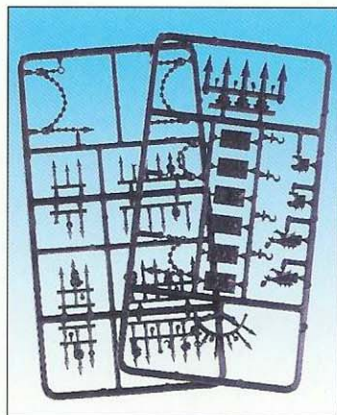
Afin de montrer clairement que ce Rhino de la Black Legion transporte des Berserks de Khorne, certaines zones ont été peintes dans la couleur rouge aussi caractéristique de ce dieu que le sang sur ses lames.



Le don *Destructeur* de ce Rhino a été représenté en récupérant des pièces de Dreadnought ork. Vous pouvez vous servir de toutes sortes de pièces détachées issues d'autres figurines pour réaliser vos conversions.

TERRAIN DU CHAOS

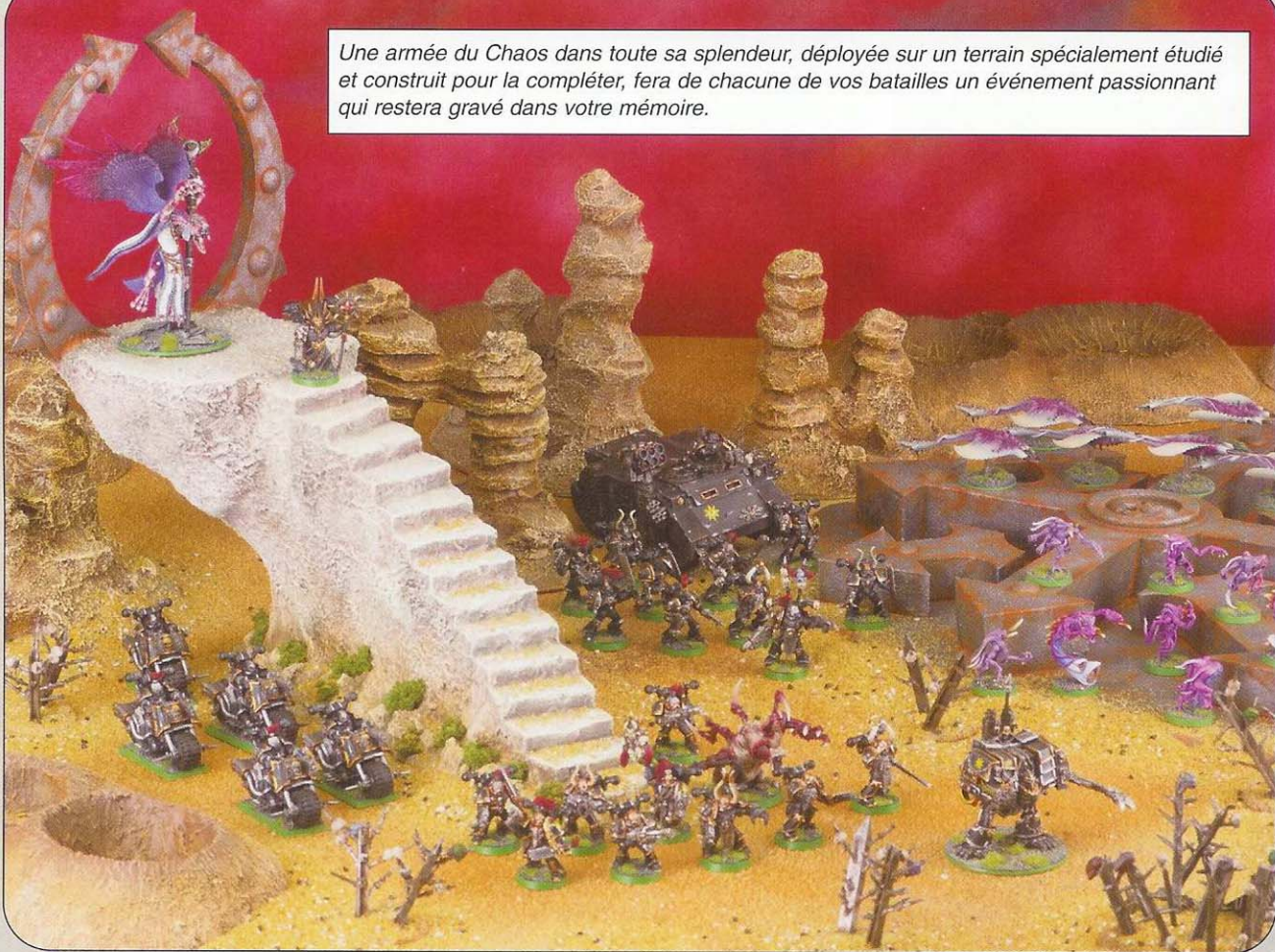
Un champ de bataille entièrement réalisé de vos mains est toujours quelque chose d'impressionnant, d'autant plus si son thème est en rapport avec votre armée. Les batailles que vous y jouerez seront encore plus passionnantes, mais cela vous donnera aussi des idées de scénarios originaux ou même de campagnes entières.



Vous pouvez construire des terrains à thème chaotiques à l'aide d'éléments issus de votre boîte à rabiots, du fond de vos placards ou même de votre jardin. Pour réaliser ces trophées, nous nous sommes servis de tiges de grappes et des restes de diverses figurines pour représenter des poutrelles métalliques ornées de têtes coupées et de différentes parties de l'anatomie humaine.

Les pointes des grappes d'accessoires pour véhicules du Chaos peuvent être employées pour donner un aspect typique de l'Œil de la Terreur à vos décors.

Une armée du Chaos dans toute sa splendeur, déployée sur un terrain spécialement étudié et construit pour la compléter, fera de chacune de vos batailles un événement passionnant qui restera gravé dans votre mémoire.



GALERIE

Une fois que vous aurez assemblé et peint vos escouades et vos véhicules, une fois que vous aurez passé des heures à figurer vos personnages, vos démons et à construire un terrain à thème, vous serez pleinement en mesure d'apprécier vraiment la gratification que peut apporter une armée du Chaos. Cette page vous montre une énorme force d'Iron Warriors, rassemblant les armées de plusieurs membres du Studio.



Une puissante armée de Iron Warriors assiège une cité impériale condamnée.

GALERIE

Pour terminer, voici quelques figurines peintes par notre équipe 'Eavy Metal ainsi que par des participants aux divers concours Golden Demon. Le temps passé sur la peinture de vos personnages n'est jamais perdu !

Seigneur du Chaos,
peint par Victor Hardy,
récompensé à l'édition 2000 du
Golden Demon américain.



Dreadnought du Chaos,
peint par Victor Hardy,
récompensé à l'édition 2001
du Golden Demon canadien.



**Ahriman, Maître Archiviste
des Thousand Sons,**
peint par Kirsten Mickelburgh.



Seigneur du Chaos,
peint par Jacques-Alexandre Gillois,
récompensé à l'édition 2001 du Golden
Demon français.



Abaddon le Fléau,
peint par Jose Luis Roig Ayuso,
récompensé à l'édition 2001 du Golden
Demon espagnol.



Prince Démon détruisant un Dreadnought,
peint par Jérôme Manouvrier, récompensé à l'édition
2001 du Golden Demon français.

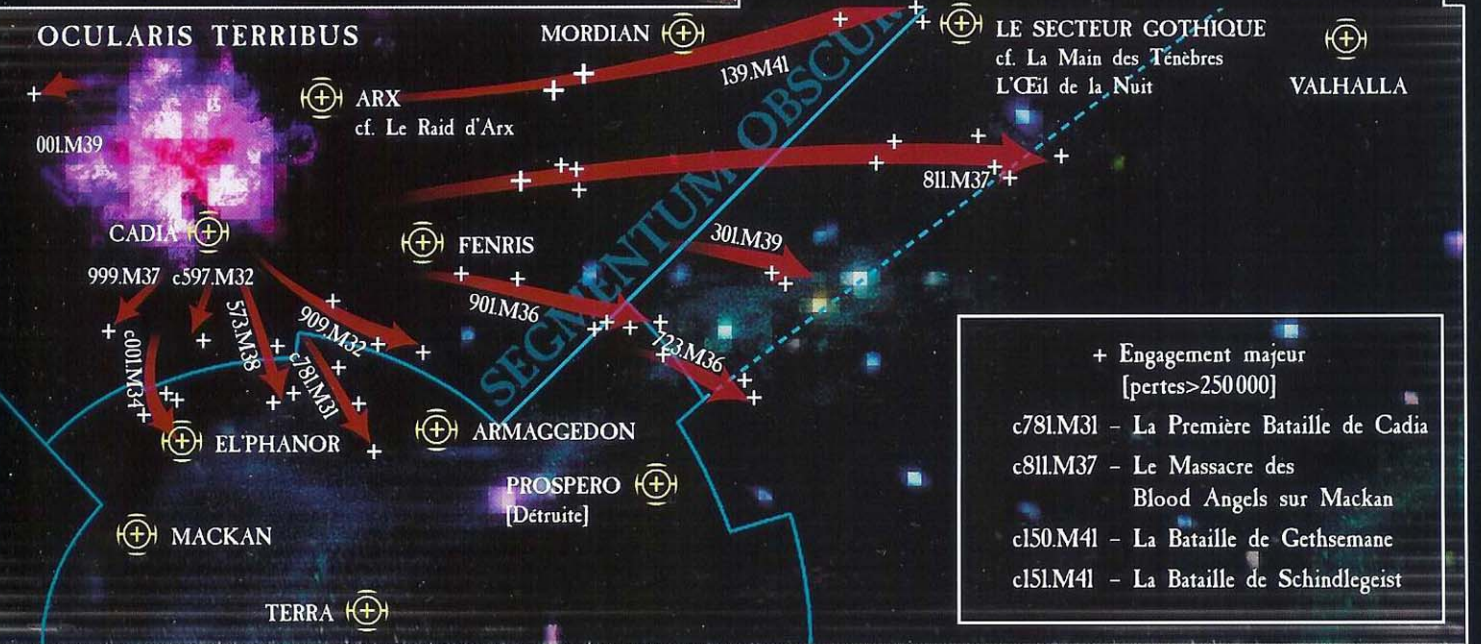
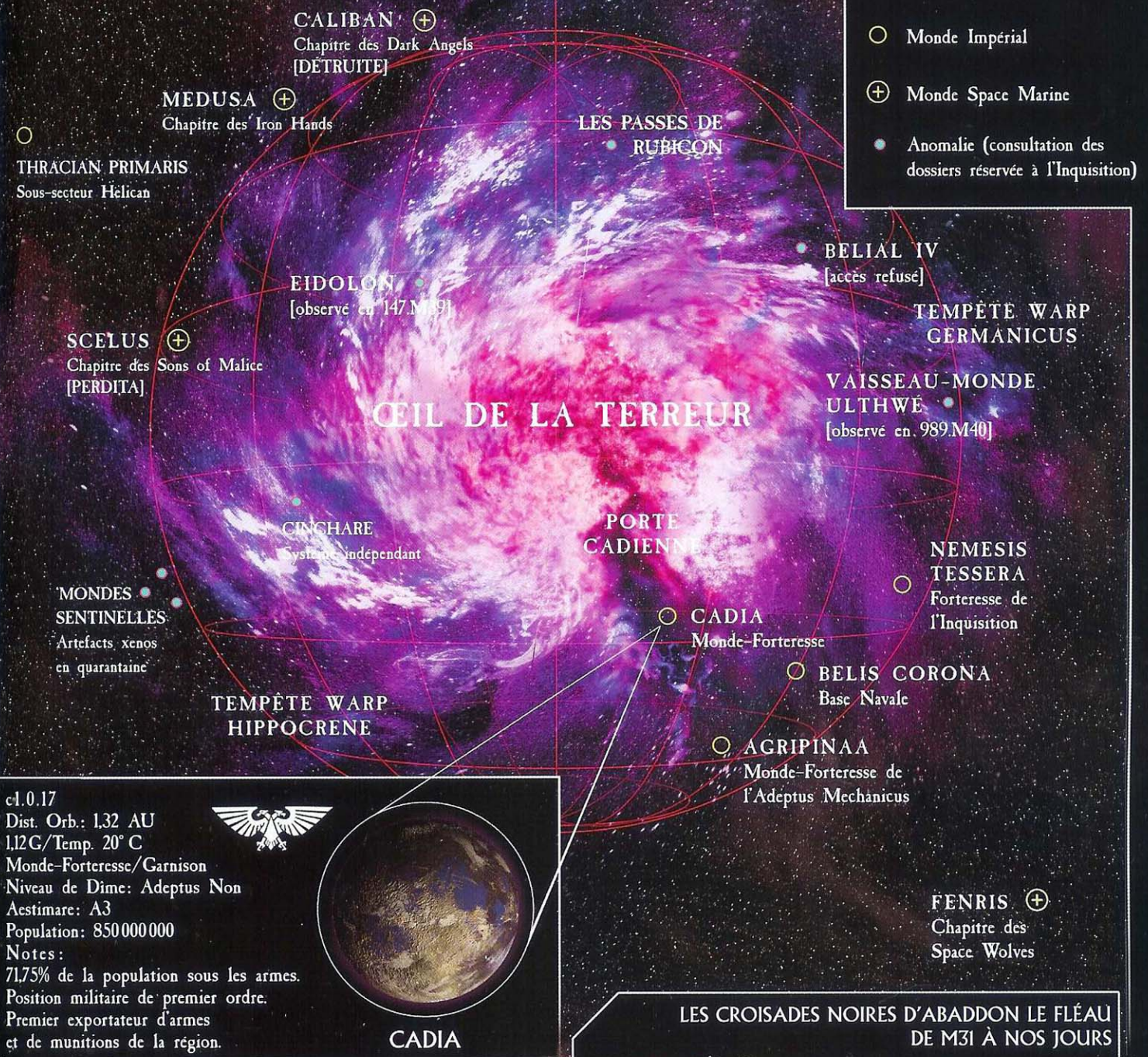


**Aspirant Champion de Khorne
monté sur un Juggernaut,**
peint par Tammy Haye.



**Khârn le Félon,
Champion de Khorne.**

OCULARIS TERRIBUS



MARINES DU CHAOS

A l'aube de l'histoire de l'Imperium, près de la moitié des effectifs des légions qui avaient la confiance de l'Empereur se tournèrent contre Lui, les frères Primarques s'affrontèrent et l'Humanité se trouva brutalement au bord de l'extinction. Dix mille ans après leur défaite, ces mêmes traîtres continuent de lancer leurs Croisades Noires à partir de l'Oeil de la Terreur, poussés par un seul désir : celui d'être les témoins de la destruction de l'Imperium et de la mort de son Empereur.

Contenu du livre :

- **LISTE D'ARMÉE** : La liste d'armée complète des Marines du Chaos, qui vous permettra de choisir vos forces pour la bataille. Vous y trouverez également les règles des légions renégates de la Première Fondation, des dons du Chaos, des armes démons et des pouvoirs psychiques accordés par les Dieux Sombres.
- **HISTORIQUE** : Des récits concernant l'Hérésie d'Horus, le Warp, les Puissances de la Ruine et les formations de Space Marines renégats : le Chaos dans toute sa sombre grandeur !

"Nous ne combattons pas pour des notions vaines comme le devoir ou l'honneur, mais pour une raison plus pure, la haine, car au sommet de notre gloire, nous avons été trahis par nos propres frères. Guilliman, Dorn, Sanguinius, voilà des noms que je maudis, et je révère ceux d'Horus, de Perturabo et d'Angron, des héros que je voudrais suivre jusqu'à la fin. C'est ma haine qui m'a nourri pendant ces longs millénaires, et que je nourris moi-même par mon amertume et la mort de mes ennemis, car je sais que quand viendra la fin et qu'Horus sera à nouveau parmi nous, alors le Faux Empereur tombera de sur son trône sépulcral, et nous pourrons nous asseoir à la droite d'Horus, le véritable Empereur de l'Humanité."

Ferrous Griffe d'Acier,

Maître de Forge de la Seconde Grande Compagnie des Iron Warriors.

- **SECTION HOBBY** : Seize pages en couleurs pleines de trucs et de conseils sur la collection, la peinture et les tactiques de jeu des Space Marines du Chaos.

- **PERSONNAGES SPÉCIAUX** : Les règles et les informations concernant les plus illustres personnages à la tête des armées Space Marines du Chaos, tels qu'Abaddon le Fléau, Ahriman des Thousand Sons et Khârn le Félon, ainsi que deux nouveaux personnages : Typhus, le Héraut de Nurgle, et Lucius l'Éternel.



FRENCH/FRANÇAIS

www.games-workshop-fr.com

ISBN 1-84154-323-3

PRODUCT CODE 01 03 01 02 003

Citadel et le logo Citadel, Games Workshop, le logo Games Workshop et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. pour le Royaume-Uni et des marques de Games Workshop Ltd. pour le reste du monde. Les droits exclusifs sur le contenu de ce livre sont la propriété de Games Workshop Ltd.
© 2002. Tous droits réservés.



CITADEL
MINIATURES

Vous devez posséder le jeu Warhammer 40,000 pour pouvoir utiliser le contenu de ce Codex.

GAMES WORKSHOP

IMPRIMÉ AU R.U.