

OURAGAN DE SANG

POINTS : 100 + FIGURINES

Lorsque les Marines meurtriers et corrompus de la légion des World Eaters partent en guerre, c'est d'une part pour la joie que leur procure le carnage, d'autre part pour la plus grande gloire de Khorne.

En des temps propices, lorsque la légion se rassemble pour le combat, les hauts prêtres de Khorne veillent à s'attirer les faveurs de leur dieu avant l'apogée de la bataille. Huit cent quatre-vingt-huit sacrifices humains sont offerts à Khorne, des guerriers abattus là où ils se tiennent de la plus horrible des façons au cours d'une nuit épouvantable. Le corps des victimes est vidé de son sang et abandonné dans la poussière, tandis que les crânes sont prélevés et empilés en une immense pyramide qui rayonne d'énergie noire. Le sang est mis à bouillir dans de vastes chaudrons et une horrible vapeur monte vers les cieux afin que Khorne puisse se nourrir des âmes qui lui sont offertes.

Si le dieu du sang est satisfait de ces offrandes, les cieux se remplissent de nuages cramoisis, qui roulent et se

concentrent pour former une spirale au-dessus du champ de bataille, alors que les incantations des World Eaters atteignent leur paroxysme. Avec un claquement de tonnerre aussi tonitruant que le cri de guerre de Khorne en personne, le ciel s'ouvre et une averse de sang tombe sur le champ de bataille. Une tempête de viscères jette au sol tous ceux qui se dressent sur le chemin des World Eaters.

Lorsqu'ils n'arrivent plus à se retenir, les guerriers Berserks de Khorne se ruent au milieu des rangs ennemis en hurlant. Le sang ensorcelé qui tombe du ciel revigore les enfants psychotiques du dieu de la guerre et les pousse à commettre des actes de plus en plus barbares. Les haches tronçonneuses montent et descendent en décrivant des arcs sanglants alors que les proies des World Eaters sont dépecées vivantes. Les nuages écarlates grommellent du ricanement d'un dieu fou, et l'ennemi tremble de terreur. En vérité, les Berserks comptent parmi les plus terribles des ennemis, car leur dieu est tout-puissant.

SEIGNEUR AVEC
MARQUE DE KHORNE

Khârn le Félon



BERSERKS
DE KHORNE

Escouade Ghatrax



FORMATION :

- 1+ Seigneur du Chaos avec la marque de Khorne
OU Khârn le Félon
- 3+ Escouades de Berserks de Khorne

RÈGLES SPÉCIALES :

Force de Frappe : Toutes les unités d'un Ouragan de Sang doivent être déployées dans un rayon de 12 ps autour du Seigneur qui les mène, ou entrer en jeu à moins de 12 ps de son point d'entrée si elles sont en réserve stratégique.

Pluie de Sang : Les ignobles fluides qui tombent du ciel pendant l'Ouragan de sang rendent les fils aînés de Khorne encore plus frénétiques, tout en terrifiant l'ennemi. Toutes les unités de la formation gagnent la règle spéciale *course* tant qu'elles demeurent dans un rayon de 12 ps autour du Seigneur du Chaos qui les mène. Tant que ce dernier est en vie, toutes les unités ennemies de la table ne peuvent utiliser la règle *course* que sur un jet de 4+.

BERSERKS
DE KHORNE

Escouade Lorgax



BERSERKS
DE KHORNE

Escouade Khiliax

