

WARHAMMER[®]

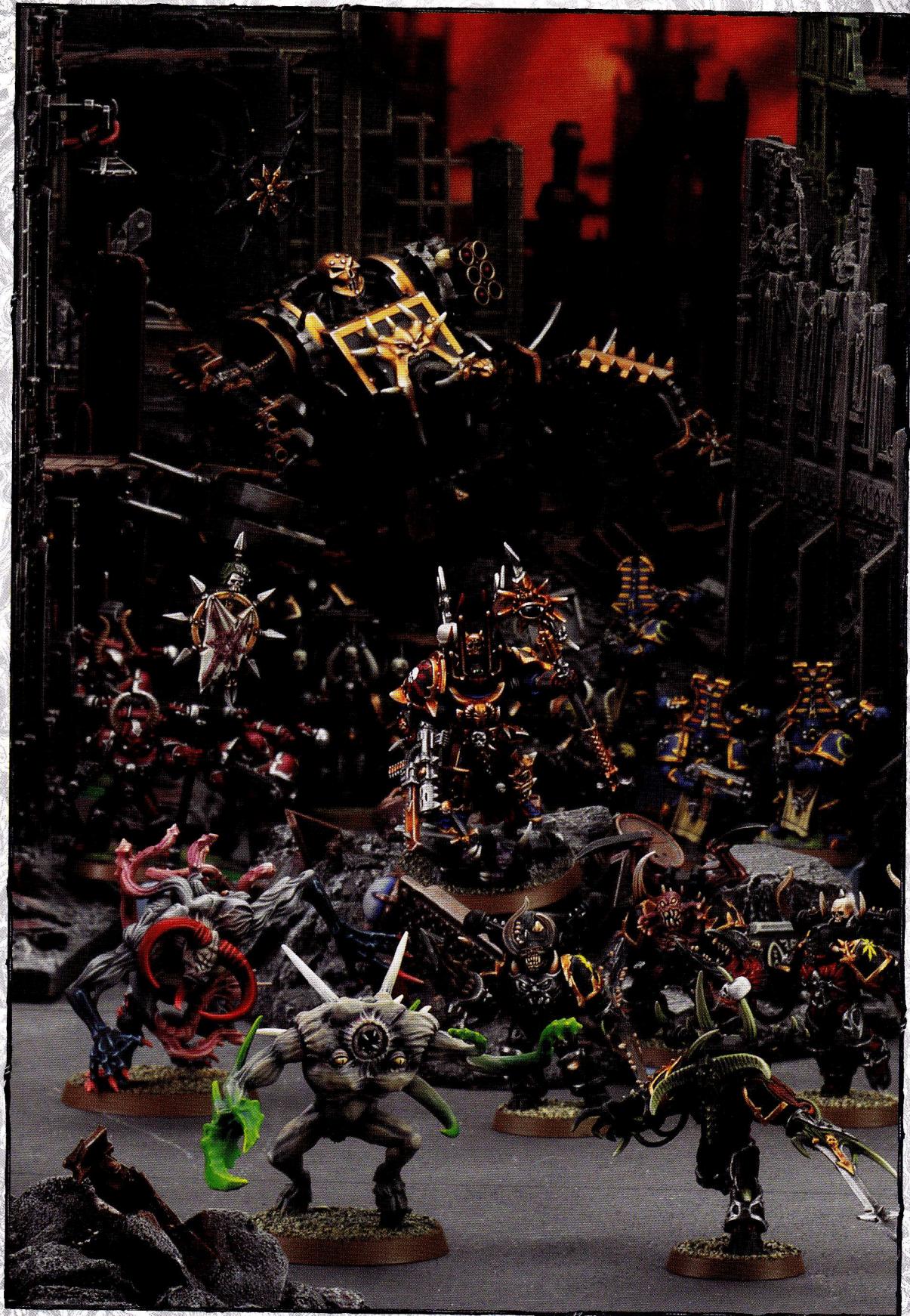
40,000

SPACE MARINES DU CHAOS™



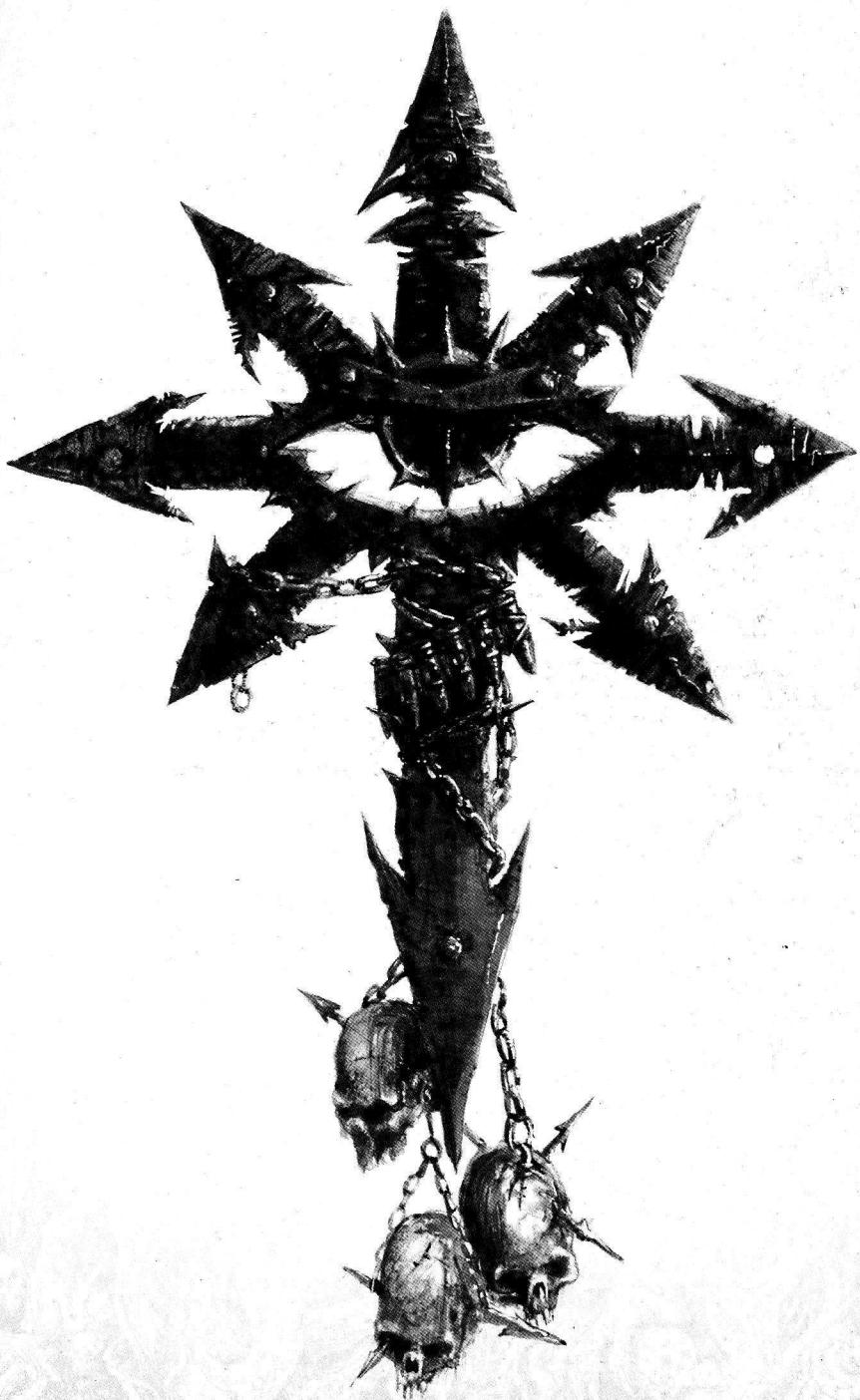
WARHAMMER
40,000
CODEX

GAMES
WORKSHOP®



Des guerriers du Chaos, déformés par les pouvoirs de l'Immaterium, ravagent une ville impériale.

SPACE MARINES DU CHAOS



Par Gavin Thorpe & Alessio Cavatore

SOMMAIRE

Introduction	3	<i>Lucius l'Éternel</i>	54
Les Space Marines du Chaos	6	<i>Huron Sombrecœur</i>	56
<i>Dieux et Champions</i>	8	<i>Le Loup de Ferris</i>	58
<i>L'Hérésie d'Horus</i>	12		
<i>La Longue Guerre</i>	16		
<i>La Black Legion</i>	22		
Les Forces du Chaos	25	Démons Invoqués	61
<i>Space Marines du Chaos</i>	26	<i>Démons Majeurs</i>	62
<i>Armure Énergétique du Chaos</i>	27	<i>Démons Mineurs</i>	63
<i>Terminator du Chaos</i>	28		
<i>Space Marines du Chaos Possédés</i>	29	La Gloire du Chaos	64
<i>Seigneur du Chaos</i>	30	<i>Seigneurs du Chaos</i>	66
<i>Sorcier du Chaos</i>	31	<i>Armées du Chaos</i>	68
<i>Prince Démon</i>	32	<i>Les Couleurs de la Black Legion</i>	74
<i>Enfant du Chaos</i>	33	<i>Exemple d'Armée de la Black Legion</i>	76
<i>Rapaces du Chaos</i>	34	<i>Véhicules</i>	80
<i>Obliterator</i>	35		
<i>Berserks de Khorne</i>	36	Arsenal	81
<i>Space Marines Thousand Sons</i>	37	<i>Armes Lourdes</i>	81
<i>Marines de la Peste</i>	38	<i>Armes de Tir</i>	83
<i>Noise Marines</i>	39	<i>Armes de Corps à Corps</i>	84
<i>Dreadnought du Chaos</i>	40	<i>Équipements Spéciaux</i>	85
<i>Defiler du Chaos</i>	41	<i>Armures</i>	86
<i>Rhino du Chaos</i>	42	<i>Équipement des Véhicules</i>	87
<i>Predator du Chaos</i>	43	<i>Pouvoirs Psychiques</i>	88
<i>Vindicator du Chaos</i>	43		
<i>Land Raider du Chaos</i>	44	Liste d'Armée des Space Marines du Chaos	89
<i>Abaddon le Fléau</i>	46	<i>QG</i>	90
<i>Khârn le Félon</i>	48	<i>Élite</i>	94
<i>Ahriman</i>	50	<i>Troupes</i>	96
<i>Fabius Bile</i>	52	<i>Attaque Rapide</i>	99
		<i>Soutien</i>	100
		<i>Démons Invoqués</i>	102
		Références	106

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Limited 2007. Tous Droits Réservés

L'Aigle Impérial, 40K, GW, le logo Games Workshop, Games Workshop, White Dwarf, Chaos, Space Marine du Chaos, Fulgrim, Perturabo, Jaghatai Khan, Konrad Curze, Ferrus Manus, Angron, Mortarion, Magnus le Rouge, Horus, Lorgar, Vulkan, Corax, Alpharius, Lion El'Jonson, Leman Russ, Rogal Dorn, Sanguinius, Roboute Guilliman, Primarque, Œil de la Terreur, Khorne, Tzeentch, Nurgle, Slaanesh, l'Hérésie d'Horus, Astronomicum, Emperor's Children, Death Guard, World Eaters, Luna Wolves, Blood Angels, Adeptus Custodes, Ordo Malleus, La Black Legion, Prince Démon, Thousand Sons, Plague Marines, Noise Marines, Defiler du Chaos, Abaddon le Fléau, Khârn le Félon, Ahriman l'Exilé des Thousand Sons, Fabius Bile, Lucius l'Éternel, Typhus Hôte de la Ruche du Destructeur, Huron Sombrecœur, La Guerre de Badab, Démon Majeur, Démon Mineur, Autocanon Faucheur, Juggernaut de Khorne, Monture de Slaanesh, Disque de Tzeentch, Palanquin de Nurgle, Space Marine, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Codex, Terminator, Dreadnought, Techmarine, Rhino, Land Raider, Predator, Warhammer, la phrase "Que Brûle la Galaxie", les noms de chapitres Space Marines et les logos, lieux, insignes, noms, créatures, races et insignes/logos/symboles de races, véhicules, armes, unités, personnages, produits, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont soit ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2007, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde.

Tous Droits Réservés.

INTRODUCTION

Bienvenue à toi, Élu des Dieux, dans le Codex Space Marines du Chaos. Ce guide te servira à collectionner, peindre et jouer une armée de Space Marines du Chaos à Warhammer 40,000.

WARHAMMER 40,000

Le livre de règles de Warhammer 40,000 présente les règles nécessaires pour faire combattre vos figurines Citadel dans l'univers violent du 41^e millénaire. Chaque armée possède son propre Codex adapté à ces règles, qui permet de faire de votre collection de figurines une force prête au combat. Le présent Codex décrit les Space Marines du Chaos et vous permet de les jouer à Warhammer 40,000.

POURQUOI COLLECTIONNER LES SPACE MARINES DU CHAOS ?

Les Space Marines sont sans conteste les guerriers les plus puissants du 41^e Millénaire. Ce sont des surhommes génétiquement améliorés armés du redoutable bolter et protégés par une armure énergétique. Leurs effectifs sont faibles, mais chaque Space Marine est un combattant extraordinaire, l'équivalent d'une dizaine d'hommes. Ils sont soutenus par des véhicules et un armement terrifiants. Les Marines du Chaos ont brisé leur serment de loyauté pour devenir des pillards à la recherche de la gloire et de la fortune ! En échange de promesses de pouvoir et d'immortalité, ils se sont voués aux puissances de la Ruine.

COMMENT FONCTIONNE CE CODEX :

Ce Codex est divisé en quatre sections qui traitent des différents aspects de l'armée :

- Space Marines du Chaos : Cette section présente les Space Marines du Chaos et leur rôle au sein de l'univers de Warhammer 40,000. Elle explique leurs ambitions et leur vie de pillards, les événements funestes de l'Hérésie d'Horus, et donne des informations ainsi que des schémas de couleurs variés que vous pourrez reproduire sur votre armée issue d'une des Légions renégates ou d'une des innombrables bandes du Chaos.

- Forces du Chaos : Chaque personnage, troupe et véhicule des Space Marines du Chaos est décrit dans cette section. Vous trouverez tout d'abord une présentation des unités, qui détaille leur rôle dans l'univers de Warhammer 40,000. Cette section propose aussi leurs règles complètes, leurs capacités spéciales et les équipements qu'elles portent au combat.

- La Gloire du Chaos : Cette section contient des photos des figurines Citadel de la gamme des Space Marines du Chaos, peintes par les peintres du Studio 'Eavy Metal. Les marquages des types d'unités et des véhicules sont présentés, ainsi que des schémas de couleurs et des techniques de peinture.

- Liste d'Armée des Space Marines du Chaos : La liste d'armée récapitule toutes les unités décrites précédemment, dans la section Les Forces du Chaos, et les présente sous la forme d'une liste exhaustive. Celle-ci regroupe les unités à votre disposition en choix de QG, Elite, Troupes, Attaque Rapide et Soutien. Chaque unité a une valeur en points, ce qui vous permet de livrer des parties équilibrées contre votre adversaire.

POUR EN SAVOIR PLUS

Même si le Codex Space Marines du Chaos contient tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer, il reste toujours des tactiques inédites à apprendre, des manières de jouer à découvrir et des idées de peinture à essayer. Le magazine mensuel White Dwarf présente des articles couvrant tous les aspects du Hobby, et vous pouvez retrouver une rubrique dédiée aux Space Marines du Chaos sur notre site internet :

www.games-workshop-fr.com



QUE BRÛLE LA GALAXIE !

Une tumeur immonde se terre au cœur de l'Imperium. Dans les circonvolutions de l'Œil de la Terreur, au milieu des nuages de gaz du Maelström, sur des lunes ténèbreuses et des mondes sans vie se cachent les forteresses menaçantes et les flottes de guerre des Space Marines du Chaos. C'est depuis ces repaires que leurs hordes assoiffées de sang lancent des attaques contre le domaine de l'Empereur de l'Humanité. Les Space Marines du Chaos étaient autrefois des guerriers fiers et majestueux qui brandissaient le glaive de la justice et le bouclier de la foi, mais ils sont aujourd'hui devenus les champions amers de dieux capricieux et dominateurs, des êtres égoïstes qui ne servent plus que leurs propres ambitions.

Ils furent autrefois les fondateurs de l'Imperium, et purifièrent la galaxie avec le saint bolter et les flammes de la rédemption, mais ils sont désormais le danger le plus mortel qui menace le grand œuvre de l'Empereur. Leurs seigneurs de guerre sont obsédés par le pillage, le pouvoir et le massacre, et comptent parmi les ennemis les plus acharnés de l'Imperium. Ils sont entièrement soumis à la sorcellerie qui émane du Warp, et pour eux, l'honneur, le devoir ou la générosité ne signifient rien, car ils ont échangé depuis longtemps leurs âmes contre les promesses de plaisirs sans limites et la chance de devenir un jour des démons immortels. C'est ainsi qu'ils ont rejeté le serment qui les liait à l'Empereur pour se vouer aux dieux du Chaos.

Les Space Marines du Chaos sont des adversaires terrifiants car ils sont dotés des pouvoirs surhumains et de l'arsenal supérieur des Space Marines, mais également des dons que leurs dieux leur ont offerts suite à des pactes impies. Ces armes et ces créations inhumaines dépassent l'entendement des techno-prêtres de l'Adeptus Mechanicus. De plus, les Space Marines du Chaos se sont alliés aux serviteurs des Dieux du Chaos, et se servent de l'énergie du Warp pour jeter des sortilèges ou invoquer des démons qui se battent à leurs côtés.

Depuis dix mille ans, les Légions et les chapitres renégats pillent et brûlent les mondes de l'Empereur, mais leur existence même a été effacée de toutes les archives des planètes par l'Inquisition, de peur que la gangrène de la rébellion ne se répande dans l'Imperium. La Longue Guerre fait rage à l'insu des populations tandis que loyalistes et rebelles s'affrontent sans merci pour décider du futur de l'Humanité.

Sur des dizaines de planètes, les bannières des traîtres flottent au-dessus des flammes tandis qu'un cri de guerre est repris en chœur par des millions de voix :

"Mort au faux empereur!"



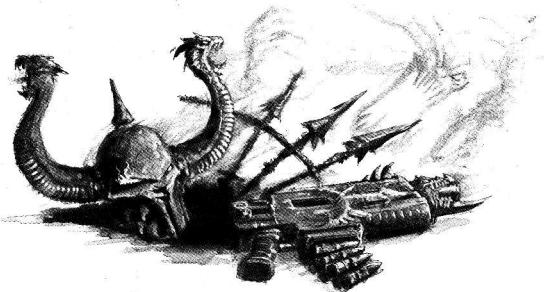
SPACE MARINES DU CHAOS

Les légions des puissances de la Ruine se nourrissent sur les charniers des rébellions et des guerres qui dévastent sans cesse la galaxie. Les Marines du Chaos sont des combattants féroces et des stratégies talentueux qui se battent au nom de leurs dieux maléfiques.

De même que tout homme de pouvoir, un Space Marine peut consacrer sa vie à faire le bien tout autant que le mal. Il a été biologiquement modifié pour devenir un surhomme, et bénéficie des armes et du matériel les plus perfectionnés afin de devenir le plus grand défenseur de l'Empereur. Le corps d'un Space Marine est amélioré pour le protéger des armes de ses ennemis, et son esprit est entraîné afin d'ignorer la douleur, la tentation et le désespoir. Devenir un Space Marine, c'est se dédier corps et âme à la poursuite d'un but unique : la protection de la race humaine. Les populations qui vivent sous leur garde ne peuvent pas réellement comprendre le sacrifice auquel ils ont consenti, car les Space Marines ont perdu cette parcelle d'humanité qui habite pourtant ceux qu'ils ont juré de défendre.

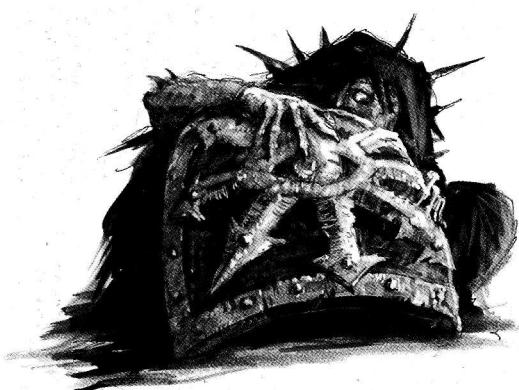
C'est pourquoi lorsqu'un Space Marine tombe en disgrâce, sa déchéance est mille fois pire que celle d'un homme normal. Sa vie de privations et d'altruisme s'effondre tandis qu'il mord à pleines dents dans cette indépendance nouvellement gagnée. Libéré de ses traditions, de ses contraintes et de ses responsabilités, il peut satisfaire le moindre de ses caprices, qu'il s'agisse d'apaiser sa soif de sang, de plaisirs sensuels, d'ambition, d'amour ou de haine. Libérées du joug de ses obligations passées, sa force physique et ses prouesses mentales peuvent servir à accomplir les actes les plus vils sans qu'il en ressente de la pitié, des remords ou de la compassion. La volonté d'un Space Marine est comme un barrage retenant un lac ; lorsqu'elle s'effondre,

Certains ne dépassent pas ce point et deviennent des pirates et des parias sanguinaires pour le restant de leur vie. D'autres explorent plus profondément le côté obscur de leur âme et parcourront la galaxie afin de connaître de nouvelles expériences. Autrefois serviteur de l'Empereur et de son chapitre, le Space Marine du Chaos est dorénavant son propre maître et n'hésite pas à soumettre à sa volonté les populations de planètes entières. Il suit parfois une autre voie et se voue à l'étude de textes interdits ou à la poursuite d'une passion inavouable. Certains poussent leur corps et leur esprit jusqu'à leurs limites, et s'automutilent ou au contraire s'offrent des plaisirs indicibles à la recherche de sensations qu'ils n'auraient jamais dû connaître.



Être un Space Marine du Chaos, c'est éprouver une supériorité de droit divin sur les autres races. Un Space Marine ne ressent pas la peur, et une fois qu'il a brisé les chaînes de la servitude, il ne craint ni la vengeance ni le châtiment. Chez la plupart des Marines du Chaos, les souvenirs du passé sont peu à peu noyés dans le sang qu'ils versent et les sensations qu'ils découvrent, tandis que l'expectative du futur n'est qu'un tourbillon de rêves et d'espoirs furtivement entrevus.

En se voulant aux dieux du Chaos, un Space Marine voit sa nouvelle existence non seulement approuvée, mais aussi récompensée. L'euphorie qui l'envahit quand il réalise ses fantasmes vient supplanter sa précédente vie d'ascèse et d'obédience, et lui fait oublier jusqu'à la fierté qu'il avait ressentie en rejoignant les rangs des Space Marines.



les résultats sont catastrophiques. Ses sentiments refoulés submergent son esprit tandis que s'écroule tout ce pour quoi il a vécu. Les Space Marines du Chaos se tournent alors vers la seule chose qu'ils savent faire : la guerre. Même s'ils ont renié leurs idéaux, leurs capacités martiales n'en sont pas diminuées le moins du monde. Une fois libéré du frein de l'ordre et des missions qui lui étaient confiées, un Space Marine devient un tueur psychopathe sans morale. Il assouvit ses désirs à l'envi, se réjouissant de la mort et du désespoir qu'il sème.

Tout Space Marine marche constamment au bord de l'abîme de cette tentation. Il ne peut ignorer cet aspect de lui-même, car l'enseignement des Chapelains et l'histoire de son chapitre lui rappellent sans cesse ce qu'il risque s'il faillit à son devoir. Quelles que soient les circonstances, un Space Marine ne suivra jamais inconsciemment la voie du Chaos. Il devra tôt ou tard choisir de son propre gré entre une liberté dépravée et une servitude honorable. Une fois prise, cette décision est irréversible car dès qu'il renonce à l'Empereur, un Space Marine est damné pour l'éternité.

LA CRÉATION DES SPACE MARINES

Au cours de l'Ère des Luttes, les tempêtes Warp, les invasions extraterrestres et la guerre civile divisèrent le domaine que l'Humanité avait établi à travers la galaxie. Les mondes furent isolés les uns des autres et des technologies inestimables furent perdues à jamais, laissant les planètes à la merci de leurs adversaires. Lorsque l'Empereur quitta Terra pour se lancer dans la quête visant à réunifier l'Humanité, il était à la tête d'une armée de guerriers surhumains génétiquement améliorés : les précurseurs des Space Marines. En effet, c'est après avoir vaincu les technobarbares des steppes et s'être assuré l'obéissance des autres tribus que l'Empereur tourna son regard vers les étoiles.

Ses guerriers dominaient tous leurs adversaires de Terra, mais l'Empereur connaissait les dangers et les créatures tapies dans la pénombre du vide spatial. Il décida de perfectionner ses techniques d'altération génétique pour mettre sur pied une armée capable de conquérir la galaxie. C'est ainsi qu'il se servit de son propre code génétique pour mener des expériences dans le cadre du programme Primarques, et qu'il parvint à créer vingt surhommes, des êtres dont l'intelligence égalait presque la sienne et dont la force physique dépassait celle de dix hommes réunis.

Alors qu'approchait l'heure de son triomphe, un désastre survint. Les dieux du Chaos étaient jaloux du pouvoir de l'Empereur et craignaient l'accomplissement de ses ambitions, et ils dérobèrent les embryons des Primarques. Grâce aux pouvoirs du Warp, ils les dispersèrent loin de Terra, sur des mondes humains à l'autre bout de la galaxie. Peut-être est-ce au cours de cet événement que le Chaos caressa pour la première fois la conscience des Primarques et murmura dans leur esprit tandis qu'ils dormaient dans leurs capsules d'incubation, semant ainsi les graines de l'hérésie, mais aussi de leur grandeur future.

En dépit de la disparition des Primarques, tout n'était pas perdu. L'Empereur avait beaucoup appris de ses expériences, et avec les patrimoines génétiques des Primarques, il donna naissance aux Space Marines.

Il fonda vingt Légions, chacune bénéficiant du patrimoine génétique d'un Primarque. Elles alignaient des centaines de milliers de combattants équipés d'armes mortelles et transportés par leurs propres flottes spatiales. De telles forces étaient capables de mettre à genoux des systèmes solaires entiers et grâce à elles, l'Empereur se mit en route afin de reconquérir cette galaxie hostile au nom de l'Humanité. C'est ainsi que débuta la Grande Croisade.

Les planètes revinrent les unes après les autres dans le giron impérial. Certaines accueillirent avec allégresse les guerriers de Terra, tandis que d'autres s'opposèrent à leur hégémonie. Mais cela n'avait pas d'importance, car aucune armée n'était en mesure de résister aux Légions des Space Marines. Tandis que la Grande Croisade sillonnait la galaxie, les Primarques furent peu à peu retrouvés sur les mondes perdus, jusqu'à ce qu'ils soient enfin tous réunis au côté de l'Empereur et deviennent ses généraux et ses conseillers.

Chaque Primarque reçut le commandement de la Légion créée à partir de son patrimoine génétique. Une fois celles-ci eurent retrouvé leur père, l'Empereur retourna sur Terre afin de continuer ses recherches et établir les fondations du futur empire de l'Humanité. Les Primarques conquirent des milliers de planètes alors qu'ils repoussaient sans cesse les frontières des domaines de l'Empereur avec une vigueur et un enthousiasme inextinguibles. Les exploits de chaque Légion tout comme ceux de leur Primarque ne sauraient être tous contés ici, mais il suffit de dire que ce fut un âge d'or pour les serviteurs et les armées de l'Empereur.

Pourtant, en cette heure de gloire naquit un ennemi qui allait mettre à genoux cet Imperium naissant. Bien qu'aucune race extraterrestre ne fût à même de vaincre les Space Marines, les graines de la destruction que le Chaos avait semées des décennies auparavant avaient eu le temps de germer. C'est ainsi que la plus grande menace pesant sur l'Imperium vint non pas des entités xénos qui l'entouraient, mais bel et bien des Space Marines eux-mêmes. Celui qui engendra cette traîtrise et donna son nom à la rébellion qui s'ensuivit n'était autre qu'Horus, le plus brillant et le plus adulé des Primarques.



DIEUX ET CHAMPIONS

Les récompenses que les dieux du Chaos accordent à ceux qui les servent sont immenses, mais un tel pacte est très risqué, car ceux qui jurent allégeance à ces divinités leur offrent leur corps et leur âme, et deviennent ainsi leurs champions attitrés.

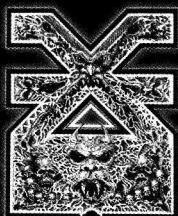
Dans le Warp, les pensées semblables les unes aux autres fusionnent et s'écoulent telles des ruisseaux. Elles forment des cascades de désir ou d'angoisse, des lacs de haine et des torrents d'orgueil. Depuis des milliards d'années, le sac et le ressac de ces émotions se succèdent dans l'Immaterium, et leurs énergies ont fini par donner naissance à des créatures étranges.

Ces êtres immatériels d'abord guidés par leur instinct se dotèrent peu à peu d'une conscience propre, et c'est ainsi que naquirent les dieux du Chaos : des entités psychiques créées par les rêves et les cauchemars des mortels. Tandis que les races qui peuplaient la galaxie prospéraient, leurs espoirs, leur colère et leur amour nourrissent grassement les dieux du Chaos et décuplèrent leurs pouvoirs, si bien qu'ils parvinrent à pénétrer les rêves des mortels pour exiger d'eux adoration et servitude.

La puissance d'un dieu du Chaos croît grâce aux actions et aux pensées des mortels. Ceux qui vénèrent un dieu du Chaos et agissent selon sa volonté sont récompensés par des présents et des pouvoirs extraordinaires, parfois même par le don de l'immortalité en tant que Princes Démons. Lorsque les dieux du Chaos s'affrontent dans le Warp, leurs serviteurs font de même dans le monde matériel. Les vainqueurs renforcent la puissance de leur divinité tutélaire, bien que parfois leur victoire ne soit pas nécessaire, et que seuls comptent leur sacrifice et les combats qu'ils mènent.

En effet, lorsqu'un serviteur du Chaos meurt, son esprit ne disparaît pas dans le Warp comme les autres. Puisqu'il est lié à son dieu, l'immortelle énergie de son âme est aspirée par celui-ci afin de le sustenter et d'accroître son pouvoir.





KHORNE

Khorne est le dieu du sang, une divinité sanguinaire dont le hurlement de rage insatiable résonne à travers l'espace et le temps. Son trône de bronze colossal est posé sur une montagne de crânes, au milieu d'une plaine recouverte d'ossements et parsemée de lacs de sang. Ces restes rassemblent indifféremment les squelettes de ceux qui ont tué et de ceux qui sont morts en son nom. Khorne incarne la violence aveugle et la destruction gratuite, et il tue tous ceux qui passent à sa portée, amis ou ennemis.

Les serviteurs de Khorne sont systématiquement des guerriers féroces, car le dieu du sang abhorre les sorciers et leurs tours perfides. Les hommes se tournent vers Khorne pour assouvir leur soif de conquêtes, détruire leurs ennemis, exercer une vengeance meurtrière et atteindre des niveaux de proesse martiale inimaginables. Mais les plus fanatiques de ces serviteurs, ceux qui ont embrassé totalement sa cause, savent que Khorne ne désire qu'une chose : un carnage sans fin. Peu lui importe la provenance du sang qui coule en son honneur.

LES CHAMPIONS DU CHAOS

Même si des milliards de personnes vénèrent les dieux du Chaos, pour la vaste majorité d'entre elles, il ne s'agit que d'une façon de devenir riche et influent dans un monde où de telles opportunités sont limitées. Plus rares sont ceux qui décident de se battre en leur nom mais chez eux, l'influence du Chaos s'exprime plus fortement. Les Champions du Chaos font preuve d'une ferveur inébranlable envers leur divinité et ils se vouent corps et âme à la propagation de ses dogmes.

Les mortels qui se consacrent ainsi au Chaos sont condamnés à une existence en tant que Champions au service de leur dieu. Ceux qui prouvent leur valeur sont généralement récompensés, les autres sont plongés dans un tourment sans fin. C'est ainsi qu'un Champion du Chaos est prêt à accomplir n'importe quel acte, quelle que soit sa vilenie, afin de plaire à son dieu.

Un Champion du Chaos ne se contente pas de vénérer son dieu. Il s'offre totalement à lui, et lui donne son âme en échange de sa protection et de sa puissance. Grâce à la connaissance et à la force que lui insuffle le Chaos, le Champion est à même de prendre la tête d'armées entières, de conquérir des mondes et parfois d'atteindre l'immortalité. Dans le même temps, le dieu du Chaos manipule son Champion, si bien que ses actes vont toujours dans le sens de la volonté de son maître. Les Champions du Chaos sont les meneurs des forces du

Chaos. La majorité d'entre eux appartenaient autrefois à l'Adeptus Astartes, bien que certains aient un passé moins glorieux. C'est d'ailleurs une cruelle ironie du sort que l'entraînement d'un Space Marine en fasse aussi bien le plus grand défenseur de l'Imperium que son pire ennemi s'il décide de servir les dieux sombres.

Les transformations physiques nécessaires pour créer un Space Marine renforcent son corps, qui devient également plus résistant qu'un humain normal aux mutations induites par le Chaos. Ceci permet au Space Marine de survivre plus longtemps aux nombreuses attentions de son maître. De même que leur corps est rendu robuste et endurant par d'anciens procédés technologiques, l'esprit d'un Space Marines est doté d'une volonté hors du commun. Ces qualités favorisent grandement celui qui souhaite devenir Champion du Chaos, car ceux qui sont faibles moralement sont rapidement rendus fous par les pensées anarchiques qui les assaillent, ou sont simplement évincés par des rivaux plus ambitieux et plus violents.



TZEENTCH

Tzeentch est connu sous de nombreux noms, comme le Maître de la Chance, le Modeleur de Vies, le Grand Conspirateur ou encore l'Architecte du Changement. Il est le Sorcier Suprême, le dieu de la magie et le maître des voies du destin et du temps. Tzeentch est sans doute le plus étrange des dieux du Chaos. Sa peau se tord sans cesse et se couvre de faciès étranges qui rient et se moquent de ceux qui l'observent. Lorsqu'il parle, ces visages répètent ses paroles, souvent avec des différences de ton et d'intonation subtiles mais révélatrices des intentions cachées du Seigneur du Changement.

Les comploteurs et les conspirateurs sont attirés par Tzeentch de façon irrésistible, surtout s'ils désirent maîtriser les arts ésotériques. Les politiciens, les magisters et les cultistes, tous se rassemblent sur la voie du changement et supplient Tzeentch de réaliser leurs désirs, pour être finalement entraînés malgré eux dans ses machinations sans fin. Nul ne peut saisir le véritable sens de ses conspirations, et ceux qui s'y essaient sombrent inévitablement dans la folie, car Tzeentch n'a aucun objectif final à atteindre réellement. Seul compte l'acte de conspirer et de tirer les ficelles de l'éphémère vie des hommes, jusqu'à la fin des temps. C'est précisément pour cette raison que Tzeentch ne veut ni ne peut atteindre un but, car cela signifierait la fin de toute ambition, et donc du Seigneur du Destin.

"Dans les bras du Grand Nurgle, je suis au-delà de toute crainte, car Ses faveurs pestilentielles ont fait de moi ce qu'autrefois je redoutais le plus: la mort."

Kulvain Hestarius de la Death Guard

LES BANDES DE GUERRE DU CHAOS

À l'exception de quelques rares guerriers de Khorne, les Champions du Chaos ne se battent jamais seuls. Sous l'ordre de leur dieu ou attirés par la réputation du Champion, d'autres se joignent à lui. Ils forment ensemble des bandes du Chaos dont la taille peut varier du groupe d'individus à l'armée rivalisant en taille avec un régiment de la Garde Impériale. Les Champions de légende commandent des osts innombrables. Dans le cas des Marines du Chaos, ces bandes guerrières sont généralement composées d'anciens camarades qui combattaient à leurs côtés dans la légion ou le chapitre auquel ils appartenaient. Toutefois, il n'est pas rare que des renégats d'origines différentes fassent cause commune au nom des Puissances de la Ruine.



NURGLE

Nurgle est le seigneur de la déchéance physique et de la décomposition. Les maladies et la putréfaction sont les bienfaits qu'il libère joyeusement sur l'univers. Le corps bouffi de ce dieu est couvert de miasmes et exhale une odeur nauséuse. Sa peau est verdâtre, distendue et nécrosée, et sa surface est constellée de chancres et d'ulcères où grouillent des asticots. De minuscules démons, les nurlings, batifolent dans ses entrailles béantes et lèchent avec gourmandise le mucus déliquescents qui s'écoule de ses plaies suppurantes.

Les hommes se tournent vers Grand-père Nurgle afin d'échapper au désespoir que suscitent les maladies, les famines et la mort. C'est une divinité accueillante qui se réjouit de la réussite de ses enfants, et qui les gratifie de mille et une maladies tout en les immunisant à la douleur et à la mort. La peur de celle-ci est si forte chez toutes les créatures douées de conscience que Nurgle n'est jamais à cours de serviteurs désireux d'échapper aux ravages du temps en préservant leurs corps, et qui lui offrent leurs âmes immortelles en échange de sa protection.



SLAANESH

Slaanesh est le plus jeune des dieux du Chaos. On le nomme souvent le Prince des Plaisirs, ou plus simplement du Chaos. Contrairement aux autres, Slaanesh est d'une beauté irrésistible. Il est attrayant comme seul un immortel peut l'être; désarmant d'innocence, ses manières et ses mots sont le reflet des tentations. Slaanesh peut choisir d'adopter une apparence masculine, féminine ou hermaphrodite. Tout mortel ayant le malheur de poser les yeux sur lui succombe instantanément à sa grâce, lui offre son âme et devient l'esclave du moindre de ses caprices.

Les mortels avides de beauté et de charisme prient Slaanesh, car il peut satisfaire tous les désirs. Les poètes et les artistes le courtisent pour qu'ils leur donnent l'inspiration et leur permettent d'accéder à la gloire, alors que les guerriers le vénèrent afin de s'assurer l'adulation et la loyauté de leurs troupes. Cependant, au fur et à mesure que le temps passe, les sensations ressenties par les serviteurs de Slaanesh s'émoussent, et ils doivent donc partir à la recherche de nouvelles sources de plaisir jusqu'à ce que seuls les actes les plus débauchés et les plus décadents leur permettent d'atteindre l'extase.

Les bandes du Chaos se battent contre l'Imperium et les races extraterrestres, mais aussi contre leurs rivales. Dans l'Œil de la Terreur, les ressources sont rares, et le contrôle des villes, des continents et des planètes est vital pour s'assurer la suprématie. Les présents les plus recherchés sont ceux des dieux du Chaos. Les champions doivent sans cesse prouver leur valeur aux yeux de leur divinité pour être récompensés.

C'est pour cette raison qu'ils doivent vaincre les héritages rivaux et accomplir des missions et des quêtes étranges. Des centaines de bandes s'affrontent dans l'Œil de la Terreur pour s'approprier des artefacts diaboliques, des savoirs anciens et des machines de guerre terrifiantes. C'est ainsi qu'elles sont piégées dans un conflit sans fin, vouées à offrir des sacrifices à leurs dieux afin que ceux-ci leur accordent l'aide de leurs serviteurs démoniaques.

Lorsqu'elles ne se battent pas entre elles, les bandes de Marines du Chaos sont une menace imprévisible qui pille et massacre sans prévenir. Elles se terrent dans des bases secrètes sur des astéroïdes, à la surface de lunes désertes ou à bord d'antiques vaisseaux datant de l'Hérésie d'Horus, et attendent leur heure pour se jeter sur une cible vulnérable. C'est dans ces repaires que les Marines du Chaos rassemblent leurs forces avant de déchaîner toute leur cruauté et leur haine sur l'Imperium.

GLOIRE OU INFAMIE

Au final, il n'existe que trois destinées possibles pour un champion du Chaos. Une vie entière de combats est par essence dangereuse, et la plupart d'entre eux meurent sur quelque champ de bataille anonyme, oubliés par leur dieu mais parfois immortalisés par leurs disciples et leurs camarades. Ces champions ne sont rien d'autres que des victimes sacrificielles du Chaos : leurs buts restent inachevés ; leurs ambitions, insatisfaites.

Un champion du Chaos qui survit aux batailles constantes gagne de plus en plus de faveurs de son dieu. Ces dons peuvent prendre de nombreuses formes. Certains champions recevront davantage de serviteurs. Ceux qui jouissent de capacités psychiques peuvent apprendre des sorts puissants, et tous finissent par développer d'étranges pouvoirs. Le plus souvent, les dons prennent la forme de mutations. Certaines sont utiles, d'autres ne font qu'affaiblir celui qui s'en voit affligé.

Si de telles récompenses peuvent faire d'un champion du Chaos un redoutable combattant, il court le risque de recevoir tant de mutations qu'il en perdra la raison et deviendra un Enfant du Chaos. Même l'organisme surhumain d'un Space Marine ne peut supporter longtemps ces énergies et les changements qu'elles

induisent. Lorsque ce seuil de résistance est franchi, la personnalité du guerrier est consumée, et il ne reste de lui qu'un Enfant du Chaos, une monstruosité décrébrée. La plupart meurent rapidement, victimes de la violence même de leur transformation. Parmi ceux qui ne meurent pas lors de ce processus, certains sont abandonnés par leurs anciens camarades et errent sur les mondes-démons jusqu'à ce qu'ils se fassent tuer. D'autres sont conservés comme animaux de compagnie ou de combat par leurs anciens subordonnés.

La troisième destinée est bien entendu celle à laquelle aspirent tous les champions, celle pour laquelle ils prennent tous les risques, et il s'agit de l'ascension au rang de Prince Démon. Le champion laisse derrière lui son existence mortelle et sa chair devient l'incarnation de l'immatérielle substance du Warp.

Un Prince Démon est un combattant immortel et tout-puissant, qui servira son dieu pour l'éternité. Certains abandonnent leurs serviteurs mortels pour se joindre aux légions démoniaques qui ravagent des mondes à travers l'espace et le temps. Les autres continuent à diriger leur horde, disposant de l'éternité pour se complaire dans l'adoration de leurs séides et recevoir toujours plus de pouvoir de la part de leurs dieux.

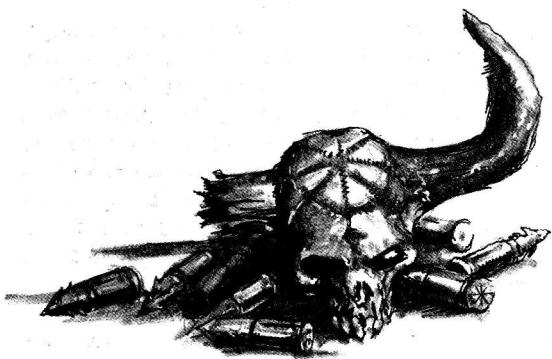


L'HÉRÉSIE D'HORUS

Alors que la Grande Croisade restaurait les lumières de la civilisation, l'Humanité, placée sous l'égide de l'Empereur, semblait être à l'aube d'un nouvel âge d'or. Mais les dieux du Chaos œuvraient déjà à replonger la galaxie dans les ténèbres.

Les dieux du Chaos influençaient les Primarques depuis le Warp, peuplant leurs rêves de promesses de pouvoir, jouant sur leur fierté en louant leurs prouesses martiales et leur bravoure. Aucun Primarque ne résista complètement à ces tentations. Le caractère de chacun d'entre eux fut mis à l'épreuve, et la moitié échouèrent.

C'est au nom des vertus des Primarques que les dieux du Chaos leur suggérèrent de retourner leurs légions de Space Marines contre l'Empereur. À l'origine, les Primarques eux-mêmes n'avaient pas conscience d'avoir sombré dans le Chaos. Lorsqu'ils se rebellèrent, toutes leurs bonnes intentions furent balayées et leurs âmes furent englouties. Les légions de Space Marines qui les suivaient sombrèrent dans la corruption à leur suite. Ce cancer se répandit également au sein de l'armée impériale et de l'Adeptus Mechanicus, jusqu'au cœur des domaines de l'Empereur.



Quand la rébellion se déclara, son instigateur fut le plus insoupçonnable de tous les Primarques : le noble Maître de Guerre Horus. Il s'était tenu aux côtés de l'Empereur pendant les longues années de la Grande Croisade. Ils s'étaient battu dos-à-dos au Siège de Reillis, lors duquel l'Empereur sauva la vie d'Horus. Celui-ci paya sa dette sur le champ de bataille de Gorro en tranchant le bras d'un seigneur ork qui s'apprêtait à asséner un coup fatal à l'Empereur. Pourtant, malgré cette camaraderie, la rancœur s'enracina dans le cœur d'Horus tandis que le Chaos instillait le doute dans son esprit. Quand l'Empereur retorna sur Terra, Horus devint commandant en chef et put mener les opérations comme il l'entendait, ce qui ne fit qu'attiser son arrogance.

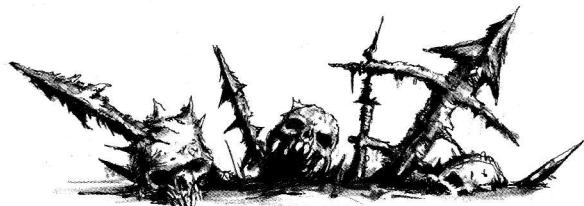
Une rébellion dans le système d'Istvaan mit le feu aux poudres. Le commandeur planétaire renia son serment prêté envers l'Imperium et déclara son indépendance. L'Empereur jugea qu'une telle offense devait être sévèrement punie pour éviter que cette idéologie ne se propage, et il ordonna à Horus de mater la rébellion par

tous les moyens nécessaires. Il ne savait pas encore quels changements subtils les dieux du Chaos avaient opérés dans l'esprit du Maître de Guerre...

Horus prit la décision d'écraser les traîtres sans pitié et ordonna le lancement de bombes virales. Le virus dévora en quelques minutes les organismes vivants de la planète. Des cités et des continents entiers furent dévastés lorsque l'oxygène libéré par la décomposition accélérée de tous ces organismes entra en combustion dans l'atmosphère et recouvrit la surface d'Istvaan III d'une tempête de feu gigantesque. Douze milliards de personnes périrent, et leur hurlement psychique masqua un instant la lueur de l'Astronomican. C'est à cet instant que les dieux du Chaos surent qu'Horus leur appartenait.

Lors du bombardement, plus de cent compagnies des Légions des Emperor's Children, de la Death Guard, des Sons of Horus et des World Eaters, qui contrairement aux autres étaient restées fidèles à l'Empereur, se trouvaient à la surface de la planète. Plus des deux tiers d'entre elles survécurent miraculeusement grâce à des messages d'alerte que leur firent parvenir leurs camarades loyaux restés à bord de la flotte du Maître de Guerre.

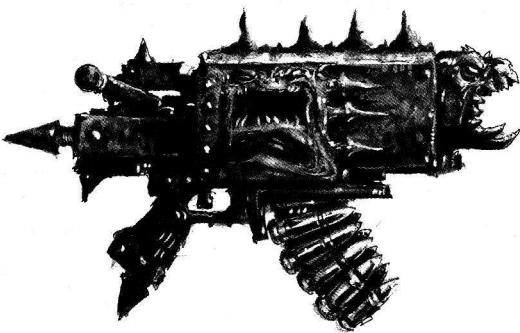
Pendant qu'Horus réfléchissait au sort de ces survivants, Angron, l'impulsif Primarque des World Eaters, lança un assaut planétaire à la tête de cinquante compagnies de sa Légion. Horus fut fou de colère en apprenant cette réaction irréfléchie, mais n'eut d'autre solution que d'envoyer la Death Guard, les Emperor's Children et les Sons of Horus encore sous son commandement. Les premiers combats qui éclatèrent marquèrent le début de la plus grande guerre civile qui allait secouer l'Imperium.



Tandis que les troupes d'Horus libéraient leur barrage orbital sur les loyalistes présents à la surface d'Istvaan III, le Capitaine Garro de la Death Guard s'empara de la frégate Eisenstein. Garro était un terrien, profondément loyal envers l'Empereur auprès duquel il avait combattu au cours de la Grande Croisade. Il était abasourdi par les événements d'Istvaan III, mais son instinct l'avait poussé à prévenir ses camarades au sol du danger qui les menaçaient. À la tête de soixante-dix loyalistes, il prit la décision de fuir le système d'Istvaan et de rallier la Terre.

Le croiseur léger de Garro n'était pas de taille face aux vaisseaux d'Horus qui faisaient le blocus de la planète, et il subit des dommages importants en se frayant un passage. Il parvint toutefois à s'échapper. Cependant, les astropathes de l'équipage étaient tous morts lors de l'affrontement et le seul Navigateur avait été blessé mortellement. Le vaisseau ne pouvait plus effectuer de communications interstellaires, et ses chances de traverser l'Immaterium sain et sauf étaient presque inexistantes. Garro ne pouvait compter que sur un miracle pour regagner la Terre et avertir l'Empereur.

Pendant ce temps, la bataille faisait rage sur la surface dévastée d'Istvaan III, les loyalistes ne tardant pas à se trouver face à de nouveaux adversaires. L'ampleur de la perfidie d'Horus leur apparut lorsque des cyborgs, revêtus de robes noires marquées de runes étranges et maniant des armes terrifiantes, se jetèrent sur leurs lignes. Il était clair qu'Horus avait gagné le soutien d'au moins une partie de l'Adeptus Mechanicus de Mars. Les implications de cette alliance étaient de mauvais augure pour les loyalistes, car cela signifiait qu'Horus avait accès aux machines de guerre de la Collegia Titanica. De plus, avec Mars comme base pour ses troupes, le Maître de Guerre disposait d'un point de départ idéal pour lancer une attaque sur Terra et le Palais Impérial. Incapables de faire face à leurs assaillants, les loyalistes périrent jusqu'au dernier après de violents affrontements.



L'IMPERIUM DIVISÉ

L'Eisenstein fut finalement recueilli par les Imperial Fists, et Garro put apporter son message à l'Empereur. Celui-ci fut effondré en apprenant la traîtrise de son fils préféré, et commit l'erreur d'hésiter sur la décision à adopter. Il refusa tout d'abord la vérité et envoya des agents au sein de l'armée impériale et de l'Adeptus Mechanicus afin de pourchasser les félons. Des combats fratricides éclatèrent au sein de ces organisations colossales. Des armées entières se rebellèrent et des généraux renégats menèrent leurs troupes contre leurs anciens camarades. Sur Mars, les Techno-prêtres des deux camps usèrent de technologies interdites et mutilèrent la surface de la planète rouge en utilisant des armes d'une puissance terrifiante.

L'Imperium fut déchiré lorsque les vieilles rivalités et les ambitions des seigneurs planétaires provoquèrent la sécession de systèmes entiers, quand ils ne se rallièrent pas au camp d'Horus. La plupart d'entre eux ne se rendirent pas compte à cet instant-là de la véritable nature de leur allié, néanmoins certains embrassèrent en pleine connaissance de cause le Chaos et lui offrirent

leur monde en pâture. Les vaisseaux restés loyaux étaient dispersés et privés de chefs et ne parvinrent qu'à repousser quelques croiseurs ennemis du système de Terra avant de subir de telles pertes qu'ils furent forcés de rester amarrés aux quais des ports lunaires.

Après un délai presque fatal pour l'Imperium, l'Empereur réalisa l'ampleur de la traîtrise d'Horus. Il ordonna à sept de ses légions de pourchasser le Maître de Guerre renégat et ses hommes et de les exterminer. En effet, seule la mort d'Horus permettrait aux loyalistes de reprendre le dessus, car il s'était fait le héraut du Chaos. Cependant, des mois de voyage seraient nécessaires pour qu'une flotte de guerre traverse une étendue aussi vaste, sans compter le temps que les Primarques s'accorderont afin de planifier leur contre-attaque. Cela permit à Horus de raffermir son emprise sur la Bordure Orientale et de commencer sa marche vers la Terre.

LE MASSACRE DU SITE D'ATTERRISSAGE D'ISTVAAN V

L'assaut des loyalistes contre les forteresses d'Horus sur Istvaan V fut un désastre. Les légions attaquèrent avec leur férocité et leur maîtrise stratégique habituelle, mais cette fois, elles avaient affaire à d'autres Space Marines. Chaque camp possédait des troupes aussi aguerries que redoutables et connaissait toutes les ruses et toutes les tactiques employées par son adversaire.

Au final, c'est la trahison qui prévalut sur la stratégie. Quatre des sept légions envoyées contre Horus avaient été corrompues par le Chaos et se rangèrent du côté du Maître de Guerre. Au lieu d'établir une tête de pont, elles se retournèrent contre les trois autres. La première vague des loyalistes fut laminée sous un feu roulant lors de son atterrissage, et finalement détruite après de furieux combats. Seuls cinq Space Marines, derniers détenteurs du patrimoine génétique de leurs camarades, parvinrent à s'enfuir.

Lors du massacre du site d'atterrissage, les compagnies de vétérans des Iron Hands se battirent vaillamment aux côtés de leur Primarque Ferrus Manus, mais elles furent submergées quand le nombre des troupes fidèles à Horus fut révélé au grand jour. Les Iron Hands furent ainsi piégés dans un combat qu'ils ne pouvaient espérer gagner. Des World Eaters, des Death Guards, des Emperor's Children et des Sons of Horus surgirent des Collines d'Urgall. Les loyalistes luttaient désespérément pour maintenir la sécurité de leur périmètre avant de finir massacrés par cette marée d'assaillants.

Pendant ce temps, les Salamanders et la Raven Guard battaient en retraite vers le site d'atterrissage afin de se regrouper avec les quatre autres légions, celles des Word Bearers, des Iron Warriors, de l'Alpha Legion et des Night Lords. Vulkan et Corax, les Primarques des deux légions loyalistes, ne savaient pas encore que leurs alliés avaient juré allégeance envers Horus, et ils ne s'en aperçurent que lorsque ces derniers ouvrirent le feu sur leurs hommes à bout portant. Les Salamanders et la Raven Guard furent ainsi pris en étau suite à l'extermination des Iron Hands, qui n'étaient pas parvenus à repousser la contre-attaque lancée par Horus.

Les deux légions loyalistes étaient en très grande infériorité numérique, mais là où des troupes moins braves se seraient rendues au vu des circonstances, les Space Marines de Vulkan et de Corax se battirent avec l'énergie du désespoir, hélas sans succès.

Horus contrôlait désormais neuf légions, tout en ayant réussi à annihiler trois légions loyalistes. Partout dans la galaxie, loyalistes et rebelles s'affrontaient, au risque de conduire l'Humanité à sa destruction, ou pire, à son asservissement par les Puissances de la Ruine. Malgré les légions sous son contrôle, Horus savait qu'il lui fallait agir rapidement, car la pugnacité des loyalistes risquait de briser le moral des rebelles. Il lui fallait arracher le cœur de l'Imperium, et pour cela lancer une attaque de grande envergure contre le siège du pouvoir impérial installé sur Terre.



L'ATTAKUE DE LA TERRE

Aux quatre coins de la galaxie, un grand nombre des accomplissements de l'Empereur avaient été mis à bas lors des combats ou avaient été souillés par le Chaos. Ses forces étaient désorganisées et bloquées dans une guerre d'usure. Tel était l'état du conflit lorsque les armées d'Horus se rassemblèrent autour de la Terre. Les bases lunaires où était amarré l'essentiel des vaisseaux de la Flotte Impériale tombèrent aux mains du Maître de Guerre suite à des combats rapides mais d'une intensité rare, et c'est ainsi que l'espace autour de la Terre passa sous le contrôle des rebelles. Les légions des Space Marines avaient été créées précisément pour mener des assauts planétaires, et elles avaient perfectionné leurs stratégies au cours de la Grande Croisade. Les vaisseaux d'Horus affrontèrent les batteries de laser de défense de la planète et les écrasèrent sous un bombardement orbital terrifiant. Les derniers escadrons de chasseurs loyalistes tirèrent salve après salve sur les vaisseaux rebelles, sans parvenir à pénétrer leurs boucliers. Dans un ultime geste de défi, ils précipitèrent leurs appareils contre les coques des croiseurs du Maître de Guerre.

Les modules d'atterrissement tombèrent sur le Palais Impérial et les spatiports qui l'entouraient comme une pluie de météores. Des milliers de Space Marines déformés et renforcés par les pouvoirs du Chaos se jetèrent sur les défenseurs. Ceux-ci tinrent bon, mais leurs assaillants se frayèrent un chemin sanglant, pas à pas, malgré les pertes. Les piles de cadavres bloquaient

parfois l'accès à des couloirs entiers tandis que loyalistes et rebelles s'entre-tuaient sur des milliers de kilomètres carrés de corridors et de bunkers.

Malgré tout, les hommes de l'Empereur encaissèrent la première vague d'assaut, sans toutefois parvenir à repousser leurs ennemis. C'est alors que des vaisseaux de transport gigantesques atterrissent à la Porte du Lion et aux autres spatiports afin de dégorger une deuxième vague d'assaut. Les Marines fous furieux des World Eaters furent les premiers à se lancer à l'assaut du Palais Impérial, mais ils furent rejetés des murs après des jours de combats sanglants.

Lorsque l'attaque initiale s'embourba, Horus lança contre l'Empereur l'intégralité des troupes et des équipements à sa disposition. Pendant plus d'un mois, des canons gigantesques pilonnèrent les murailles, notamment ceux des Titans de la Legio Mortis, qui s'étaient joints au Chaos dès les premiers jours de l'Hérésie. Finalement, suite à des tirs nourris, une brèche fut ouverte dans les murs et les légions renégates se lancèrent à l'assaut.

Commandés par leurs Primarques, loyalistes et rebelles s'affrontèrent dans les kilomètres de couloirs décorés de bannières et de tapisseries. Rogal Dorn des Imperial Fists et Sanguinius des Blood Angels livrèrent des actions d'arrière-garde désespérées pour ralentir les hordes qui se pressaient dans la brèche. Angron des World Eater massacra des dizaines de Space Marines loyalistes et Mortarion de la Death Guard mena ses troupes pestilentielles au plus fort des combats.

Les rebelles progressaient et l'Empereur se prépara à mourir aux côtés des derniers Space Marines loyaux et de ses Custodiens. Sanguinius et Rogal Dorn étaient présents, ainsi que leurs vétérans en armure Terminator. Les dernières heures de l'Humanité avaient sonné, et ses ultimes défenseurs se préparaient à mourir pour elle.

L'EMPEREUR SAISIT SA CHANCE

Les légions d'Horus se déversaient dans le Palais Impérial en un flot ininterrompu. Leurs guerriers hurlaient leur dévotion envers les dieux du Chaos tandis qu'ils se lançaient à l'assaut des derniers défenseurs. Des centaines d'entre eux mouraient sous les bolts et les tirs de canon laser, mais ils continuaient leur avance.

Alors que son triomphe semblait inéluctable, Horus commit sa seule erreur. Nul ne sait pourquoi, mais il désactiva le bouclier de défense de sa barge de bataille. On suppose qu'il l'empêchait de profiter du spectacle imminent de la mort de l'Empereur et de l'Imperium.

C'est cependant ainsi qu'Horus signala sa présence à l'Empereur. Alors que le maître de l'Humanité avait hésité sur la conduite à adopter au début de l'Hérésie, cette fois-ci il ne temporisa pas une seconde. Il verrouilla la position du vaisseau du Maître de Guerre et relaya ces coordonnées aux banques de données des téléporteurs du Palais Impérial. En quelques secondes, l'Empereur et ses gardes du corps furent téléportés à bord de la barge de bataille d'Horus, le quartier-général de toutes ses armées.

LA BATAILLE FINALE

Lorsque l'Empereur et ses compagnons se matérialisèrent dans le vaisseau du Maître de Guerre, ils réalisèrent l'étendue de sa corruption. Horus était devenu un Champion du Chaos, et sa barge de bataille s'en était trouvée horriblement transformée. De nombreux Space Marines loyalistes devinrent fous à la vue des murs de chair d'où émergeaient des visages démoniaques qui susurraient et ricanaien à leur passage. De petites créatures ignobles surgies des recoins les plus sombres griffaient leurs armures et les entouraient de tentacules gluants. Des murmures et des cris déments résonnaient dans les coursives, et l'air chargé d'énergie chaotique vibrat de façon rythmique, comme les pulsations d'un cœur. Les plafonds, les sols et les cloisons de ce vaisseau devenu vivant se tordaient sous l'influence néfaste du Chaos.

En dépit de cet environnement horrible, l'Empereur se dirigea vers le pont supérieur à la recherche du Maître de Guerre. En l'espace de quelques minutes, de nombreux Space Marines périrent dans les tréfonds de ces boyaux de chair déformée, mais par la force des flammes et des bolts, les survivants réussirent à vaincre les hordes de choses mutantes qui se ruaien sur eux.

Lorsqu'il fit voler en éclats les portes blindées du pont, l'Empereur se retrouva face à face avec son fils perdu. Horus avait été englouti par le Chaos. Il serrait dans ses mains un corps brisé et ensanglanté, qu'il jeta au sol quand l'Empereur s'approcha. Il s'agissait du noble Sanguinius, qui avait été téléporté dans l'autre même du Maître de Guerre et était tombé sous ses coups.

L'Empereur se rua à l'attaque. Le vainqueur de ce duel hériterait de la galaxie et déciderait du destin de l'Humanité. Si Horus l'emportait, le Chaos régnerait en maître, les hommes seraient réduits en esclavage et soumis aux caprices de divinités tyranniques.

Rendu fou de chagrin par ce qu'il était advenu d'Horus, l'Empereur contre-attaqua avec l'énergie du désespoir, laissant de côté l'amitié qu'il avait eue autrefois pour cet être désormais soumis à la volonté du Chaos. Dans un dernier effort, il transperça le corps du Maître de Guerre et déchira son âme. Néanmoins, cet acte le vida totalement de l'énergie vitale qu'il lui restait encore et il s'effondra, inerte.

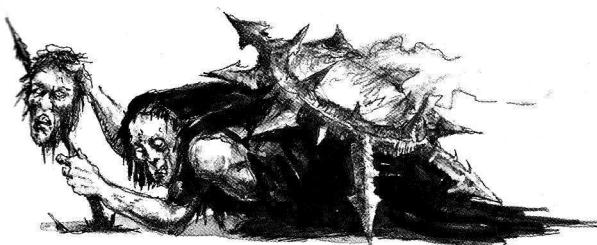
La mort d'Horus mit fin à l'unité qui liait les hordes du Chaos, d'ordinaire si individualistes. Les légions renégates abandonnèrent leur attaque sur Terre et s'envièrent, tandis que partout dans la galaxie, ceux qui venaient de se rallier au Chaos comprîrent leur erreur et se rangèrent de nouveau du côté des loyalistes dans l'espoir de se racheter.

Ce fut Rogal Dorn qui retrouva le corps brisé de l'Empereur et le plaça en stase au sein du Trône d'Or. Pendant quelque temps, l'Empereur fut en mesure de communiquer d'une façon presque cohérente, mais au fil du temps son esprit omniscient quitta définitivement le monde matériel et il sombra dans un mutisme complet. L'Hérésie d'Horus était terminée, mais il faudrait des décennies pour que les forces de l'Imperium reprennent les systèmes solaires perdus et rebâtissent ce qui avait été détruit.

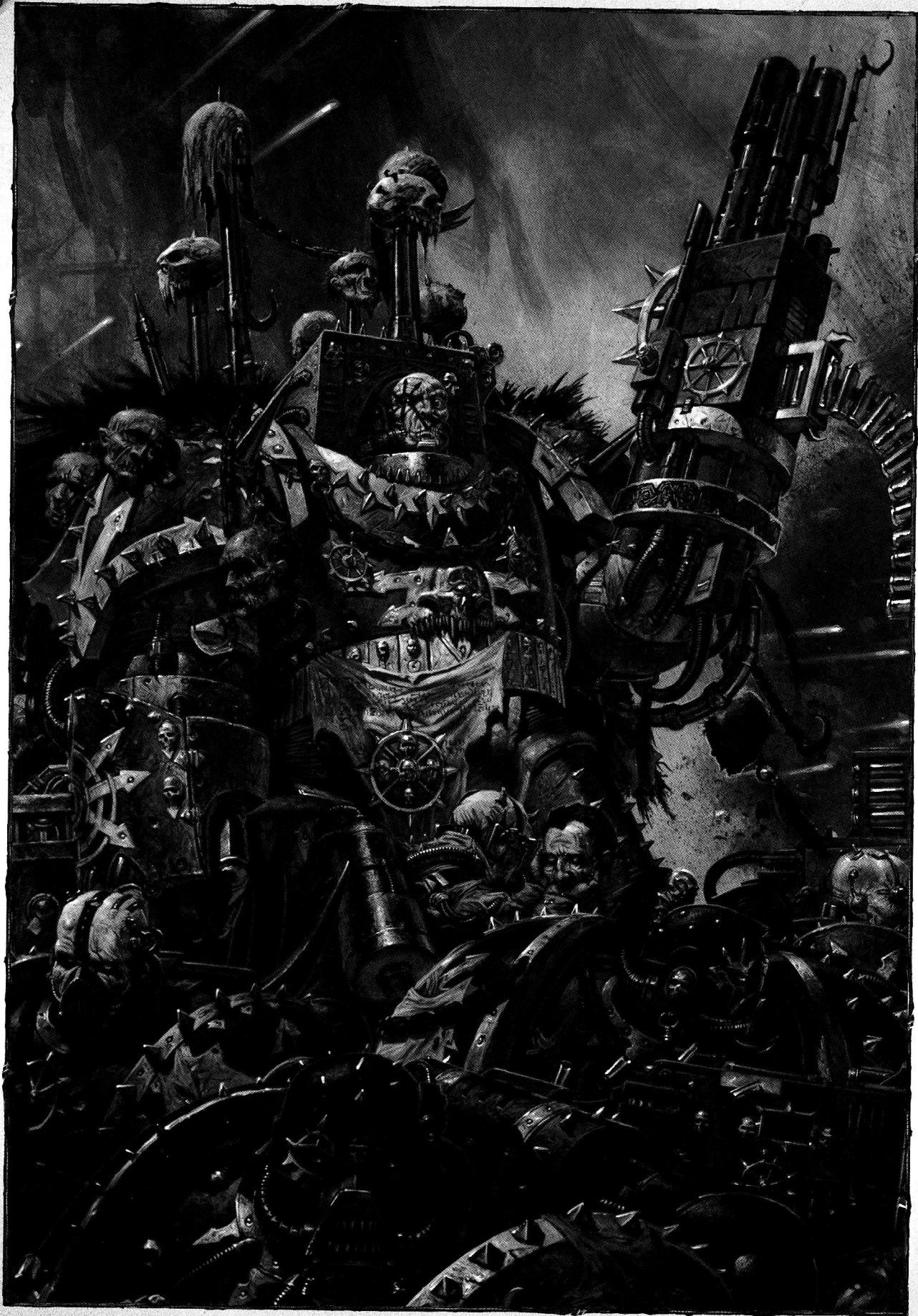
Au cours des années qui suivirent l'Hérésie d'Horus, l'Imperium dut relever de nombreux défis. Des rébellions s'inspirant de l'exemple d'Horus et fomentées par les dieux du Chaos éclatèrent partout dans la galaxie. Le Maître de Guerre avait dévoilé au grand jour le pouvoir qu'il était possible de s'approprier par la traîtrise, et nombreux furent ceux à suivre son exemple. Les légions renégates et leurs Primarques déchus continuèrent le combat, non pas pour s'emparer de l'Imperium, mais pour leur simple survie. Les dangers qui menaçaient l'Imperium étaient si grands que parfois, les crises qu'il traversa furent aussi graves que celle de l'Hérésie d'Horus.

Les forces de l'Empereur s'attelèrent à la tâche de débarrasser la galaxie des traîtres et de leurs alliés. Ces guerres, appelées la Purge, durèrent pendant de longues années et épuisèrent les armées de Terra. Ville après ville et planète après planète, elles allaient reconquérir la galaxie et vaincre les forces de ténèbres. Les Space Marines loyalistes repoussèrent enfin les traîtres au plus profond de l'Œil de la Terreur, une étrange région de l'espace où le Warp et l'univers matériel s'entremêlent. L'Œil de la Terreur devint le sanctuaire tout autant que la prison des renégats. Des flottes furent postées à ses frontières et les planètes à proximité servirent de garnison afin de prévenir toute incursion des forces du Chaos hors de cette zone.

Les Primarques rebelles et leurs légions trouvèrent refuge au cœur de cette tempête Warp gigantesque. Ils se querellèrent rapidement pour la possession de territoires et les légions se divisèrent en factions poursuivant leurs propres objectifs. C'est ainsi que commença un combat contre l'Imperium qui dure depuis plus de dix mille ans.



Horus et l'Empereur s'affrontèrent non seulement dans l'univers matériel, mais aussi dans la dimension psychique, corps et esprit engagés dans un combat à mort. Horus parvint à blesser grièvement l'Empereur, cependant le maître de l'Humanité se battait non seulement pour lui, mais aussi pour les milliards d'êtres humains de la galaxie, et il parvint à surmonter la douleur. Peu à peu, les attaques physiques et psychiques d'Horus faiblirent. Peut-être restait-il une parcelle d'humanité et de loyauté dans son cœur, et qu'elle l'empêchait de porter le coup fatal.



LA LONGUE GUERRE

Depuis l'Hérésie d'Horus, les Space Marines du Chaos sont une menace constante pour l'Imperium. Leurs attaques et leurs raids constituent un danger bien présent, et à intervalles réguliers, les forces du Chaos lancent des invasions massives pour répandre la ruine et la désolation sur des dizaines de systèmes stellaires.

UNE Haine ÉTERNELLE

L'Hérésie d'Horus est depuis longtemps devenue un des mythes de l'Imperium dont le citoyen impérial moyen ignore tout du tumultueux avènement. Dix mille ans d'histoire ont occulté ces jours sombres où Horus faillit asservir et sacrifier l'Humanité au Chaos. Les chroniques complètes de l'Hérésie demeurent exclusivement entre les mains des chasseurs de démons de l'Ordo Malleus, et peut-être dans les souvenirs de l'Empereur en personne.

Cependant, le temps s'écoule différemment dans l'Œil de la Terreur et ces renégats mêmes qui hurlaient leurs prières aux dieux impurs devant le Palais de l'Empereur vivent encore. Leur défaite les ronge comme un cancer, et la haine pour cet Imperium qu'ils contribuèrent à forger ne s'est jamais atténuée. Ces guerriers, qui étaient tous de puissants Space Marines, de fiers combattants engoncés dans des armures de plastacier et de céramite, sont devenus des pillards cyniques et amers, voués à détruire ce qu'ils avaient juré de protéger. Pour ces hommes, l'Hérésie d'Horus n'est pas un événement issu d'une époque oubliée, mais un conflit qui n'a jamais cessé, une guerre qu'il leur faut toujours livrer.

Il ne reste pas grand-chose des légions organisées qui se battirent sur Terra. Des millénaires de jalousies et de conflits internes les ont séparées en bandes de guerre et compagnies de tailles variées. Chacune est menée par un Capitaine ou un Champion du Chaos qui poursuit sa propre destinée. Les plus fervents zélateurs des Puissances de la Ruine se regroupent pour former des escouades bénies par leur divinité tutélaire, dont ils portent la marque sur leurs armures et dans leur chair. Cependant, la plupart ont juré fidélité au Chaos dans son ensemble, tandis que d'autres se laissent posséder par des démons, permettant ainsi aux monstrueuses créatures du Warp de s'aventurer dans la réalité sous les oripeaux d'un être de chair.

La plupart des Space Marines du Chaos ont échappé à la démence qui règne sans partage sur les mondes-démons en gardant intacte leur soif de vengeance. Ils sont transportés par d'anciens vaisseaux de guerre qui ont survécu à l'Hérésie, mais qui sont recouverts de décorations baroques et défigurés par les cicatrices d'antiques batailles. Les légions renégates capturent également des space hulks à la dérive et les remettent en état de marche pour en faire de vastes barges de bataille, à même de transporter des milliers de fantassins. À bord de ces navires, les Marines du Chaos attaquent et pillent les mondes de l'Empereur, pour réduire les populations en esclavage et récupérer les armes et les munitions qui leur permettront de mener d'autres attaques. Ainsi, les raids des Space Marines du Chaos mettent en danger l'existence des planètes qui bordent l'Œil de la Terreur.

RENÉGATS DU CHAOS

Au cours des siècles, les forces du Chaos ont été rejoints par des Space Marines qui se sont détournés de la lumière de l'Empereur pour poursuivre leurs propres buts. Libérés des dogmes et traditions de leur chapitre, ces rebelles tirent pleinement profit de leur constitution surhumaine et de leurs aptitudes guerrières. Le plus souvent, ils deviennent des corsaires et des mercenaires, utilisant leurs compétences incomparables pour accumuler pouvoir et richesses et devenir les maîtres despotes de flottes pirates ou de bases secrètes sur quelque planète désolée.

Alors qu'ils explorent les possibilités offertes par cette liberté nouvellement acquise, ces Space Marines sans cesse en quête de pouvoir se tournent invariablement vers les dieux du Chaos, ce qui les condamne à suivre la voie des Champions du Chaos, à l'instar des traîtres de l'Hérésie d'Horus. Ces renégats deviennent des hommes traqués, abhorrés par les autres chapitres Space Marines qui considèrent leur destruction comme un honneur et un devoir sacré, de crainte que leur perfidie n'entache l'Adeptus Astartes dans son ensemble.

CHAPITRES RENÉGATS

Même s'il ne saurait rivaliser en taille et en pouvoir avec les légions d'antan, un chapitre Space Marine est une puissante organisation militaire, et un chapitre entier faisant acte de sédition est en vérité un grand péril pour l'Imperium. Avec de telles ressources à leur disposition, ces renégats détruisent des armées, envahissent des planètes et mettent au pas des secteurs entiers. De tels événements entraînent une riposte immédiate des forces impériales, dont les autres chapitres Space Marines. Combattre un autre frère de bataille est sans doute le plus difficile des actes de foi pour un guerrier de l'Adeptus Astartes, et ces conflits internes ont de graves répercussions sur les autres chapitres. Les guerres entre chapitres Space Marines dégénèrent souvent en conflits à grande échelle, où des mondes servent de champs de bataille. Il arrive même que les forces envoyées rétablir la situation se joignent, entièrement ou en partie, aux rebelles.

C'est notamment ce qui s'est produit lors des Soulèvements d'Obscurus à la fin du 34^e Millénaire. Au cours d'une série de rébellions à visée sécessionniste qui se déroulèrent pendant quatre cents ans dans le Segmentum Obscurus, au moins sept chapitres brisèrent leur serment envers l'Empereur et participèrent à la mise à sac de centaines de mondes. Deux de ces chapitres, les Sons of Vengeance et les Silver Guards, avaient été envoyés pour mettre un terme à la révolte, mais se rebellèrent lors de leurs actions contre le Conseil Libre de Hannedra II.

Après avoir impitoyablement écrasé le soulèvement qui avait mis fin au règne du gouverneur impérial local, les deux chapitres se déchaînèrent, massacrant et pillant au nom de l'Empereur. Rapidement, les Sons of Vengeance renoncèrent même à prétendre se livrer à des actions punitives contre des rebelles lorsqu'ils attaquèrent le système voisin de Laskaria, pourtant loyal à l'Empereur. Quand l'Adeptus Terra eut vent de cette rébellion, les deux chapitres s'étaient déjà séparés en diverses bandes qui se livraient bataille pour la suprématie sur pas moins de quatorze systèmes.

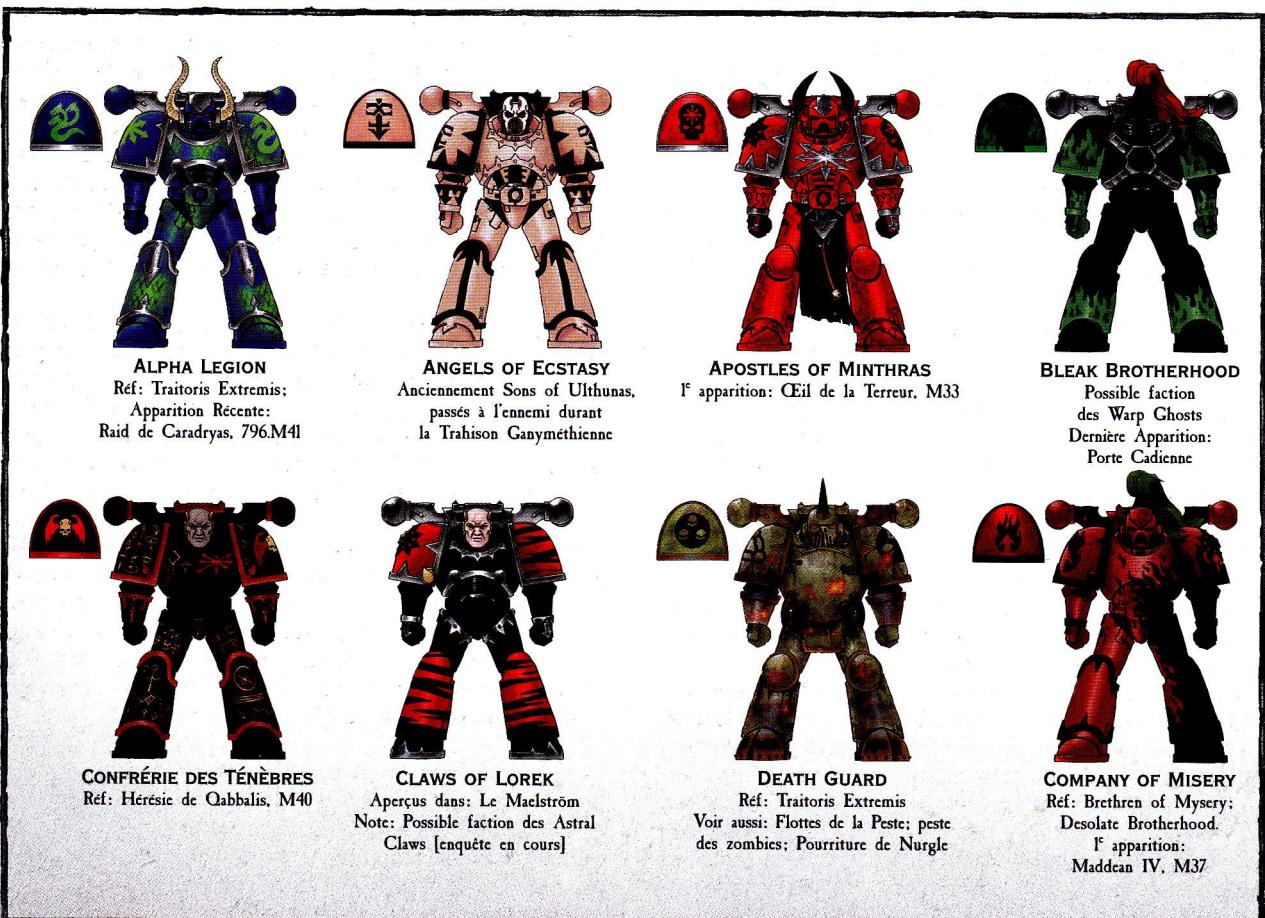
Ces événements, ainsi que d'autres désastres, ont de tout temps ponctué l'histoire de l'Adeptus Astartes. Bien que les archives de l'Inquisition soient incomplètes à ce sujet, les seigneurs de l'Ordo Malleus pensent que pas moins de cinquante chapitres Space Marines se sont tournés vers le Chaos depuis la fin de l'Hérésie d'Horus. La Chute de Khartoth, la Ligue de Délivrance, le Cycle de la Restitution, le Règne du Sang, la Rébellion du Quatrième Quadrant; tous ces événements ont démontré que la loyauté des Space Marines n'était pas sans faille et que même ces surhommes restaient susceptibles de succomber à l'attrait du Chaos. L'exemple le plus récent en est le chapitre des Angels of Flame, qui entra en rébellion durant une mission de reconquête dans l'amas des Étoiles Fantômes, aux confins de la galaxie. À l'heure actuelle, les gouverneurs planétaires, les Inquisiteurs et les commandants militaires de toute la région appréhendent le bain de sang à venir.

L'ICONOCLASME DE CONSTANTINUS

Si l'existence même des Space Marines renégats met en péril l'Imperium, il est heureusement fort rare qu'un chapitre entier s'adonne au Chaos. Le plus souvent, il s'agit de quelques Space Marines isolés qui cèdent à la tentation. Malgré un psycho-endoctrinement intensif et la vigilance constante des chapelains, les graines de l'hérésie peuvent prendre racine dans le cœur des Space Marines. Si on laisse prospérer des péchés tels que l'ambition, l'orgueil et la complaisance, un Space Marine, défenseur du genre humain par essence, peut se faire juge et bourreau.

La désertion est très rare dans les rangs de l'Adeptus Astartes. Cependant, quand un chapitre entier est mobilisé, et ses combattants répartis sur de nombreux champs de bataille, les chapelains et les officiers ne peuvent tout simplement pas surveiller tous leurs hommes. Seuls ou en petits groupes, les Space Marines en patrouille prolongée peuvent s'éloigner des enseignements de leur chapitre. Ils peuvent penser qu'ils gaspillent leurs talents, ou que leur zèle est peu récompensé, et de telles pensées sont un terreau fertile pour le doute. Sans les paroles de leur chapelain, sans l'esprit de camaraderie de ses frères pour le rassurer, un Space Marine peut très bien décider qu'il a sacrifié beaucoup pour la race humaine, et qu'il est temps de penser à des buts plus égoïstes.

C'est exactement ce qui arriva au Sergent Constantinus des Sons of Guilliman. La 4^e Compagnie du chapitre, dont faisait partie Constantinus, livra une guerre pour libérer la population de Nova Terra d'une incursion tyranide.





L'escouade Constantinus faisait partie des quelques unités laissées sur Nova Terra pour traiter toute résurgence d'organismes tyranides à l'issue de la guerre, ainsi que pour déceler toute trace éventuelle d'infiltration de Genestealers. Trois années durant, le Sergent Constantinus conduisit d'innombrables patrouilles dans le réseau de cavernes situé sous le plateau volcanique où les tyranides avaient atterri, détruisant les nids à coups de lance-flammes et d'épée tronçonneuse, sans rien demander en échange. Jusqu'au jour où des rumeurs faisant état d'une infestation tyranide dans la cité de Cirtus l'amènerent à découvrir un culte Genestealer enraciné dans la classe dirigeante de la ville.

Aussi vertueux qu'à son habitude, Constantinus pourchassa les nobles infectés, ainsi que leurs familles, et mit un terme à la menace qu'ils posaient. Loin de lui témoigner la moindre gratitude, la population de Cirtus réprueba ces exécutions sommaires et se révolta. Dégoûté par cette attitude, toute patience finalement éprouvée, Constantinus provoqua un peu plus les rebelles. Il conduisit des missions de recherche et destruction à travers tout Cirtus, incendiant des quartiers entiers de la ville, qui fut bientôt noyée sous un épais nuage de fumée, alors même que des émeutiers se déchaînaient dans les rues, à la lueur des incendies qui consument les palais de la noblesse locale. Constantinus abattit de son épée énergétique les membres de son escouade qui essayèrent de l'arrêter. Il apparut ensuite devant la foule en colère et se proclama nouveau seigneur de Cirtus. L'ancien sergent rejeta l'Empereur et ses serviteurs, affirmant que les Sons of Guilliman avaient fait de lui le monstre qu'il était devenu, et il jura de conduire les habitants de Cirtus sur le chemin de la liberté.

Les rares personnes qui s'opposèrent à lui furent rapidement éliminées, que ce soit par le renégat ou ses nouveaux adeptes. Ceux-ci pillèrent la grande cathédrale de Cirtus et en fondirent les statues pour bâtir un grand monument en or, dédié à "Constantinus le Libérateur". En quelques mois, la révolte se répandit de ville en ville, jusqu'au jour où le Space Marine prit le palais du gouverneur impérial, à la tête d'une armée de trois millions d'hommes. Constantinus décapita le gouverneur et déclara que Terra Nova était désormais libérée du joug de fer de l'Imperium.

Le sergent renégat baptisa la planète Constantinum et sous son règne, toutes les lois furent mises à bas. Il plongea son monde nouvellement conquis dans une ère de ténèbres et d'anarchie. Des groupes d'hommes et de femmes enragés se laissaient aller aux pires déprédateurs dans les rues et des victimes étaient régulièrement sacrifiées au Puissances de la Ruine. Convoquées par leurs sombres dieux, des dizaines de bandes de guerre de Space Marines du Chaos gagnèrent Cirtus pour se joindre à Constantinus. Ce dernier affronta et vainquit tous les champions qui se présentèrent à lui, prenant ainsi le commandement de leurs troupes. Il lança ensuite une effroyable campagne de pogroms contre les planètes des systèmes voisins, et en moins de dix ans, il avait plongé le secteur entier dans le chaos.

Les forces impériales arrivèrent pour mettre fin à la rébellion, et une guerre fut rage pendant treize ans, ne se terminant qu'avec la mort de Constantinus. Même de nos jours, quelque trois cents ans après ces événements, des groupes de rebelles hantent encore le plateau volcanique et exaltent la grandeur de Constantinus le Libérateur.

UNE GUERRE AMÈRE

Si les Space Marines apportent leur lot de nouvelles recrues pour le Chaos, les légions renégates n'ont pas mis fin pour autant à leur antique guerre. Cela fait dix mille ans que ces Marines lancent des raids contre les territoires de l'Empereur, que ce soit pour la plus grande gloire du Chaos ou plus prosaïquement, pour affaiblir l'ennemi abhorré.

Les Word Bearers, jadis fanatiquement dévoués à l'Empereur, ont depuis voué leur nature pieuse à l'adoration du Chaos. Sur les mondes qu'ils conquièrent, ils élèvent de sombres cathédrales dédiées à la souffrance et aux sacrifices. Ils recherchent en particulier les mondes où l'Éclésiarchie est fortement représentée, comme les mondes-cardinaux, les planètes-sépulcres et les mondes-reliques, et jettent à bas les monuments à la gloire de l'Empereur pour les remplacer par leurs propres statues macabres.

Parmi les légions renégates, les Word Bearers sont les seuls à toujours compter dans leurs rangs des chapelains - les Apôtres Noirs - qui s'assurent que leurs frères appliquent à la lettre leur religion. Lorgar, leur Primarque, demande à ses hommes de passer une partie considérable de leur temps en sacrifices rituels, sombres prières et études occultes. Partout où ils passent, les Word Bearers laissent un sillage de profanations et de mutilations, tandis que sur leur monde-démon, d'immenses brasiers consument les corps des fidèles de l'Empereur.

DIVISER POUR MIEUX RÉGNER

Les cultes du Chaos existent depuis l'aube de l'Imperium, qu'ils opèrent en secret ou défient ouvertement la loi de l'Empereur. L'Inquisition voit une haine particulière aux Space Marines du Chaos de l'Alpha Legion car ils œuvrent à la propagation de ces cultes et soufflent sur les braises de l'hérésie pour déclencher de véritables révoltes.

Après la fin de l'Hérésie d'Horus, l'Alpha Legion continua à combattre l'Imperium dans le secret le plus total. De petites unités autonomes de guerriers de l'Alpha Legion construisirent des bases dissimulées dans des champs d'astéroïdes, des space hulks et des planètes désolées à travers toute la galaxie. De là, elles lancent des raids contre l'Imperium pour saboter des avant-postes, attaquer des vaisseaux spatiaux, terroriser des colonies humaines et détruire des garnisons entières avec une efficacité mortelle.

Depuis ces repaires secrets, les hommes de l'Alpha Legion coordonnent et dirigent les activités de sectes du Chaos disséminées dans toute la galaxie, chargées de fomenter des insurrections et de convertir des gouvernements à leur cause. Ces révoltes ne sont souvent que des diversions vouées à masquer les objectifs réels de l'Alpha Legion. Les forces impériales sont ainsi placées sur de fausses pistes, loin des mondes que les Marines du Chaos entendent attaquer.



DEATH SHADOWS

Réf: Relaps de Salamis
Note: Spécialistes du sabotage et de la guerre psychologique



DISCIPLES OF DESTRUCTION

1^{re} apparition: 988.M41



PILLARS D'HAKANOR

Chef: Hakanor [Prince Démon],
anciennement Maître de Chapitre Prometian



EMPEROR'S CHILDREN

Réf: Traitoris Extremis
Dernière apparition:
L'asservissement d'Orpheus IV



L'OST SUBLIME

Rapports d'autopsie: Usage extrême de drogues de combats. Patrimoine génétique des Emperor's Children.



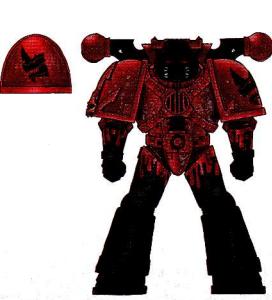
DRAGON WARRIORS

Note: Spécialistes du combat rapproché; utilisation massive d'armes à fusion et de lance-flammes



IRON WARRIORS

Réf: Traitoris Extremis
Spécialités: Artillerie; Sapeurs;
Fortifications



KNIGHTS OF BLOOD

Note: Guerriers frénétiques
Voir également: Les massacres de Cadon, Obsus Prima et Helka II

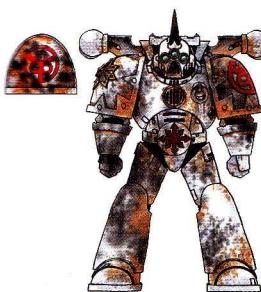
Au cours des siècles, l'Alpha Legion a employé ces méthodes pour attirer les armées de l'Empereur vers des secteurs sans intérêt, avant d'envahir en force les mondes ainsi laissés sans protection avec ses vaisseaux de guerre et ses impitoyables soldats.

Ainsi, c'est l'Alpha Legion qui est derrière la destruction du chapitre des Emperor's Swords au milieu du 40^e Millénaire. Pendant plus d'une dizaine de générations, les agents de l'Alpha Legion infiltrèrent les bidonvilles des cités-ruches de Ghorstangrad, le monde natal des Emperor's Swords. En manipulant subtilement les sectes dominantes et les gangs, les Marines du Chaos prirent le contrôle du cauchemar urbain d'où les Emperor's Swords tiraient leurs recrues, implantant dans l'esprit des futurs Space Marines toutes sortes de philosophies déviantes et de suggestions hypnotiques. Certaines phrases et images employées lors de rites clandestins sur les plus jeunes inculquèrent aux générations suivantes des réponses pré-déterminées. Après plusieurs dizaines d'années, et bien que nombre de ces jeunes aient été rejettés par les archivistes et les chapelains, certains finirent par rejoindre les rangs du chapitre, sans même savoir quelle menace ils faisaient peser sur les Emperor's Swords.

Environ trois siècles après avoir mis son plan en œuvre, l'Alpha Legion attaqua Ghorstangrad. Lorsque les Emperor's Swords partirent les affronter au combat, les Marines du Chaos utilisèrent diverses attaques psychiques,

visant à hypnotiser et désorienter l'ennemi et libérant ainsi les personnalités dissimulées dans les esprits des infiltrateurs. Sous le choc, ces Space Marines dérangés se retournèrent contre leurs frères de bataille, si bien qu'en quelques heures le chapitre entier se désintégra en plusieurs petits groupes prêts à s'entre-tuer. Certains rejoignirent directement l'Alpha Legion, d'autres se battirent pour leur survie. Les Emperor's Swords furent détruits, Ghorstangrad fut rasée, et l'Alpha Legion déroba le patrimoine génétique du chapitre. Certains des survivants de ce désastre sont devenus des pirates indépendants, d'autres ont rassemblé leurs propres bandes de guerre ou ont rejoint les rangs de l'Alpha Legion.

Les Emperor's Swords ne furent pas le premier chapitre à succomber à la corruption du Chaos, et ces Space Marines ne seront certainement pas les derniers. Frère de bataille contre frère de bataille, compagnie contre compagnie, les dieux du Chaos peuvent faire germer la division et le doute chez des chapitres dont peu de gens douteraient. Parfois le chapitre ne s'en remet pas, parfois les loyalistes triomphent, pourchassant et détruisant leurs compagnons égarés, et parfois les renégats échappent à la justice et fuient l'ire de leurs camarades. Avoir des renégats en son sein est une grande honte pour un chapitre de Space Marines, qui se retrouvera alors pendant des siècles sous la surveillance de l'Inquisition et de l'Adeptus Terra, peu enclins à laisser une telle horreur se reproduire.



LORDS OF DECAY

Ref: Le space hulk
Monolith of Woe, recherché
dans le secteur de Mentieth



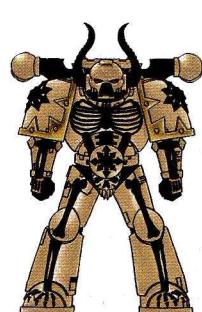
NIGHT LORDS

Ref: Traitoris Extremis
Notes: Attaque rapide,
guérilla, guerre éclair



ORACLES OF CHANGE

Notes: Commandés par
le Sorcier Amadeus Volkstein
(anciennement Épistolier Vannus)



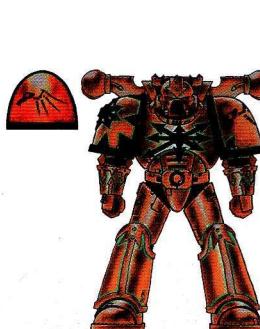
PUNISHERS

Origine Inconnue
Localisation Inconnue



THE SANCTIFIED

Ref: Word Bearers
Apparitions: Siège de la Ruche
de Tasselia, Hancock's Landing



THE REBORN

Notes: Armures corrodées;
armement antique
1^{re} apparition: 795.M40 [?]



THE PURGE

Participation aux génocides
Vaxhalliens, responsables de
la mort de plus de
1400000000 personnes



SKULLTAKERS

Ref: Ex-Berserkers of
Kharadon; contact perdu entre
153.M34 et 184.M39

LA BLACK LEGION

Seule parmi les légions renégates, la Black Legion a changé de nom au cours de ses dix mille ans d'exil. Elle fut créée lors de la Première Fondation et portait alors le nom de Luna Wolves. Plus tard, l'Empereur donna à la légion un nouveau nom en reconnaissance de ses exploits et de ceux de son Primarque durant la campagne d'Ullanor, et les Luna Wolves devinrent les Sons of Horus.

C'est sous ce nom que la légion combattit au cours de l'Hérésie d'Horus, servant de garde personnelle pour le Maître de Guerre pendant toutes ses campagnes. Ils furent les premiers à retirer le symbole de l'aigle impérial de leurs armures et de leurs bannières pour le remplacer par l'Œil d'Horus, devenu depuis dix mille ans un symbole de terreur à travers tout l'Imperium. Ils combattaient avec fierté et une féroce inimaginable, car ils savaient qu'ils étaient les Élus du nouvel ordre voulu par le Maître de Guerre. Lorsque l'Empereur vainquit Horus, le moral de la légion sombra. Leur maître, leur père était mort et ils subirent de lourdes pertes lorsqu'ils lancèrent un raid pour reprendre sa dépouille.

Les Sons of Horus se consacrèrent à l'adoration d'un dieu du Chaos après l'autre et, au cours des siècles, ils furent décimés par plusieurs conflits sanglants contre les autres légions. Ces luttes intestines culminèrent avec la destruction de la dernière forteresse des Sons of Horus par une force combinée de Space Marines du Chaos. Plus grave encore, le corps du

Maître de Guerre fut dérobé et les autres légions renégates tentèrent de cloner Horus, ce qui ne fit que rendre cette défaite plus ignominieuse encore. Privés de leur père génétique et spirituel, les Sons of Horus jurèrent allégeance à Abaddon, leur commandant, à qui ils donneront le titre de Maître de Guerre.

La première décision d'Abaddon fut de rejeter le nom d'Horus et l'ancien titre de la légion. Il ordonna à ses guerriers restants de repeindre leurs armures en noir, symbole de leur honte éternelle, et les mena dans un raid éclair pour détruire le corps d'Horus et ses divers clones. La gigantesque barge de bataille de la légion et son escorte disparurent alors dans une immense nébuleuse située en bordure de l'Œil de la Terreur, qui devint la base d'opérations de la Black Legion nouvellement créée. Depuis lors, la Black Legion d'Abaddon et ses vaisseaux ont été aperçus à de nombreuses reprises dans la galaxie, disparaissant aussi mystérieusement qu'ils étaient apparus.

Abaddon et ses guerriers se battent pour rebâtir la réputation qui fit jadis leur fierté, et participent aux engagements les plus dangereux qu'ils puissent trouver. Le respect gagné auprès des légions renégates se muera bientôt en soutien inconditionnel alors que ses actions se faisaient plus audacieuses. Ces discours enflammés ont ravivé la haine des survivants des légions renégates envers l'Imperium. De nombreux champions issus d'autres légions se battent pour l'honneur de servir Abaddon, sous les couleurs de la Black Legion.



ARMURE ÉNERGÉTIQUE

Une armure noire avec des bordures dorées, argentées ou incorporant d'autres teintes métalliques est le schéma de couleurs standard de la Black Legion.

BANNIÈRE DE LA LÉGION

Cette bannière a été brandie pour la première fois sur les remparts en ruine du Château Wernerstein, ancienne forteresse des Word Bearers.



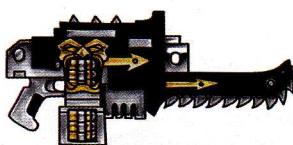
HACHE TRONÇONNEUSE

Arme standard des unités d'assaut avant l'Hérésie d'Horus. Cette hache tronçonneuse a reçu des ornements supplémentaires.



VARIANTES

Certaines compagnies adoptent parfois une version personnalisée des couleurs et de l'iconographie de la Black Legion. Cette variante a par exemple été observée lors d'une attaque du Chaos sur Calypsa Proximus en 774.M.40.



PISTOLET BOLTER

Il s'agit d'un modèle archaïque de pistolet bolter, avec chargeur tambour et baïonnette. Ce modèle n'est plus en service dans l'Adeptus Astartes.



L'ŒIL D'HORUS

Symbol de la Black Legion. Il incorpore des éléments du symbole des Sons of Horus, associés à l'étoile à huit branches du Chaos.



HEAUME MARK VI

Avec système d'auto-sens complet, marqué du symbole de la Black Legion.



FORTERESSES DU CHAOS

Les forces du Chaos sont présentes dans toute la galaxie. Dans l'Œil de la Terreur, les Space Marines du Chaos contrôlent des mondes-démons. Le Maelström est le repaire des Red Corsairs. Des bandes de guerre telles que les Frères des Ténèbres, la Compagnie de l'Ombre et les Fire Reavers règnent toujours sur les mondes qui leur furent jadis donnés par l'Imperium. Semblables à des tumeurs, ils offrent refuge aux réprouvés et aux mécontents de toutes sortes. Ce sont des lieux où règne l'anarchie, où seules la brutalité et la cruauté sont respectées. Tous sont des lieux de dépravation gouvernés par des Champions du Chaos et servant de bases à des flottes de pirates. L'Imperium ne peut pas libérer ces mondes, car le mal qui les ronge depuis des siècles a irrémédiablement souillé l'air comme le sol. Dans de tels cas, l'Exterminatus est la seule solution possible, car l'existence d'un monde voué au Chaos ne saurait être permise.

Détruire une planète entière n'est pas aussi simple que le voudraient les Hauts Seigneurs de Terra. C'est notamment le cas pour les mondes défendus par des renégats et de féroces Marines du Chaos. Leurs abords sont protégés par des flottes de guerre entières, et toute tentative d'attaque orbitale risque de se retrouver face à des batteries de défense horriblement puissantes, sans parler des abordages lancés par les Space Marines du Chaos. Parfois, la planète entière est protégée par la sorcellerie, ou encore peuplée par une horde de créatures démoniaques.

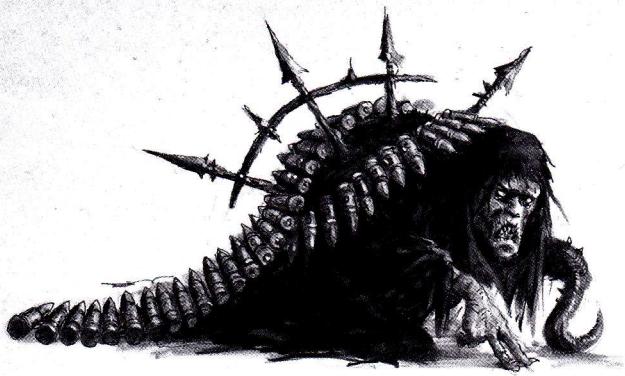
LA PLANÈTE D'ACIER

Il en est ainsi de Brigannion 4, que les Navigateurs appellent le Puits Affamé. Bien qu'elle ne soit pas un monde-démon, Brigannion 4 est saturée d'énergies chaotiques, qui peuvent dévier les vaisseaux qui passent à proximité dans le Warp. Elle fut d'abord conquise par les Night Lords à l'occasion d'un raid lancé pendant l'Âge de l'Apostasie. Lors de rituels qui durèrent pas moins d'une année entière, les Night Lords sacrifièrent une grande partie de la population aux dieux du Chaos pour qu'ils accordent à ce monde une protection démoniaque d'une puissance phénoménale. Depuis lors, plusieurs Légions Renégates se sont battues pour la possession de cette planète d'une importance vitale.

Située à proximité de l'Œil de la Terreur, non loin du passage relativement sûr connu sous le nom de Porte Cadienne, Brigannion 4 a été non seulement occupée par les Night Lords, mais aussi par la Black Legion, la Death Guard, les Sons of Hate et la Confrérie du Sang. Il s'agit maintenant d'une forteresse incroyablement vaste, mélange impie de sorcellerie et de magie, et rendue encore plus inexpugnable par son maître actuel, Manneus Drath des Iron Warriors.

Les Iron Warriors étaient jadis les troupes de siège les plus compétentes de l'Empereur. Ils combattirent aux côtés des Imperial Fists sur des centaines de mondes pendant la Grande Croisade, assiégeant des citadelles extraterrestres et les palais des hérétiques qui contestaient l'autorité de l'Empereur. Le Primarque des Iron Warriors, Perturabo, était un maître dans l'art du siège et de la guerre de

positions, et ses traités sur les fortifications sont à la base de plusieurs sections du *Tactica Imperialis*. Désormais, ses talents sont utilisés pour abattre les places fortes de l'Imperium et construire des forteresses ténébreuses où les Iron Warriors préparent leur revanche.

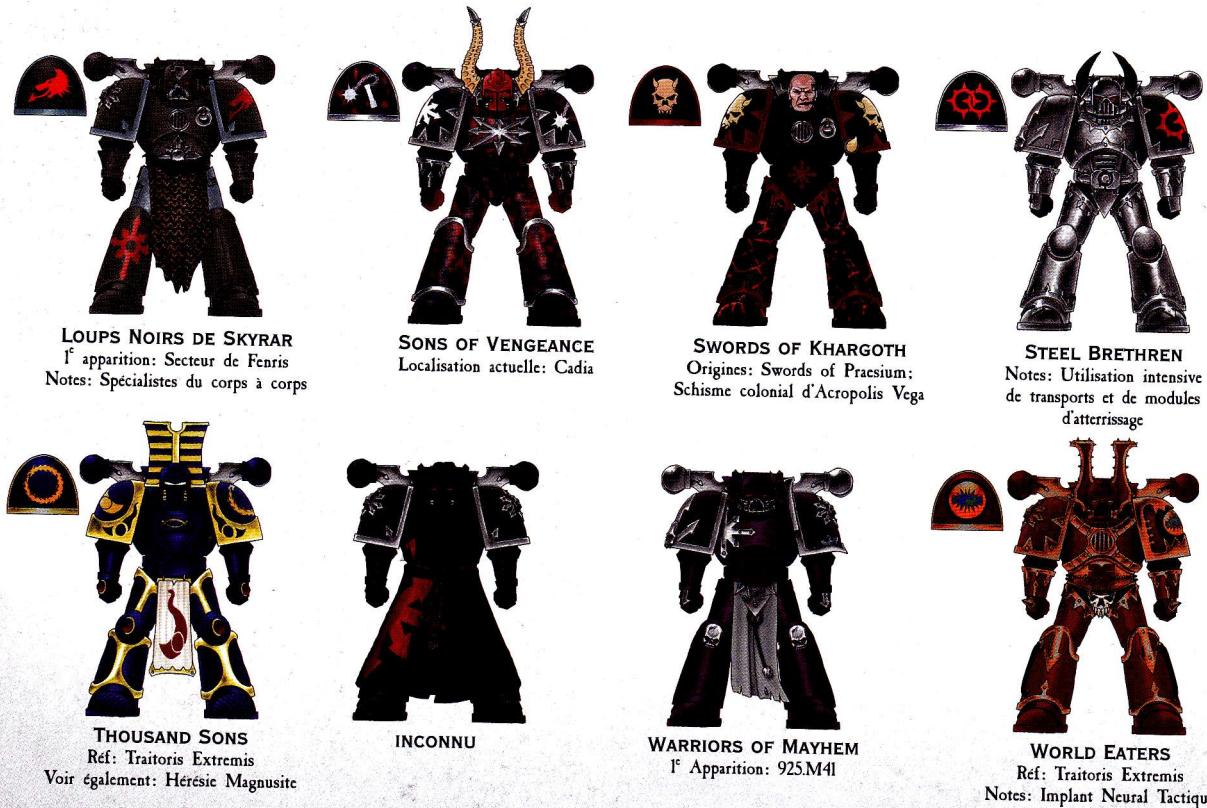


Où qu'ils interviennent, les Iron Warriors bâtiennent d'immenses tours hérissées de canons. Des champs de tranchées et des forêts de barbelés entourent leurs bases, à tel point que la seule perspective d'un assaut terrifie les loyalistes. Brigannion 4 ne fait pas exception, et pas moins de dix-sept attaques ont échoué au cours du dernier millénaire, à la fois de la part de l'Imperium et des forces du Chaos. Toutes ont été repoussées par les guerriers de Manneus Drath. C'est ainsi que Brigannion 4 a gagné le surnom de Planète d'Acier.

LES CROISADES NOIRES

En raison de la nature même du Chaos, les Space Marines du Chaos sont en proie à des luttes intestines qui les empêchent d'unir leurs forces. Cependant, une ou deux fois par millénaire, un champion très puissant s'impose dans l'Œil de la Terreur. Grâce à sa volonté implacable et à la faveur des Puissances de la Ruine, ce champion forge une alliance instable entre les régions infernales de l'Œil de la Terreur. Les méthodes pour mettre sur pied ces "croisades noires" dépendent du champion et des dieux qu'il adore. Certains emploient la manipulation, d'autres l'extorsion, la domination ou l'intimidation. La plupart utilisent à cette fin la puissance considérable à leur disposition.

Lorsqu'un puissant seigneur du Chaos lance une Croisade Noire, l'Œil de la Terreur vomit les vastes et diaboliques hordes du Chaos. Des armées de démons, d'innombrables adorateurs, des tribus d'hommes-bêtes, d'antiques et terrifiants Titans du Chaos se déversent dans la galaxie. À la tête de cette horde impie se trouvent les Space Marines du Chaos, temporairement unis dans leur soif de carnage et leur désir de plonger l'Imperium dans la désolation. Des mondes sont incendiés, des populations entières sont passées au fil de l'épée et les dieux du Chaos se repaissent des atrocités commises en leur nom. Alors que la Croisade Noire perd peu à peu son élan initial, elle se sépare à nouveau en factions isolées, chacune poursuivant ses propres buts une fois sa soif de sang apaisée.



LES FORCES DU CHAOS

Cette section du livre présente les forces des Space Marines du Chaos, leurs diverses unités et les personnages spéciaux célèbres que vous pouvez sélectionner pour votre armée. Chaque entrée de cette section "Forces" décrit l'unité et fournit les règles dont vous aurez besoin pour jouer les figurines correspondantes à Warhammer 40,000.

Dans les pages suivantes se trouvent les règles complètes des figurines de l'armée des Space Marines du Chaos. Chaque rubrique comprend le profil de la figurine, ses règles spéciales et tous les équipements dont elle dispose. Normalement, ces informations sont utilisées par les joueurs avec la liste d'armée présentée plus loin dans ces pages pour obtenir une force pouvant servir dans une des missions du livre de règles de Warhammer 40,000.

Certains joueurs voudront sans doute utiliser des armées plus spécifiques. Les règles fournies ici permettent de rejouer les batailles décrites dans l'historique, ou de jouer plusieurs parties dans le cadre d'une campagne. Dans ce cas, les joueurs peuvent utiliser les informations de cette section sans recourir à la liste d'armée.

RÈGLES SPÉCIALES

De nombreuses troupes disposent de règles spéciales reflétant leurs capacités. Lorsqu'une figurine bénéficie d'une règle spéciale universelle, seul le nom de la règle est donné. Reportez-vous à la section Règles Spéciales Universelles du livre de règles de Warhammer 40,000 pour en savoir plus sur le fonctionnement de ces règles.

LES MARQUES DU CHAOS

La plupart des Marines du Chaos adorent le Chaos dans toute sa gloire, et rendent culte aux quatre grandes puissances du Chaos (Khorne, Tzeentch, Nurgle, Slaanesh) avec une égale ferveur. Si une figurine reçoit la marque d'une des puissances majeures du Chaos, le guerrier appartient à un de ces dieux, qui lui offre en retour des pouvoirs spéciaux.

Marque de Khorne

Les figurines portant la Marque de Khorne gagnent +1 Attaque.

Marque de Tzeentch

Les figurines portant la Marque de Tzeentch ajoutent +1 à leur Sauvegarde Invulnérable (jusqu'à 2+ maximum). Donnée à une figurine n'ayant pas de Sauvegarde Invulnérable, elle confère une Sauvegarde Invulnérable de 5+.

Marque de Nurgle

Les figurines portant la Marque de Nurgle gagnent +1 en Endurance. Comme le bonus d'Endurance accordé par une moto, cette marque n'affecte pas l'Endurance de la figurine en cas de mort instantanée.

Marque de Slaanesh

Les figurines portant la Marque de Slaanesh gagnent +1 en Initiative.

ARSENAL

Seul l'équipement unique de chaque type de troupes est détaillé dans la section Forces. Consultez la liste d'armée pages 89-102 pour l'équipement standard de chaque figurine, ainsi que les différentes options accessibles à l'unité. Ces options coûtent parfois un surcroît de points, et vous devriez vous en souvenir lorsque vous préparez vos armées pour les scénarios, campagnes et autres parties n'utilisant pas la liste d'armée.

Plus loin dans cet ouvrage se trouve la section Arsenal, qui contient la description et les règles de la majorité des armes et équipements employés par les armées de Space Marines du Chaos. Lorsqu'un équipement est utilisé par un seul type de troupes, vous en trouverez les règles dans la section Forces. La section Arsenal contient les références des pages pour que les joueurs consultent ces options uniques durant leurs parties, et commence page 81.



SPACE MARINES DU CHAOS

Les Space Marines furent créés pour devenir la force de combat ultime de l'Empereur. Bénéficiant du patrimoine génétique de leurs Primarques, ce sont des guerriers mesurant plus de deux mètres, possédant deux coeurs, des os épais, des muscles hyper-denses et plusieurs organes spéciaux leur permettant de survivre et de combattre dans les pires conditions. Ils résistent remarquablement bien à la douleur, et leur vitesse de cicatrisation est phénoménale. Ils disposent du meilleur matériel possible, y compris d'une formidable armure énergétique qui accroît leur force déjà considérable et que seules les armes les plus puissantes peuvent traverser. Leur volonté est endurcie par un entraînement constant et une vie de combats, si bien que les Space Marines se battent avec zèle, sans hésiter, ni éprouver la pitié ou la lâcheté. Leurs armes, leurs blindés et leurs véhicules sont adaptés à leur rôle de troupes de choc, de sorte que les Space Marines sont les plus terrifiants guerriers de l'Imperium.

Les Space Marines du Chaos possèdent tous ces atouts, auxquels il faut ajouter la puissance du Chaos et leur dévotion à ses brutales divinités. Depuis l'Hérésie d'Horus, les Space Marines ont été tentés de suivre les voies du Chaos, que ce soit pour des raisons égoïstes ou un noble idéal. Séparés de l'Imperium parce qu'ils ont tourné le dos à l'Empereur, ces super-soldats savent qu'il ne saurait y avoir de paix pour eux, pas de pardon ni d'absolution. Ils sont condamnés à suivre le chemin qu'ils ont emprunté jusqu'au bout, pour le pire comme pour le meilleur.

L'armement des Space Marines du Chaos diffère peu de celui de leurs équivalents loyalistes. Le bolter est leur arme principale, sous divers modèles datant parfois de plusieurs milliers d'années, même si certaines escouades ont une préférence pour le corps à corps et préfèrent utiliser un pistolet bolter avec un poignard, une épée ou une hache. De nombreux combattants complètent cet arsenal avec des grenades et d'autres équipements. Les escouades de Space Marines du Chaos utilisent également des armes plus lourdes, comme des canons laser, des bolters lourds et des autocanons, et elles ont accès à des armes spéciales, comme les lance-flammes, les fusées et les lance-plasma.

Une bonne partie de l'ancienne hiérarchie de la légion ou du chapitre a disparu, si bien qu'au lieu d'un sergent Vétéran, les Space Marines du Chaos d'une escouade donnée obéissent aux ordres du plus fort, audacieux et brutal de leurs frères. Ces soldats impitoyables cherchent avant tout à obtenir les faveurs des dieux, on les appelle donc Aspirants Champions du Chaos. Leur équipement varie grandement et comprend des trophées pris à leurs ennemis vaincus, ou encore du matériel soigneusement entretenu depuis l'époque de l'Hérésie d'Horus. Ce sont des combattants terrifiants, qui se trouvent toujours en première ligne et poussent leurs hommes à se dépasser pour la plus grande gloire du Chaos.

ICÔNES DU CHAOS

La plupart des Space Marines du Chaos adorent les dieux du Chaos sans favoriser Khorne, Tzeentch, Nurgle ou Slaanesh en particulier. Cependant, les membres de certaines escouades vouent leur vie et leur âme à un seul dieu. Ils adoptent alors le symbole de leur divinité, sa Marque du Chaos, et leurs actes sont uniquement accomplis en son nom.

Les escouades portant la Marque de Khorne regroupent de féroces spécialistes du corps à corps, les disciples de Tzeentch bénéficient de la protection magique de leur maître, ceux qui suivent Nurgle peuvent survivre à de terribles blessures, enfin ceux qui se vouent à Slaanesh ont une perception sensorielle accrue, et peuvent agir à une vitesse incroyable (voir les règles page 81).

HAVOCS

Certaines escouades de Space Marines du Chaos sont équipées d'un grand nombre d'armes lourdes, pour fournir des tirs de soutien à leurs frères de bataille. Connues sous le nom de Havocs, ces escouades disposent d'une puissance de feu antichars et antipersonnel dévastatrice, et leurs salves dominent une large portion du champ de bataille.

Les Havocs emploient souvent des transports de troupes Rhino, ce qui leur permet de gagner rapidement une position élevée ou autrement avantageuse, d'où ils peuvent décimer l'ennemi avec leurs armes lourdes. Le Rhino permet également aux Havocs de se redéployer rapidement, si toutes leurs cibles ont été détruites ou si un assaut s'avère imminent. Ainsi, les Havocs sont toujours prêts à assurer leur rôle d'appui-feu.



LES ÉLUS

Les Space Marines du Chaos les plus dévoués et les plus expérimentés sont les Élus, que leurs frères de bataille considèrent comme particulièrement favorisés par les Puissances de la Ruine. Les Élus sont encore plus durs, impitoyables et meurtriers que les autres Space Marines du Chaos, et n'hésitent pas à sacrifier la vie de leurs camarades si cela peut accroître leur prestige auprès des dieux.

Les escouades de Space Marines du Chaos Élus bénéficient de l'expérience acquise sur plusieurs siècles, voire plusieurs millénaires de guerre, et savent comment exploiter au mieux les couverts pour survivre aux champs de bataille du 41^e millénaire. Ces guerriers féroces sont généralement en pointe des assauts, se battant là où ils peuvent se couvrir de gloire et prendre les meilleurs trophées. Il arrive que les Élus infiltrent les lignes ennemis pour tendre des embuscades ou prendre l'adversaire de flanc et lancer des attaques contre les positions clefs.

MOTARDS DU CHAOS

Bien armés et hautement mobiles, les Motards Space Marines du Chaos forment d'excellentes troupes de reconnaissance et sont utilisés pour lancer des raids derrière les lignes ennemis. Leurs motos sont des véhicules robustes dont le moteur est suffisamment puissant pour transporter un pilote en armure lourde. Elles sont équipées d'armes embarquées que le pilote peut actionner sans abandonner les commandes de sa machine, et elles sont souvent garnies de pointes et de lames servant à blesser les adversaires lorsque les motards chargent.

Même au sein des Space Marines du Chaos, les motards ont pour réputation d'être particulièrement cruels. Ils n'ont ne font montre d'aucune pitié et peuvent pourchasser un ennemi sur des kilomètres, jusqu'à sa mort ou sa capture, ou dans l'espoir qu'il va les conduire vers davantage de proies et de richesses à piller.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space Marine du Chaos	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Élu	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Aspirant Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Motard du Chaos	4	4	4	4(5)	1	4	1	9	3+
Champion Motard	4	4	4	4(5)	1	4	2	10	3+

SPACE MARINES DU CHAOS

Type d'Unité : Infanterie

ÉLUS DU CHAOS

Type d'Unité : Infanterie

Règle Spéciale : Infiltrateurs

MOTARDS DU CHAOS

Type d'Unité : Motos

ARMURES ÉNERGÉTIQUES

À l'époque de l'Hérésie, l'armure Mk II Crusade avait quasiment disparu des légions, pour être remplacée par l'armure Codex, plus perfectionnée, à l'exception des légions Space Marines opérant dans la Bordure Orientale. Mais les pertes subies lors des violentes batailles de l'Hérésie poussèrent les légions à remettre en service d'anciens modèles, ou encore à récupérer des pièces détachées sur le champ de bataille. Les armures des légions de l'Œil de la Terreur reflètent cette époque tumultueuse, comprenant souvent des plaques de plastacier rivetées au lieu de la céramite des modèles plus récents. Les câbles exposés demeurent communs et de nombreux Space Marines du Chaos ornent leur équipement de cornes, de crânes, de cimiers et de chaînes. Il arrive également que ces armures changent sous l'action du Warp. Elles peuvent alors présenter des pointes ou des crêtes osseuses, être couvertes d'écaillles, ou scintiller d'énergie. Les Marines se battent souvent entre eux pour récupérer de nouvelles armures ou des pièces détachées. Les Space Marines qui se sont rebellés récemment portent des armures intactes, si ce n'est que les symboles impériaux ont été retirés ou souillés d'une quelconque façon. Ainsi, certains Space Marines du Chaos ont accès au modèle Mk VIII, armure perfectionnée qui fait la convoitise des autres Marines du Chaos, et garantit le prestige de son porteur.



TERMINATOR DU CHAOS

De nombreux Space Marines du Chaos vétérans partent au combat équipés de la redoutable armure tactique Dreadnought, plus communément appelée armure Terminator. Cette armure massive comprend un exosquelette complet couplé à un réseau complexe de muscles synthétiques supportant les plaques de céramite et de plastacier qui forment sa carapace. Un Terminator peut se déplacer et opérer avec une liberté de mouvement et une agilité remarquables si l'on considère la masse imposante de l'armure, qui fait de son porteur un véritable tank humain.

L'armure Terminator d'un Space Marine du Chaos comprend couramment une arme de tir, en général une arme combinée, et une hache tronçonneuse, une masse énergétique, une griffe éclair ou toutefois autre puissante arme de corps à corps. Cette combinaison de puissance de feu dévastatrice à distance et de capacités de combat rapproché fait d'un Terminator du Chaos un redoutable adversaire. Certains d'entre eux portent également des armes lourdes, pour fournir des tirs d'appui à leurs camarades, comme l'autocanon faucheur ou l'effroyable lance-flammes lourd. D'autres préfèrent accroître leurs capacités au corps à corps et portent une paire de griffes éclairantes ou s'équipent d'un poing tronçonneur pour découper le blindage des véhicules ou des écouteilles.

Les Terminator du Chaos ne sont pas les troupes les plus rapides qui soient et, pour résoudre ce problème, ils utilisent souvent un Land Raider en guise de transport. Ils peuvent également se téléporter au combat, que ce soit par des moyens technologiques ou mystiques. Cela permet aux Terminator de surgir au milieu des lignes ennemis.

Les Terminator du Chaos sont en général les favoris de leur chef. Nombre d'entre eux sont des Aspirants Champions qui ont abandonné leurs frères pour gagner l'attention des Puissances de la Ruine. Les armures Terminator sont si rares que bien souvent, le seul moyen pour un Aspirant Champion d'en acquérir une est de tuer son porteur, que ce soit en combat rituel ou par d'autres moyens, moins honorables.

Les Terminator du Chaos forment souvent la garde personnelle d'un Champion. Au sein de l'armée, ils font appliquer la volonté de leur chef et ont droit à la meilleure part du butin. Ils sont généralement égocentriques et brutaux, et se servent de leur puissance et de la bienveillance de leur seigneur pour intimider leurs frères d'armes. Loin de condamner cette attitude, la plupart des autres Space Marines du Chaos tentent de s'approprier ce pouvoir pour leur propre usage.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Champion Terminator	4	4	4	4	1	4	3	10	2+

Type d'Unité : Infanterie

Règles Spéciales

Sauvegarde Invulnérable 5+, Frappe en profondeur.

CARNAGE À CORILIA

Durant la Guerre Gothique, Abaddon envoya une flotte attaquer le monde-ruche de Corilia, dans le Détrroit de Quinrox. Commandés par Vastakel Khyre, cinquante Terminator de la Black Legion se téléportèrent dans la Ruche Patricius, siège du gouvernement impérial local. Pendant ce temps, d'autres forces arrivèrent en modules d'atterrissement pour encercler la capitale et l'isoler du reste du monde.

Les forces de défense de Corilia furent envoyées vers la capitale, mais il leur fallut trois jours pour entrer, et des milliers d'entre eux périrent en tentant de forcer le cordon établi par la Black Legion. Entre-temps, la ruche était devenue un véritable charnier. Les Terminator avaient massacré des milliers d'habitants, tandis que d'autres, plus nombreux encore, furent capturés, avec parmi eux le gouverneur planétaire. Leur destin demeure inconnu à ce jour.

SPACE MARINES POSSÉDÉS

Pour certains Space Marines du Chaos, vouer son âme aux dieux ne suffit pas; se consacrant entièrement aux sombres puissances, ils acceptent d'être possédés par des démons. Ce processus est extrêmement douloureux, car le démon déforme sa nouvelle enveloppe physique pour l'adapter à ses besoins.

Au sein des groupes les plus fanatiques, comme chez les Word Bearers, les Brothers of Livos et les Fire Reavers, les Possédés sont perçus comme étant supérieurs aux Space Marines du Chaos. Ceux qui s'offrent à la possession se préparent pendant des mois, durant lesquels ils accomplissent des rituels de maculation et d'avilissement, offrent des sacrifices aux dieux et apprêtent leur corps à accueillir l'essence de l'entité démoniaque. Ces possessions de masse sont l'occasion de grandes célébrations. Il peut s'agir dans certains cas d'orgies rituelles, de festins dépravés, ou d'hymnes entêtants chantés au cours de processions impies.

Les Space Marines Possédés se distinguent par leur apparence difforme et leurs mutations. Ils peuvent avoir des griffes acérées, des muscles hypertrophiés, des tentacules, des visages grotesques, une queue, des pointes osseuses, des défenses et toutes sortes d'anomalies physiques. Nombre d'entre eux ont des serres acérées, des cornes pointues ou d'énormes crocs qu'ils utilisent pour percer les armures de l'ennemi, voire pour arracher le blindage des tanks. Le démon accorde à son hôte une force, une vitesse et une résistance accrues, et c'est pour cela que nombre de Marines sont prêts à endurer le traumatisme de la possession démoniaque. Cependant, la vie d'un Possédé peut être effroyablement courte, car ceux qui ne parviennent pas à contenir l'énergie démoniaque qui s'est emparée d'eux perdent l'esprit sous l'effet des mutations violentes qui saisissent leur corps, et sont consumés par les flammes du Chaos.

Outre leurs talents au combat, les Space Marines Possédés ont une autre utilité. Les sens inhumains du démon permettent à son hôte de percevoir la présence d'autres créatures. Ainsi, les Possédés font de très bons éclaireurs, à même de localiser aisément les positions ennemis et de pourchasser les proies éventuelles sans être vus. À bord des flottes des Space Marines du Chaos, la nature démoniaque des Possédés est employée par les Sorciers pour faciliter la navigation dans le Warp.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Possédé	4	4	5	4	1	4	2	10	3+
Champion Possédé	4	4	5	4	1	4	3	10	3+

Type d'Unité : Infanterie

Règles Spéciales

Sans peur, Sauvegarde Invulnérable 5+.

Nature Démoniaque : Au début de chaque partie, après le déploiement, lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous. L'escouade de Possédés aura la règle spéciale ou l'équipement indiqué dans le tableau pour toute la partie.

TABLEAU DES CAPACITÉS DES POSSÉDÉS

1D6 RÉSULTAT

- 1 **Scouts :** Assoiffés de sang, les Possédés partent chasser leur proie.
- 2 **Charge Féroce :** Les Possédés peuvent empaler leurs ennemis avec leurs cornes et leurs pointes osseuses.
- 3 **Course :** Avec leurs jambes puissantes, ou leurs ailes démoniaques, les Possédés avancent rapidement.
- 4 **Perforante :** Les griffes et les crocs des Possédés sont si acérés qu'ils peuvent percer tous les blindages.
- 5 **Insensible à la Douleur :** Les Démons ne se soucient pas des blessures de leur hôte.
- 6 **Arme Énergétique :** Une aura démoniaque scintillante entoure les armes des Possédés.

SEIGNEUR DU CHAOS

Les dieux du Chaos n'ont que faire de la pathétique hiérarchie des mortels, et dispensent leurs récompenses et leurs châtiments selon leurs lois insondables. Les Space Marines du Chaos n'accordent pas leur loyauté à un rang ou une fonction, mais à ceux qui sont puissants, forts, charismatiques et qui bénéficient du soutien des dieux.

Les plus favorisés des serviteurs des sombres puissances sont les Champions du Chaos, qui veulent leur être entier à accroître la puissance de leur dieu. Les plus grands Champions du Chaos sont les Seigneurs du Chaos, des hommes suffisamment puissants pour plier les forces du Warp à leur volonté. Les Seigneurs du Chaos sont des guerriers d'élite, qui ont combattu et commandé au cours de milliers de batailles, et ce pendant des centaines d'années. La dévotion sans faille d'un Seigneur du Chaos est récompensée par de nombreux dons et pouvoirs, des artefacts sacrilèges et des mutations physiques.

Un Seigneur du Chaos peut commander une flotte de pirates, être le maître d'un chapitre renégat, le tyran d'un monde fortifié ou simplement le commandant d'une armée de Space Marines du Chaos fanatiques. Certains sont des maîtres de la manipulation, certains commandent par la force, ou sont des maniaques égocentriques obsédés par leur pouvoir personnel, tandis que d'autres rendent fanatiquement culte aux dieux du Chaos.



CHAMPIONS DE KHORNE

Les Champions du Dieu du Sang sont des combattants sauvages qui désirent plus que tout verser le sang au milieu du fracas des armes. Ce sont de puissants guerriers rompus à l'usage de toutes les armes, qui cherchent avant tout à détruire leurs ennemis en combat singulier. La soif de sang qui les possède ne peut être satisfaite que par les pires carnages.

CHAMPIONS DE TZEENTCH

Les Champions de l'Architecte du Changement possèdent les connaissances et les pouvoirs magiques de Tzeentch. Ainsi, un Champion de Tzeentch peut se protéger des attaques adverses, prédire le futur et prévoir les actions de l'ennemi. Les champions de Tzeentch ne sont que des pions insignifiants dans le jeu compliqué auquel se livre leur dieu avec les mortels, mais les pièces les plus utiles sont bien protégées, afin d'être utilisées plus longtemps.

CHAMPIONS DE NURGLE

Les Champions de Nurgle, le Seigneur de la Décrépitude, sont gorgés de pourriture et leur armure contient à grande peine leur corps bouffi. Leur chair est infectée par la maladie et partiellement en décomposition, de sorte que les Champions de Nurgle ressentent peu la douleur et peuvent endurer les pires blessures sans succomber.

CHAMPIONS DE SLAANESH

Slaanesh est le Prince du Plaisir, et ses Champions recherchent les plus exaltantes formes d'excitation. Ils se repaissent de la joie du glorieux carnage de la guerre et prennent un plaisir pervers à toute expérience, qu'elle soit terrifiante ou bizarre. Constamment en quête de nouvelles distractions et de stimuli inédits, un Champion de Slaanesh dispose d'une perception sensorielle plus accrue encore que celle d'un Space Marine. Leur esprit réagit si vite qu'ils combattent avec une dextérité et une vitesse confondantes.

"J'ai massacré des milliers de gens pour l'Empereur et je n'ai eu que son maudit silence pour tout remerciement. Maintenant, ses laquais hurlent à chaque vie que je prends, tandis que les dieux m'offrent la galaxie."

Svane Vulfbad

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur du Chaos	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Type d'Unité : Infanterie

Règles Spéciales

Personnage Indépendant, Sans peur, Sauvegarde Invulnérable 5+.

SORCIER DU CHAOS

Un Archiviste Space Marine qui offre son âme au Chaos devient un Sorcier, et reçoit des récompenses de ses nouveaux maîtres. On peut considérer ces dons comme étant magiques, car ceux qui les reçoivent en viennent à penser qu'ils commandent aux énergies de l'univers.

Les premiers Sorciers Space Marines du Chaos apparaissent au sein de la légion des Thousand Sons. Avant même l'Hérésie d'Horus, les Thousand Sons se consacraient à l'étude des arts mystiques, et une fois la guerre civile déclenchée, ils n'eurent d'autre choix que de se joindre à Horus. Ils continuèrent à étudier la magie sous la direction de Magnus le Rouge, leur Primarque, et sont considérés comme les plus accomplis des Sorciers. D'autres, cependant, ont été bannis de la Légion par Magnus. Ces exilés offrent leurs talents à d'autres Champions en échange de sacrifices, d'anciennes connaissances ou d'artefacts ésotériques.

Pendant l'Hérésie, les Archivistes des autres légions se consacrèrent au Chaos et reçurent de nouveaux pouvoirs psychiques. La seule exception est celle des World Eaters, dont les Archivistes furent pourchassés et offerts en sacrifice à Khorne, car le dieu du Chaos de la Colère hait ceux qui pratiquent la sorcellerie.

Mais l'Hérésie d'Horus n'est pas la seule période de l'histoire où les Archivistes ont été tentés de recourir à la sorcellerie. Pour ceux qui se trouvent déjà dangereusement proches de la damnation, la tentation de maîtriser la puissance du Chaos peut être enivrante. Bien que l'on teste régulièrement la résistance des Archivistes Space Marines face à la possession démoniaque et aux attractions du Chaos, certains succombent.

La différence entre pouvoir psychique et sorcellerie pure est ténue, et à chaque fois qu'il utilise ses pouvoirs, un Archiviste risque d'être corrompu. Il risque de présumer de ses forces, et d'absorber plus d'énergie de l'Empyrean qu'il n'en a demandé - et qu'il n'en est capable - attirant ainsi sur lui l'attention des puissances du Chaos. À partir de ce moment, ses rêves sont peuplés de sombres murmures, de visions d'immortalité et de l'omniprésente promesse d'une puissance infinie.

La plupart des Sorciers du Chaos sont des fous mystiques et égocentriques. Les possibilités qui s'offrent à eux sont au-delà de la compréhension des mortels, et une fois qu'ils ont aperçu ces territoires impossibles à atteindre, les Sorciers du Chaos cherchent sans cesse à accroître leurs connaissances et leurs pouvoirs.

PACTES DÉMONIAQUES

Les pouvoirs psychiques tirés du Warp peuvent être incroyablement puissants, mais les plus grandes conjurations ne fonctionnent qu'avec l'aide d'une énergie démoniaque. Un Sorcier qui contracte un pacte démoniaque offre ses services à un démon en échange d'une fraction de l'essence de celui-ci. Un Sorcier peut puiser directement dans le Warp une grande quantité d'énergie, de la même façon que les démons se maintiennent dans l'univers matériel. Les plus grands sorciers ont conclu des dizaines de pactes démoniaques pour alimenter leurs sorts, ce qui leur permet d'accomplir une œuvre de destruction, de prophétie et de protection incomparable. Cependant, ces pactes ont un prix dont il faut fatalement s'acquitter un jour...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sorcier	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Type d'Unité : Infanterie

Règles Spéciales

Personnage Indépendant, Sauvegarde Invulnérable 5+.

Arme de Force : Les Sorciers portent une arme (bâton, hache, épée, etc.) dans laquelle ils concentrent leur pouvoir psychique. Voir les règles des armes de force dans le livre de règles de Warhammer 40,000.



PRINCE DÉMON

L'ambition ultime de tous les Champions du Chaos est d'accéder au rang de démon. Des siècles durant, le Champion risque la mort et la mutation, tuant les ennemis de son maître dans l'espoir de s'attirer les faveurs des dieux. Les plus grands Champions ont sacrifié des armées entières et massacré la population de dizaines de planètes pour attirer sur eux le regard des dieux et mériter l'immortalité.

Durant leur existence de mortels, les Princes Démons avaient la force et la volonté de satisfaire les dieux du Chaos en survivant à une vie entière de conflits. Nombre de ceux qui empruntent ce chemin périssent, mais certains restent toujours prêts à tout pour une telle récompense.

Les Princes Démons qui commandent les Space Marines du Chaos furent eux-mêmes des Marines. Ces grands Seigneurs et Sorciers de jadis portent encore leur ancienne armure, et haïssent toujours autant l'Imperium. Bien que leur apparence puisse grandement varier, certains présentant des ailes et des cornes, d'autres des crocs et des défenses, tous sont immenses et dominent les autres Space Marines. Constitués d'énergie démoniaque, leur force et leur résistance les rendent infiniment supérieurs aux mortels. Ils possèdent de nombreux pouvoirs destructeurs, comme la possibilité de cracher des flammes ou de projeter des éclairs.

Les plus tristement célèbres des Princes Démons sont les Primarques qui s'adonnèrent au Chaos à l'époque de l'Hérésie d'Horus. Ce sont les Primarques qui ont rejeté l'Empereur pour vouer leurs légions à la damnation. L'Inquisition a mobilisé de vastes ressources pour les éliminer, mais les Primarques Démons Angron, Magnus, Mortarion et Fulgrim préfèrent s'en prendre à leurs ennemis situés dans l'Œil de la Terreur que de riposter à ces attaques extérieures. Ils semblent ne jamais quitter leur monde-démon, et laissent toute œuvre de conquête à leurs nombreux subalternes.

Bien que les Primarques Démons fassent partie des Princes Démons les plus détestés, il en est des plus anciens et plus puissants encore. Ces Princes Démons offrirent leur âme au Chaos bien avant que l'Humanité n'explore les étoiles, des dictateurs brutaux et des guerriers sanguinaires qui prirent le pouvoir tout au long de la sanglante histoire des civilisations de l'Humanité.

Les Princes Démons commandent souvent des bandes de Space Marines du Chaos, les faisant ainsi bénéficier de leur incroyable puissance. Certains Princes Démons s'allient à des Champions du Chaos, apportant leur soutien à ceux que leur dieu favorise.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prince Démon	7	5	6	5	4	5	4	10	3+

Type d'Unité : Créature Monstrueuse

Règles Spéciales

Sans peur, Sauvegarde Invulnérable 5+.

Guerrier Éternel : Exalté par les Dieux du Chaos, le Prince Démon n'a pas grand-chose à craindre des armes des mortels. Un Prince Démon est immunisé à la mort instantanée.

BLASPÈME

Khorne fut le premier des grands dieux du Chaos à s'éveiller, et Blasphème fut l'un de ses premiers serviteurs. Son véritable nom fut oublié il y a longtemps, mais il était autrefois humain, un puissant commandant d'armées qui ravagèrent des nations entières sur la Terre dans des temps anciens. Les massacres et les meurtres qu'il ordonna plurent au jeune Khorne qui le récompensa et en fit l'un de ses premiers Princes Démons. Depuis lors, Blasphème a bien servi son maître. Au cours des millénaires, il est revenu tourmenter l'Humanité un nombre incalculable de fois, sa simple présence déclenchant des guerres aux proportions apocalyptiques. Blasphème combattit aux côtés d'Horus durant l'Hérésie, et se trouvait à bord de sa barge de bataille lorsque l'Empereur l'attaqua et qu'Horus fut tué. Il n'existe aucune chronique des batailles qu'il a livrées depuis.

ENFANT DU CHAOS

Les dieux du Chaos sont généreux mais rarement réfléchis. Soit ils ne font pas de différence dans la valeur des nombreux dons qu'ils accordent, soit ils s'en moquent éperdument. Lorsqu'il bénit un de ses serviteurs, un dieu du Chaos peut le rendre plus fort, plus résistant, plus rapide, incroyablement attrant, extrêmement intelligent, bref, accroître ses chances de succès dans le monde. Mais ils peuvent aussi penser que leur fidèle serviteur retirerait de grands bénéfices s'il perdait ses orteils, si son esprit était constamment assailli de visions colorées, s'il avait un troisième œil dans le nombril ou s'il était changé en amas de chair inintelligent. C'est du pareil au même pour les dieux du Chaos !

Un dieu peut très bien offrir à son Champion une arme fabuleuse ou une monture magnifique, ou encore lui accorder une révélation sur la nature de l'univers, ou donner de grands pouvoirs à un sorcier. Cependant, la plupart des dons du Chaos se font sous la forme d'une mutation physique quelconque. Plus le Champion reçoit de tels dons, plus il risque de succomber à l'accumulation désastreuse de leurs effets. Des mutations extrêmes tendent à affecter le récipiendaire de bien des façons déplaisantes. Même l'organisme amélioré d'un Space Marine du Chaos ne peut endurer qu'un nombre limité de mutations avant d'atteindre le point de non-retour et de devenir un Enfant du Chaos.

Tous les Champions du Chaos courrent le risque de subir une telle dégradation. Un favori peut très bien connaître ce destin, de même que ceux qui échouent continuellement peuvent échapper à cette condition pendant des siècles. Un Champion qui n'accède pas à l'immortalité démoniaque finira un jour ou l'autre par devenir un Enfant du Chaos, à moins qu'il ne meure avant. Tel est le destin des Champions du Chaos – la gloire éternelle ou une fin ignominieuse sous la forme d'un amas décérébré de chairs difformes.

Il est impossible de donner une apparence générale pour les Enfants du Chaos. Il n'en est pas deux pareils, et leur création doit autant aux caprices de leurs dieux qu'à leur physiologie. Un Enfant du Chaos peut avoir plusieurs membres, d'étranges appendices semblables à des pinces de crabe, une carapace de chitine, des embryons d'ailes, des amas d'yeux pédonculés ondulant comme de l'herbe sous la brise, un long cou préhensile, ou une gueule béante garnie de dents semblables à des aiguilles.

Certains Enfants du Chaos ont une tête ou un corps d'insecte, d'autres ressemblent à des tas de chair difformes d'où émergent des pointes osseuses dégoulinant de pus acide. La peau d'un Enfant du Chaos peut être couverte de plaies suintantes, ou d'écaillles d'acier. Sa chair peut être ravagée par des plaies ouvertes ou des bouches hurlantes, ou des nids de serpents peuvent jaillir en permanence de sa forme torturée.

Bien que forts physiquement et extrêmement résistants, les Enfants du Chaos ne sont pas des créatures pensantes. Leur intelligence a été sacrifiée sur l'autel de l'ambition. De nombreux Champions prometteurs ont ainsi fini sous la forme d'une masse amorphe d'os et de tissus.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Enfant du Chaos	3	0	5	5	3	3	1D6	10	-

Type d'Unité : Bête

Règles Spéciales

Sans peur, Lent et méthodique.

Décérabrés : Les unités d'Enfants du Chaos se déplacent toujours autant que possible vers l'ennemi le plus proche. Ils doivent toujours tenter de charger l'ennemi le plus proche. Au corps à corps, chaque Enfant du Chaos a 1D6 Attaques, faites un jet à chaque fois qu'ils attaquent. Les Enfants du Chaos ne comptent jamais comme unités opérationnelles.

BUBONICUS

Bubonicus était l'un des champions de Nurgle les plus atteints de maladies et les plus éccœurants. On dit qu'il était si horrible que même les guerriers endurcis étaient pris de vomissements à sa vue. Nurgle aimait beaucoup son répugnant champion, et finit par en faire un Enfant du Chaos. La plupart des Enfants du Chaos périssent peu après leur transformation, mais tel ne fut pas le cas pour Bubonicus, qui crût et prospéra. Par quelque caprice du destin (ou fantaisie de Nurgle), Bubonicus ne peut survivre qu'en absorbant les tissus et fluides vitaux des créatures vivantes, ce qu'il fait en saisissant ses proies de son épaisse langue gluante avant de les gobet !

RAPACES DU CHAOS

Les fantassins d'assaut des Space Marines du Chaos sont appelés les Rapaces. Ils se considèrent comme des guerriers d'élite, une croyance née du rôle de troupes de choc des soldats avec réacteurs dorsaux au cours de l'Hérésie d'Horus, et que les Rapaces entretiennent depuis dix millénaires. Au sein des légions Space Marines, les réacteurs dorsaux étaient relativement rares, mais l'efficacité de ces troupes d'assaut rendait leur engagement au combat décisif. Capables d'être parachutés d'un avion ou de traverser rapidement le champ de bataille, les compagnies d'assaut d'Horus et de l'Empereur étaient habituellement gardées en réserve puis envoyées contre les points faibles de la ligne de bataille ennemie. Cette habitude de s'en prendre à des cibles vulnérables a conduit les Rapaces à devenir des chasseurs cruels, qui peuvent frapper n'importe où, n'importe quand.

Ceux qui rejoignent les rangs des Rapaces modifient généralement leurs armures pour adopter une apparence plus terrifiante encore, et ils s'équipent souvent de micros et d'amplificateurs pour émettre d'effroyables hurlements. Leur armure peut être très élaborée, imitant l'apparence d'un oiseau de proie ou d'un démon. Les Rapaces portent des réacteurs dorsaux caractéristiques, avec des prises d'air en ogive et d'énormes tuyères.



Les unités de Rapaces se précipitent sur l'ennemi en une tempête hurlante pour l'abattre avec leurs pistolets bolter et leurs épées tronçonneuses. Certains Rapaces sont équipés de lance-flammes ou de fuseurs afin de détruire les transports ennemis ou forcer l'adversaire à évacuer toute position fortifiée. Une fois que leur malheureuse proie est à découvert, ils frappent rapidement et sans pitié, et abattent l'ennemi au moment où il s'avère être le plus vulnérable.

Si les Rapaces se considèrent comme faisant partie d'une élite, la plupart des autres Space Marines du Chaos les voient comme des égocentriques orgueilleux et arrogants. Les rivalités entre les Rapaces et les autres escouades sont communes, et bien souvent les Rapaces refusent de fraterniser avec les autres membres de la bande de guerre, qu'ils considèrent comme inférieurs à eux. Quelle que soit leur opinion à ce sujet, la plupart des Champions du Chaos apprécient à sa juste valeur l'efficacité d'une attaque de Rapaces. Ils les recrutent donc sans hésiter, sachant que leurs compétences compensent les conflits générés par leur présence. En fait, certains commandants Space Marines du Chaos alimentent ces conflits, car ils estiment que seules de telles luttes garantissent la survie du plus apte.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Rapace	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Aspirant Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Type d'Unité : Infanterie Autoportée

Règle Spéciale
Frappe en profondeur.

LA PORTE CADIENNE

Le Warp est une dimension imprévisible, traversée de courants impétueux et secouée par de violentes tempêtes. Autour de l'Œil de la Terreur, où le Warp et l'espace réel se rencontrent, la navigation est encore plus périlleuse. Bien que cela empêche les forces de l'Empereur de lancer une attaque majeure contre les mondes-démons des Légions Renégates, celles-ci se retrouvent bel et bien emprisonnées. Il existe quelques routes relativement stables pour quitter l'Œil de la Terreur. Celles qui sont connues de l'Imperium sont bien gardées, et aucune de ces voies ne l'est plus que la Porte Cadienne. Située à proximité du monde-garrison de Cadia, la Porte Cadienne est maintenue par d'étranges pylônes pré-impériaux disposés sur la surface de la planète. C'est seulement à cet endroit que les plus grandes flottes peuvent quitter ou rejoindre l'Œil de la Terreur, ce qui fait du système cadien le lieu d'un conflit perpétuel entre les Space Marines du Chaos et les armées de l'Empereur.

LES OBLITERATOR

Les machines des Space Marines du Chaos incluent nombre de créations démoniaques issues de l'association impie d'anciennes technologies avec les énergies du Warp. Les experts de Mars ne possèdent que des notions rudimentaires sur le fonctionnement de ces curieux engins de guerre, et la plupart des Space Marines du Chaos n'en savent pas plus. Cependant, certains guerriers ont voué leur existence à la recherche de la perfection mécanique à travers le Chaos, et ils ont métamorphosé leur corps en arme vivante.

On les appelle les Obliterator. Bien souvent, ce sont d'anciens Techmarines obsédés par la fusion entre la chair et la machine, le vivant et l'inerte. Ils utilisent les connaissances acquises auprès des puissances du Chaos et des sinistres adeptes du Mechanicus Noir pour abolir les barrières entre l'organique, le mécanique et le démoniaque. Grâce à ces connaissances, ils sont devenus des guerriers massifs qui peuvent créer des armes à partir de leur propre corps, faire littéralement pousser des plaques d'armure et soigner des blessures qui tueraient n'importe qui d'autre. Ce sont des cyborgs inhumains qui peuvent transmuter leur sang en plasma incandescent, dont les organes internes génèrent de l'électricité, dont les os ont fusionné avec du titane et dont le cerveau est plus électronique qu'humain.

Beaucoup d'hypothèses ont été émises quant à la nature du lien infernal entre les Obliterator et les dieux du Chaos. Ils n'affichent d'allégeance envers aucune divinité, ni ne portent les couleurs d'une légion ou d'un chapitre renégat particulier. On ne peut que spéculer sur leur nombre exact, il semble évident qu'ils sont relativement rares. Ils ne font partie d'aucune armée et échangent leurs services contre la chance d'étudier d'anciennes technologies ou de prendre des équipements étranges des mains de l'Imperium ou des races extraterrestres.

Certains technoprêtres et des membres de l'Inquisition affirment que les Obliterator sont victimes d'un virus démoniaque qui altère la réalité dans leur environnement immédiat. Cette théorie est controversée, car il n'existe aucune preuve pour soutenir ce point de vue. Les adversaires de cette théorie estiment qu'un virus ne pourrait pas exister dans ces conditions et que c'est une forme de possession démoniaque qui leur donne leurs pouvoirs. Cependant, ces questions n'ont aucune importance pour ceux qui affrontent les Obliterator. Quelle que soit la source de leurs capacités, les Obliterator sont très demandés par les Seigneurs du Chaos, et des guerres entières ont été déclenchées dans le but d'obtenir les artefacts technologiques nécessaires au recrutement de ces combattants monstrueux.

“Chair et sang dépérissent, tandis que le démoniaque n'a pas de substance et, en fin de compte, aucun pouvoir. Acquérir la maîtrise de la matière et de l'énergie, et plier ce pouvoir à sa volonté revient à gagner la véritable immortalité - n'être ni confiné par la matière, ni séparé d'elle.”

Les enseignements hérétiques du Magos Elizah Kaudge

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Obliterator	4	4	4	4	2	4	2	9	2+

Type d'Unité : Infanterie

Règles Spéciales

Sans peur, Sauvegarde Invulnérable 5+, Lents et méthodiques, Frappe en profondeur.

Armes d'Obliterator : Les Obliterator peuvent tirer avec une arme choisie parmi celles qui sont disponibles par phase de tir, et l'escouade entière doit choisir la même arme dans la liste suivante: canon laser, multi-fuseur, lance-plasma lourd, lance-plasma jumelés, fuseurs jumelés, lance-flammes jumelés.



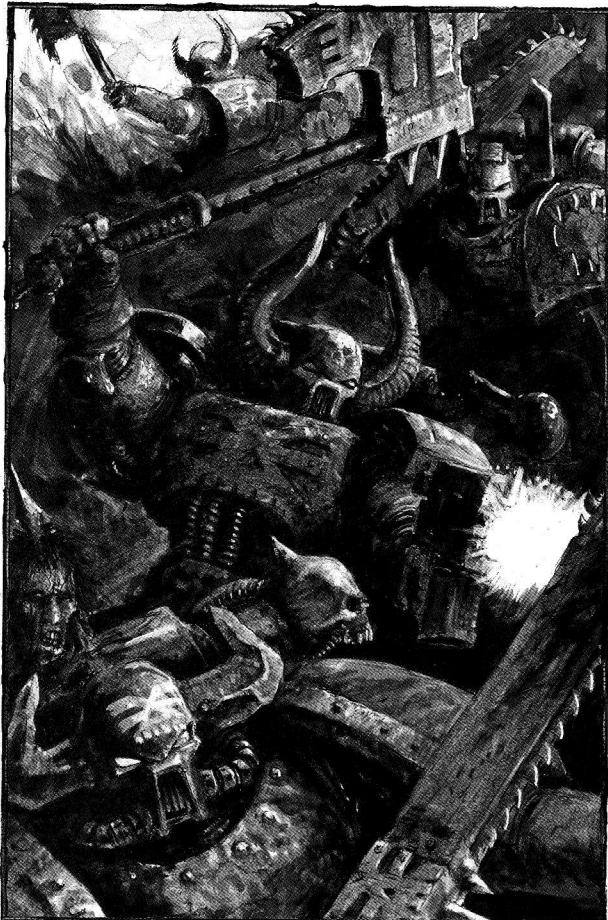
BERSERKS DE KHORNE

"TUE! MUTILE! BRÛLE! TUE! MUTILE!
BRÛLE! TUE! MUTILE! BRÛLE!"

Khârn le Félon

Ce sont les expérimentations d'Angron des World Eaters qui aboutirent à la création des premiers Berserks de Khorne. Grâce à la psychochirurgie, il éliminait chez ses guerriers toute notion de peur, et augmentait le taux d'adrénaline généré par le combat. Lorsque la légion se voua à Khorne, les Berserks eurent la possibilité de donner toute la mesure de leurs talents. Ce sont des experts du corps à corps totalement frénétiques.

Ceux qui souhaitent se consacrer exclusivement à Khorne rejoignent souvent la légion des World Eaters pour subir l'opération de psychochirurgie que cela implique. À partir de là, ils ne font qu'un avec leur dieu car ils ne ressentent d'autre désir que celui de tuer, mutiler et brûler. Après la dissolution de la légion à l'issue des événements de Skalathrax, les Berserks se séparèrent en diverses bandes et des versions dégénérées des opérations de chirurgie cérébrale firent leur apparition chez les autres légions de Space Marines. Abaddon et ses sbires de la Black Legion ont notamment recruté un certain nombre de chirurgiens-berserks. Ainsi, la Black Legion est, avec les World Eaters, la faction chez qui cette pratique barbare est la plus répandue et la mieux maîtrisée.



Les Berserks de Khorne sont des combattants sauvages qui se réjouissent des corps à corps les plus sanglants. Dans leur hâte d'offrir du sang et des crânes à Khorne, ils brandissent de nombreuses armes de corps à corps. Ils portent souvent une hache, ou, de préférence, une hache tronçonneuse hurlante aux crocs d'adamantium, car la hache est l'arme favorite du dieu du sang. L'épée tronçonneuse est également appréciée et, faute de mieux, un gros caillou ou des poings nus feront l'affaire.

Les Berserks de Khorne sont fiers de leur fonction de destructeurs sacrés de leur dieu, et sont fanatiques à l'extrême. Ils aiment tellement la violence qu'ils attaquent parfois leurs propres frères d'armes et, faute d'adversaires, s'empalent sur leur propre épée en hommage à Khorne.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Berserk	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Champion des Crânes	5	4	4	4	1	4	3	10	3+

Type d'Unité : Infanterie

Règles Spéciales

Sans peur, Charge féroce,
Marque de Khorne (inclus dans le profil).

"Je vous salut! Notre chemin a été long et sanglant, et vous avez servi notre seigneur avec un courage sans faille et l'honneur de vrais guerriers. Beaucoup sont tombés mais alors même que nous mourons, nous devons nous rappeler que notre sang aussi est le bienvenu..."

Harkan Poing de Fer

LE RÈGNE DU FEU

Au milieu du 38^e Millénaire, Angron, le Primarque des World Eaters, jaillit de l'Œil de la Terreur à la tête d'une armée de cinquante mille Berserks de Khorne. Pendant près de deux cents ans, les World Eaters ravagèrent une trentaine de systèmes. Derrière l'avant-garde des élus du Dieu du Sang, d'autres hordes suivirent, pillant ce qui avait été épargné par Angron et les siens. Suite à ce carnage, les flammes de la guerre et de la rébellion consumèrent pas moins de soixante-dix secteurs pendant deux siècles et demi, causant la mort de millions de citoyens impériaux. Nombre de gouverneurs rejetèrent l'autorité impériale et des seigneurs de guerre prirent le pouvoir. Il fallut la croisade de quatre chapitres Space Marines, deux légions titaniques et plus de trente régiments de la Garde Impériale pour épurer les mondes rebelles. Après un total de sept siècles, 90% des secteurs affectés étaient à nouveau sous le contrôle de l'Imperium et le Règne du Feu prit fin.

THOUSAND SONS

Lorsque les Thousand Sons s'échappèrent dans l'Œil de la Terreur au moyen d'un portail Warp ouvert par leurs Sorciers, leur évasion rapide leur coûta cher. Après avoir manipulé pendant des années les énergies de l'Immatérium, l'influence néfaste du Chaos ne tarda pas à se faire sentir, et les mutations gagnèrent toute la légion. Ahriman, l'un des plus grands Sorciers des Thousand Sons, tenta de mettre un terme à cet intolérable processus de dégénérescence en lançant un sort incroyablement puissant appelé l'Effacement d'Ahriman. Grâce à la dizaine de pactes infernaux qu'il avait scellés, il entendait enchanter tous les Thousand Sons pour les protéger à jamais des effets mutagènes du Chaos.

D'une certaine manière, l'Effacement d'Ahriman réussit au-delà de toute attente, mais le prix à payer fut immense. Les Sorciers des Thousand Sons survécurent et virent leurs pouvoirs augmenter, tandis que les plus mutés d'entre eux furent détruits. Leurs frères de bataille qui ne disposaient pas de pouvoirs psychiques subirent en revanche un changement capital. Leurs armures furent scellées, comme si les joints en avaient été soudés. À l'intérieur de la lourde carapace de céramite et d'adamantium, les corps des

Space Marines du Chaos avaient été réduits en poussière. Ils ne subiraient plus jamais de mutations, mais leurs esprits seraient piégés à l'intérieur de leurs armures pour l'éternité.

Bien que ces armures se déplacent et fonctionnent, et puissent répondre aux ordres de la même façon qu'un homme normal, ce ne sont guère que des automates. Elles sombrent rapidement dans la léthargie si un Sorcier des Thousand Sons ne se trouve pas à proximité, même si dans le feu des combats, elles retrouvent une part de leur ardeur d'antan et se déplacent avec plus d'aisance.

Les Sorciers des Thousand Sons utilisent leurs Marines comme gardes du corps. Ils font d'excellents gardiens pour les grandes bibliothèques qui contiennent les grimoires et les anciens parchemins de sorciers, car ils n'ont aucune curiosité et leur loyauté est sans faille. Les Sorciers offrent les services de leurs guerriers à ceux qui leur promettent les moyens d'accroître leurs connaissances mystiques. Au combat, les Sorciers enchantent leurs armes et celles de leurs gardes du corps. Les bolts des Thousand Sons explosent en une décharge magique qui brûle l'âme de leur cible en même temps que leur chair.

"Les esprits des dieux ne peuvent être ni dévoilés aux mortels ni jugés par eux. Acceptez la place que vous accorde Tzeentch dans son œuvre, et réjouissez-vous du rôle que vous avez à y jouer."

Proclamation de Magnus le Rouge

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Thousand Son	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Apprenti Sorcier	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

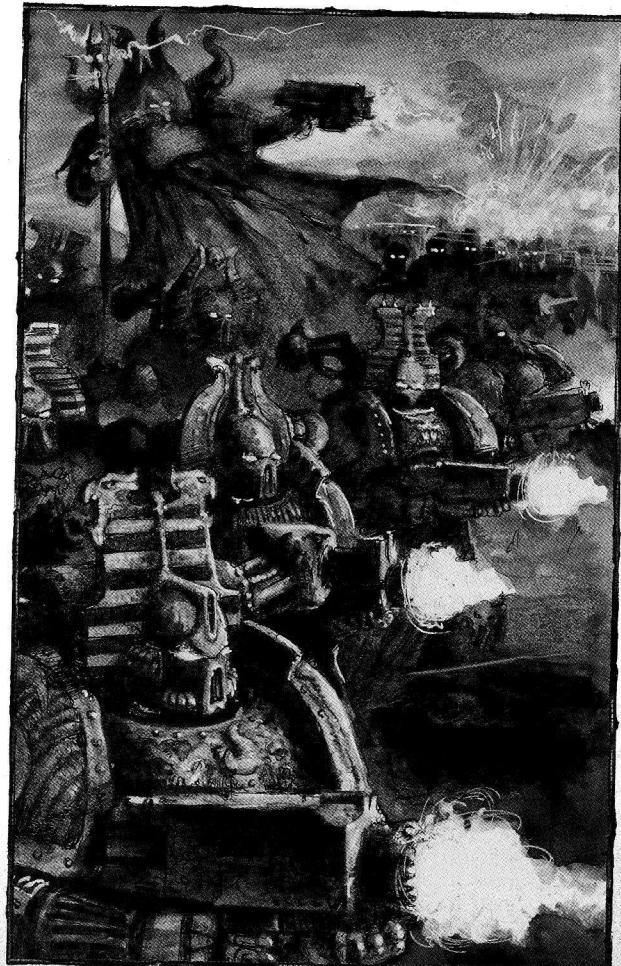
Type d'Unité : Infanterie

Règles Spéciale

Sans peur, Lent et méthodique (pas l'Apprenti Sorcier), Sauvegarde invulnérable de 4+ (incluant la marque de Tzeentch).

Le Sorcier Ordonne : L'Apprenti Sorcier qui dirige l'escouade est un psyker. S'il est tué, les Thousand Sons lancent un seul dé pour leur déplacement *lent et méthodique*, sauf si l'escouade est accompagnée depuis le début de ce tour par un personnage indépendant portant la Marque de Tzeentch.

Bolts Inferno : Les projectiles des bolters des Thousand Sons et du pistolet de l'Apprenti Sorcier sont nimbés d'énergie psychique, contre laquelle les armures normales sont impuissantes. La PA de leurs armes à bolts est égale à 3 au lieu de 5.



MARINES DE LA PESTE



Les premiers Marines de la Peste étaient des guerriers de la Death Guard piégés dans le Warp à bord de leurs vaisseaux et victimes de la violente Peste du Destructeur qui frappa leur flotte. Mortarion plaça sa légion sous le patronage du Seigneur de la Déchéance en échange de leur survie à tous. Leurs corps devinrent gonflés par les infections qui prospéraient en eux, mais ils ne ressentaient plus les effets de l'horrible maladie qui les avait saisis et ils n'en moururent pas.

Bien que nombre de Space Marines se soient voués à Nurgle au cours des siècles qui ont suivi l'Hérésie d'Horus, peu d'entre eux rejoignent les rangs des Marines de la Peste. Ceux qui souhaitent vraiment faire partie de cette élite déliquescente jurent allégeance à la Death Guard et à son Primarque Mortarion. C'est alors seulement que Nurgle leur accorde les afflictions qui aboutissent à la création des Marines de la Peste.

En dehors de la Death Guard, quelques Sorciers de Nurgle connaissent les secrets des Marines de la Peste, et Abaddon de la Black Legion a enrôlé la plupart de ces fétides jeteurs de sorts. En échange de faveurs et de services, ces monstres accordent la bénédiction des Marines de la Peste à ceux qui jurent fidélité à Nurgle et à la Black Legion.

Les corps putréfiés des Marines de la Peste exhalent une odeur de mort. Les sécrétions qu'exsudent leurs innombrables plaies ouvertes rouillent leurs armures, mais les Marines de

la Peste sont tout de même des guerriers redoutables. Leurs cerveaux rongés ne ressentent plus la douleur de la lente décomposition de leur chair, ce qui leur permet d'ignorer leurs blessures de guerre. Les Marines de la Peste préfèrent les fusillades à courte portée, où ils peuvent admirer les plaies infectées de l'ennemi et se rire des balles et des lasers qui ricochent sur leurs armures. Si l'adversaire se met à portée d'assaut, les Marines de la Peste peuvent se défendre avec des grenades buboniques. Celles-ci contiennent des toxines virulentes qui rongent les armures et emplissent l'air d'épais nuages de spores aveuglantes. Les grenades buboniques les plus dangereuses sont les "têtes de mort" faites à partir de têtes tranchées. Les cerveaux sont infectés et on y ajoute des asticots purulents, du pus et d'autres ingrédients répugnantes, avant de sceller la tête avec de la cire.

Les Marines de la Peste combattent au sein des armées des Seigneurs du Chaos dans le but de répandre la maladie. Les flottes de Nurgle qui jaillissent de l'Œil de la Terreur sont commandées par les Marines de la Peste et sont vouées à répandre la peste sur des dizaines de mondes. Les Flottes de la Peste transportent les disciples de Nurgle vers les mondes habités, ou les raids destructeurs des Marines de la Peste sont suivis d'épidémies non moins épouvantables. Une fois ces vaisseaux abandonnés ou leurs équipages détruits, les carcasses dérivent dans le Warp et, peut-être guidées par la Nurgle, retournent sur la Planète de la Peste pour être préparés à de nouvelles attaques.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Marine de la Peste	4	4	4	4(5)	1	3	1	9	3+
Aspirant Champion	4	4	4	4(5)	1	3	2	10	3+

Type d'Unité : Infanterie

Règles Spéciales

Sans peur, Insensible à la douleur, Marque de Nurgle (incluse dans le profil).

Grenades Buboniques : Ces grenades défensives annulent le bonus de charge de +1 Attaque d'une unité qui charge une escouade de Marines de la Peste.

LE NUAGE DE MOUCHES

Lors du voyage d'un Vaisseau de la Peste dans le Warp, l'intérieur du navire est infesté d'énormes mouches. Elles jaillissent de partout pour recouvrir l'intérieur du navire, emplissant des salles entières de leur bourdonnante présence. Lorsque le vaisseau atteint un monde, les Champions débarquent par des navettes ou en faisant atterrir le vaisseau. Dès que les écoutilles des transports s'ouvrent, un épais nuage d'insectes s'en échappe, chaque animal devenu un vecteur de la peste qui s'apprête à frapper le monde. Même lorsque les Marines de la Peste se servent d'un téléporteur, il se trouve assez de mouches pour former un épais nuage autour d'eux.

NOISE MARINES

La naissance des Noise Marines remonte au jour funeste où Fulgrim et les Emperor's Children entendirent pour la première fois les murmures doucereux de Slaanesh sur Davin, juste avant le début de l'Hérésie d'Horus. Grâce aux loges guerrières des tribus de Davin, Horus initia Fulgrim et ses principaux officiers à toutes sortes de débauches, de distractions et de drogues exotiques.

Envirés par ces célébrations, les officiers des Emperor's Children transmirent ces pratiques révoltantes à leurs subordonnés, et c'est ainsi que le culte de Slaanesh s'enracina dans la légion. Depuis lors, les Emperor's Children n'ont eu de cesse de s'adonner à tous les excès imaginables, poussant leurs esprits aussi loin que possible, testant sans cesse les limites extrêmes de ce que leurs corps peuvent tolérer.

Voués à Slaanesh et à tous les excès dont ils peuvent faire l'expérience, les Noise Marines bénéficient d'une ouïe mille fois plus développée que celle d'un humain normal, et ils peuvent détecter la moindre variation de tonalité et de volume. Cela affecte directement leur cerveau, causant des stimulations émotionnelles extrêmes qui rendent toute autre sensation pâle en comparaison. Plus les bruits sont forts et discordants, plus extrêmes sont les réactions qu'ils provoquent, jusqu'à ce que seuls le fracas des armes et les hurlements de mourants puissent exciter un Noise Marine. Son esprit cesse alors de fonctionner et devient un réceptacle pour les sensations déclenchées par la musique de l'Apocalypse et les cris des blessés alors qu'il suit en dansant le chemin de la destruction.

Les Noise Marines portent des armures peintes de couleurs vives car leurs perceptions sensorielles sont si déformées que leurs cerveaux n'enregistrent que les variations et les motifs extravagants. Ils sont équipés d'armes étranges, l'éclateur sonique, le blastmaster et la sirène de mort, qui projettent des attaques psychosoniques assourdissantes.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Noise Marine	4	4	4	4	1	5	1	9	3+
Aspirant Champion	4	4	4	4	1	5	2	10	3+

Type d'Unité : Infanterie

Règles Spéciales

Sans peur, Marque de Slaanesh (incluse dans le profil).

ARMES SONIQUES

Éclateur Sonique : Cette arme fait exploser sa cible en envoyant des salves soniques dévastatrices. Elle possède deux profils, selon son utilisation en courtes rafales discordantes ou en un hurlement insoutenable. Toute l'unité doit opter pour le même mode de tir.

Portée	F	PA	Type
24 ps	4	5	Assaut 2 ou Lourde 3

Sirène de Mort : Cet arrangement de tubes amplifie le cri de guerre du Noise Marine pour effectuer une attaque sonique. Au lieu de tirer avec une autre arme, le porteur peut utiliser sa sirène de mort :

Portée	F	PA	Type
Souffle	5	3	Assaut 1

Blastmaster : Le blastmaster développe une note sourde en un crescendo capable de faire exploser les globes oculaires et de déchirer les organes internes. En variant la fréquence de la note, l'arme peut avoir différents effets.

Annoncez quelle fréquence vous utilisez lorsque la figurine choisit l'unité ennemie sur laquelle elle tire.

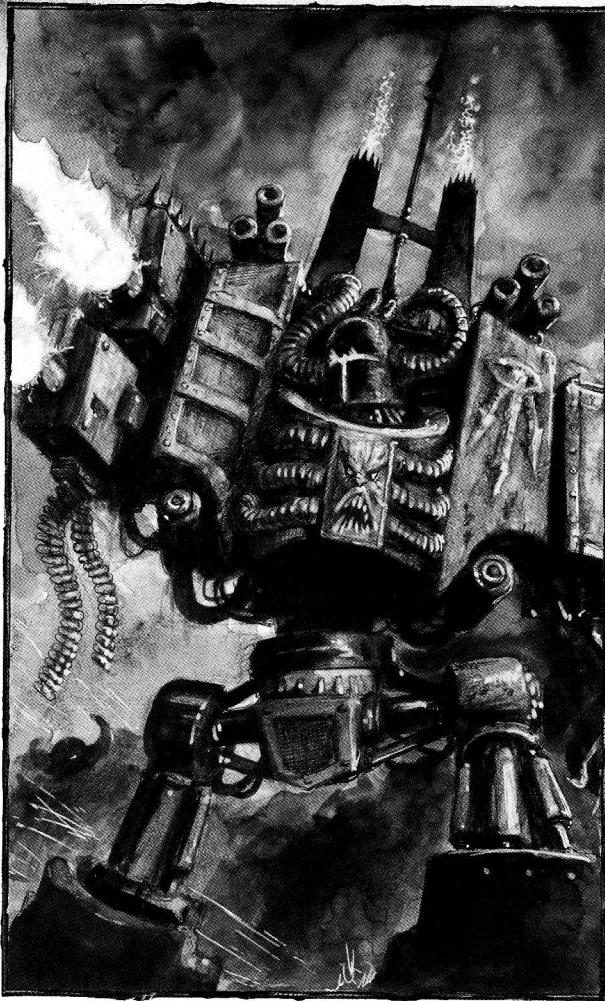
Fréquence Modulée

Portée	F	PA	Type
36 ps	5	4	Assaut 2, pilonnage

Fréquence Fixe

Portée	F	PA	Type
48 ps	8	3	Lourde 1, pilonnage, petit gabarit d'explosion

DREADNOUGHT DU CHAOS



1D6 RÉSULTAT

1 Tir Frénétique : Le Dreadnought du Chaos ne peut ni se déplacer ni lancer d'assaut lors de ce tour. Au début de la phase de tir, il doit se tourner vers l'unité visible la plus proche (amie ou ennemie) et faire tirer deux fois toutes ses armes sur elle. S'il ne peut pas utiliser d'arme de tir, considérez ce résultat comme un résultat "2-5 : Pas de Problème" à la place.

2-5 Pas de Problème : La figurine agit normalement.

6 Rage Sanguinaire : Lors de la phase de mouvement, le Dreadnought doit se déplacer aussi vite que possible vers l'ennemi le plus proche. Lors de la phase de tir, il ne peut pas tirer, mais bénéficie de la règle spéciale *course*, et doit se déplacer aussi vite que possible vers l'ennemi le plus proche, et terminer son mouvement face à lui. Le Dreadnought doit ensuite charger cet ennemi s'il le peut. S'il est immobilisé, considérez ce résultat comme un résultat "2-5 : Pas de Problème" à la place.

Les Dreadnought sont d'énormes machines de guerre bipèdes qui se battent. Un Dreadnought est piloté par un Space Marine mutilé suite à une grave blessure de guerre, dont le système nerveux est relié à la machine tandis que son corps est préservé dans un sarcophage d'adamantium rempli de liquides conservateurs. Les Dreadnought fournissent des tirs d'appui grâce à leurs armes lourdes, et abattent l'ennemi au corps à corps au moyen de gigantesques pinces. Le secret de la construction des Dreadnought s'est quasiment perdu au fil des siècles, et ceux des Légions Renégates datent pour la plupart de l'Hérésie d'Horus. Il est rare qu'un guerrier vétéran Space Marine se rebelle, bien qu'il soit possible qu'il succombe à la psychose après des siècles, voire des millénaires de combats acharnés.

Les Dreadnought utilisés par les Space Marines du Chaos sont d'anciennes machines de guerre qui ont été réparées et reconstruites de nombreuses fois au fil des millénaires. Si, parmi les loyalistes, devenir un Dreadnought est considéré comme un honneur, les Marines du Chaos estiment qu'être incarcéré dans le corps de la machine est un destin pire que la mort, un châtiment terrible infligé par les dieux du Chaos.

Les Space Marines du Chaos frémissent à la seule pensée de passer l'éternité emprisonné dans un Dreadnought, où ils ne peuvent plus observer la bataille avec leurs propres yeux ni sentir le recul du bolter dans leur main. Pour eux, mieux vaut mourir et être consumé par le Warp que passer des siècles confiné dans un bloc d'adamantium, pour livrer la Longue Guerre dans un corps de machine. En conséquence, la plupart des Dreadnought du Chaos sont complètement fous. Une démence résultant de siècles de rage et de terreur s'est emparée de leur esprit. Quand il ne combat pas, le sarcophage contenant les restes du pilote du Dreadnought est déconnecté du corps. Même ainsi, le Dreadnought demeure enchaîné de crainte qu'un résidu de la volonté du pilote ne l'anime pour déclencher un nouvel holocauste.

Lorsque les vaisseaux des Space Marines du Chaos approchent de leur proie, les armes du Dreadnought sont préparées et chargées, et le sarcophage est mis en place en préparation de la bataille imminente. La folie s'empare immédiatement du Space Marine du Chaos lorsqu'il s'éveille. Et c'est alors que cet amalgame fou furieux de chair et de métal est lâché sur l'ennemi dans l'espoir qu'il cause autant de ravages que possible.

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

Type d'Unité : Véhicule (Marcheur)

Règle Spéciale

Fou Furieux : Au début de la phase de mouvement du Chaos, faites un jet dans le tableau ci-contre pour chaque Dreadnought non engagé en combat.

DEFILER DU CHAOS

L'origine des machines de guerre appelées Defiler sont nimbées de mystère. Personne ne sait vraiment comment ils apparaissent, mais quelques indices trouvés dans des textes oubliés expliquent leur naissance. Les rapports d'engagements et les documents filmés sur le terrain ont permis aux stratégies impériales de deviner la nature de ces créations diaboliques.

Juché sur six puissantes pattes mécaniques, le corps du Defiler est doté d'une tourelle équipée d'armes redoutables, comme un autocanon faucheur ou des lance-missiles. L'arme de tir la plus puissante du Defiler est cependant l'obusier monté dans son torse, capable de détruire les véhicules et les escouades ennemis d'un seul tir. Ceux qui survivent à ce barrage d'obus doivent ensuite affronter la fureur du Defiler au corps à corps. Avec ses deux pinces massives pour attraper et écraser l'ennemi, ses lames rotatives et ses fouets en métal, le Defiler charge l'ennemi pour éliminer toute opposition tandis que ses rugissements couvrent les plaintes des blessés et des mourants lorsqu'il les écrase.

Contrairement aux chars d'assaut de la Garde Impériale et des Space Marines, le Defiler n'est pas piloté par des êtres humains. Au lieu de cela, il est guidé par les énergies d'un démon lié à la machine. Au moyen de rites complexes, les adeptes du Mechanicus Noir travaillent avec les Sorciers Space Marines du Chaos pour attirer l'essence d'un démon du Warp et le lier à la carcasse couverte de runes d'un Defiler. Enragé par sa captivité, le démon doit être calmé avec des sorts d'apaisement, qui sont bien entendu dissipés avant la bataille.

Une fois sa colère immortelle libérée, le démon qu'abrite le Defiler s'élanç sur ses pattes mécaniques, crachant la mort de ses nombreux canons. Il se réjouit de la bataille, brisant l'ennemi de ses pinces monstrueuses, écrasant tout sur son passage tout en poussant des hurlements inhumains. Sans aucune considération pour sa propre survie, le démon ignore les missiles et les obus qui le visent dans une tentative désespérée de l'arrêter, et il avance à travers les tirs de barrage les plus féroces pour parvenir au corps à corps.

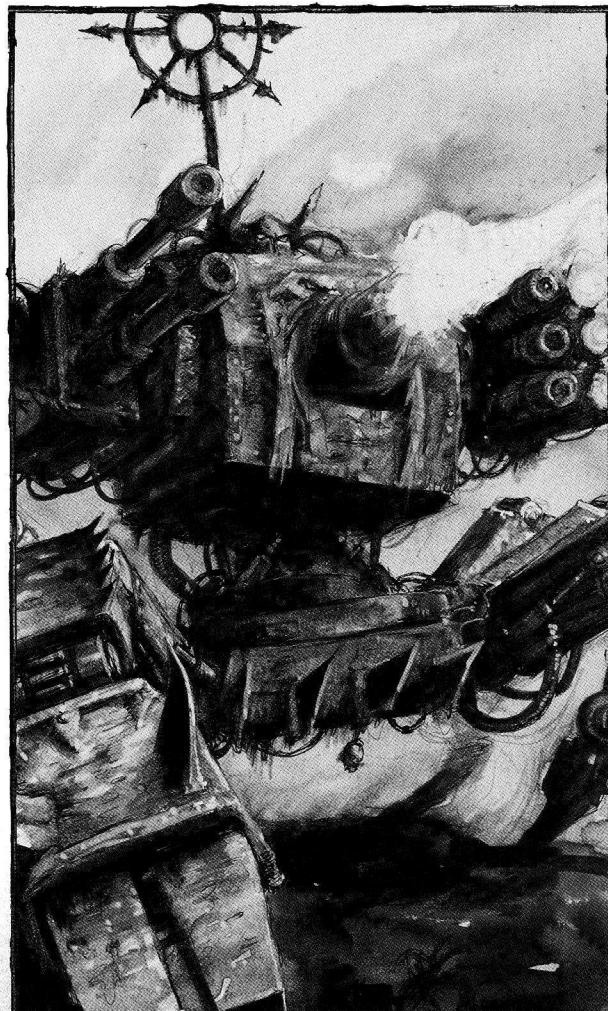
Blindage							
CC	CT	F	Avant	Flanc	Arr.	I	A
Defiler	3	3	6	12	12	10	3

Type d'Unité : Véhicule (Marcheur)

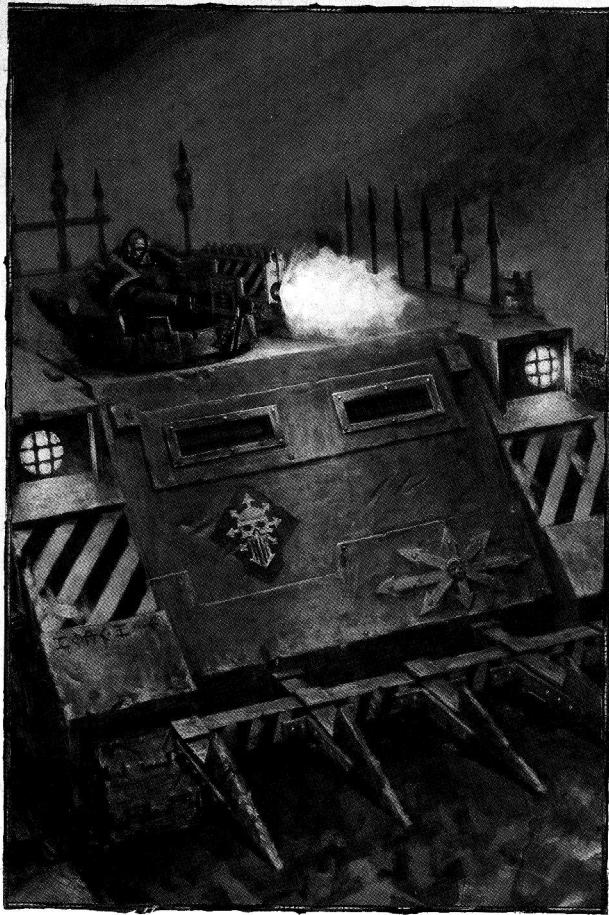
Règle Spéciale
Course.

LA RUCHE D'OMBRE

Aux limites de la Bordure Orientale, quasiment hors de portée de l'Astromagnetic, se trouve le monde de Bastonbeil. Monde-ruche plongé dans une pénombre éternelle, il s'agissait d'un des principaux terrains de recrutement du chapitre des Death Falcons. Cependant, à l'aube du 41^e millénaire, alors que le Maître du Chapitre des Death Falcons renouvelait ses vœux de fidélité envers l'Empereur au concile de Gathalamor, Bastonbeil fut prise. Une abomination s'éveilla dans les niveaux inférieurs de la ruche principale de la planète, quelque chose qui dévorait les âmes des vivants par millions. Tous les Death Falcons répondirent à cette menace et pourchassèrent les zombies créés par ce monstre, ainsi que la créature elle-même. Nul ne sait ce qu'il advint dans les profondeurs, mais après trois mois les Death Falcons n'existaient plus. À leur place, la Compagnie des Ombres était née. Des Space Marines dont les armures grises étaient couvertes des visages des damnés attaquèrent les niveaux supérieurs de la ruche et tuèrent le gouverneur. Au cours des neuf derniers siècles, ils ont asservi Bastonbeil, d'où ils lancent des attaques contre les systèmes voisins.



RHINO DU CHAOS



Le Rhino est le véhicule de transport par excellence des Space Marines, et à l'époque de l'Hérésie d'Horus, chaque légion possédait des centaines de ces blindés. Son châssis est basé sur un Schéma de Construction Standardisé, ce qui signifie qu'il est simple à construire et à entretenir, et peut utiliser divers types de moteurs et de carburants. Ces qualités ont permis au Rhino de s'imposer à travers toute la galaxie comme le symbole de l'Adeptus Astartes, à rang égal avec le bolter ou l'armure énergétique.

Au cours des dix millénaires de la Longue Guerre, les Space Marines du Chaos ont continué à utiliser le Rhino comme transport de troupes, ce qui leur permet de frapper leur cible avec rapidité et précision. Ils capturent également des Rhino chez l'ennemi, non sans retirer tout symbole impérial qu'ils trouvent pour les remplacer par des icônes et des bannières à la gloire du Chaos, ainsi que des trophées macabres, des chaînes et des pointes.

Les escouades embarquées dans des Rhino peuvent frapper rapidement, à l'abri des armes de petit calibre, ou se redéployer avec la même célérité vers une autre section du champ de bataille. Ils sont souvent dotés de lance-missiles Havoc pour renforcer leur puissance de feu.

	Blindage			
	CT	Avant	Flanc	Arr.
Rhino du Chaos	4	11	11	10

Type d'Unité : Véhicule (Char)

Transport : Dix figurines. Les figurines en armure Terminator, les Obliterator et les démons invoqués, même s'ils sont de l'infanterie, ne peuvent pas être embarqués.

Poste de Tir - 1 : Le Rhino du Chaos possède une trappe sur le toit qui peut être utilisée comme poste de tir. Le véhicule ne comptera pas comme découvert, car ses passagers portent des armures énergétiques.

Points d'Accès - 3 : Le Rhino du Chaos possède deux écoutilles sur ses flancs et une rampe arrière qui peuvent être utilisées comme points d'accès.

Règle Spéciale

Réparation : Si un Rhino du Chaos est immobilisé, l'équipage peut tenter de le réparer lors de sa phase de tir (cela empêche le véhicule de tirer). Le joueur lance alors 1D6. Sur un résultat de 6, le dégât immobilisé est réparé et le Rhino peut à nouveau se déplacer normalement dès le tour suivant.

“Abatsez les idoles! Détruisez les temples!
Tuez les prêtres! Montrez à ces fous qu'ils ne
vénèrent rien d'autre qu'un cadavre putréfié!”

L'Apôtre Noir Harzhan des Word Bearers

SCOUND'S FALL

Un des raids les plus audacieux des Space Marines du Chaos eut lieu sur la planète de Scound's Fall, à quelques centaines d'années-lumière à peine de Terra. Après être passée par la Porte Cadienne, une flottille de vaisseaux de la légion des Night Lords passa des mois dans le Warp pour ne pas se faire détecter par les patrouilles impériales. Scound's Fall fut désignée comme cible en raison de son importante abbaye de la Schola Progenium. C'est en effet là que les futurs amiraux, commissaires, fantassins de choc et sœurs de bataille sont entraînés.

Les Night Lords attaquèrent avec une telle férocité qu'au bout de sept jours de combats, il ne restait aucun survivant. Les restes des victimes des deux camps furent disposés selon des motifs complexes pour invoquer une vaste horde de démons. Repus des âmes et des corps des fidèles de l'Empereur, les démons ravagèrent la moitié de la planète tandis que les Night Lords quittaient les lieux, échappant aux vaisseaux d'interception.

L'attaque des Night Lords aussi loin de l'Œil de la Terreur choqua tous les états-majors du Segmentum Terra et aboutit à la comparution en cour martiale du Seigneur Commandeur Solar Jaxon, qui fut ensuite exilé.

PREDATOR DU CHAOS

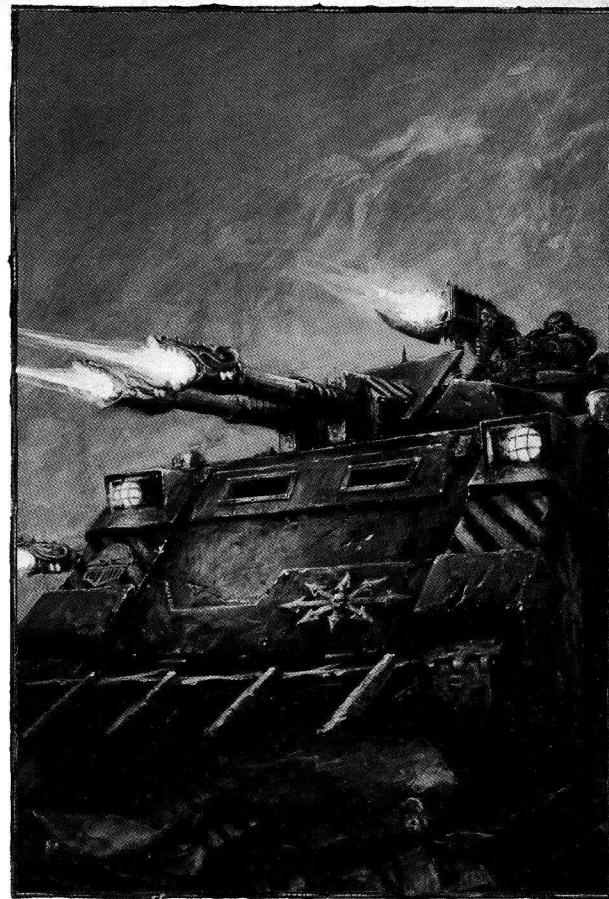
Le Predator est le char d'assaut principal des Space Marines. Il est possible de l'équiper de diverses façons afin de lui confier des missions de lutte antichars, antipersonnel ou mixte. Basé sur le châssis polyvalent du Rhino, le Predator possède une tourelle blindée pouvant être dotée d'un autocanon ou de canons laser jumelés. Il peut aussi recevoir des armes lourdes supplémentaires sur des supports latéraux. Ce véhicule sacrifie toute capacité de transport au profit d'un blindage plus épais.

Les Predator du Chaos servent d'unités d'appui-feu pour les assauts rapides des Marines du Chaos. Grâce à son importante puissance de feu, le Predator peut éliminer les blindés ennemis pour faciliter l'attaque de l'infanterie, ou contrer toute tentative de contre-attaque lancée par des escouades ennemis.

Les Predator employés par les Space Marines du Chaos sont parfois en service depuis des milliers d'années. Ils sont décorés d'ornements horribles, de bannières, de gargouilles démoniaques, de canons se terminant par des têtes monstrueuses. Ainsi, ils sont autant des armes de guerre que l'incarnation de la haine des Space Marines du Chaos envers l'Imperium.

	Blindage			
	CT	Avant	Flanc	Arr.
Predator du Chaos	4	13	11	10

Type d'Unité : Véhicule (Char)



VINDICATOR DU CHAOS

Le Vindicator est un autre tank Space Marine basé sur le châssis du Rhino. Dans son cas, la capacité de transport est sacrifiée pour un blindage plus épais, des renforts internes, et pour stocker les munitions requises pour l'énorme canon Démolisseur qui est monté à l'avant du véhicule, et soutenu par d'énormes compensateurs de recul. Protégé par une plaque de blindage massive, le Vindicator peut se mettre en position sous le feu nourri de l'ennemi, jusqu'à ce que les fortifications soient à portée de son canon.

Le canon Démolisseur tire des obus perforants hautement explosifs. S'il n'a pas la portée d'une pièce d'artillerie standard, il est plus puissant et peut sans peine abattre une section de mur fortifié ou vaporiser un tank. Il est donc parfait pour détruire les fortifications, déloger les troupes des tranchées et des trous de combat, ou pour abattre les portes des citadelles.

Les Vindicator du Chaos furent utilisés en grand nombre par les légions renégates lors du Siège du Palais Impérial, et sont en service chez quasiment tous les Marines renégats depuis les dix derniers millénaires. Les Iron Warriors, fidèles

serviteurs de Perturabo, emploient des escadrons entiers de Vindicator, recouverts de symboles du Chaos et ornés des débris des nombreuses villes qu'ils ont aidé à capturer.

Lors du Règne du Feu, des Vindicator du Chaos appartenant aux Brothers of Anarchy étaient à la pointe d'une attaque de Space Marines du Chaos contre la forteresse Secundex, dont ils ouvrirent une brèche dans les remparts épais de quinze mètres en moins de trois jours. Une fois la brèche ouverte, les Brothers of Anarchy attaquèrent, et la citadelle tomba dans les heures suivantes.

	Blindage			
	CT	Avant	Flanc	Arr.
Vindicator du Chaos	4	13	11	10

Type d'Unité : Véhicule (Char)

LAND RAIDER DU CHAOS

Le Land Raider est le véhicule terrestre le plus lourd de l'arsenal Space Marine, et il équivaut plus à un bunker mobile qu'à un char d'assaut. Avec un blindage aussi épais sur l'avant que sur ses flancs, il peut s'enfoncer dans les lignes ennemis en toute impunité, car ses épaisses plaques d'adamantium et de céramite peuvent résister à la plupart des armes antichars connues. Le Land Raider peut transporter une escouade complète de Space Marines du Chaos, ou encore des Terminator. Une fois en position, un Land Raider ouvre sa rampe d'assaut avant pour débarquer ses passagers directement au contact de l'ennemi, tout en leur offrant des tirs de soutien grâce à ses nombreuses armes antipersonnel et antichars.

Les Land Raider sont très appréciés des Space Marines du Chaos, mais leur nombre est très limité. Les Maîtres de Guerre et les Champions du Chaos utilisent les Land Raider comme transport pour souligner leur puissance. Ils ornent leur monstre mécanique de bannières, des corps de leurs victimes et des symboles des dieux obscurs. Avec ses canons laser et son puissant blindage, le Land Raider est un véritable bastion mobile qui peut mener une attaque ou former un point de ralliement pour la défense.

"L'art sombre appelé démonomancie repose sur l'invocation, la conjuration, l'exhortation et le contrôle des entités diaboliques de l'Immaterium. Le démonomancien connaît les intonations, les offrandes et les promesses qui lui attireront les faveurs de ces spectres infernaux. Grâce à l'étude des formules occultes et de la liturgie à observer, le praticien impur peut accroître son influence sur les Grandes Puissances. Grâce à ce pouvoir, la consultation démoniaque devient moins dangereuse, et la réponse aux demandes de l'évocateur plus fréquente."

"La noire sorcellerie de la démonomancie repose sur certains éléments, physiques et spirituels. L'offrande de ces éléments dans les quantités requises est importante dans cette discipline. Le sang, la sueur, les cheveux, les os, la peur et la haine sont des Ingredientia Majoris, communs à toutes les conjurations et toutes les invocations. Selon la Puissance sollicitée, certains Ingredientia Minoris sont également requis."

*Liber Malificorum –
Des Démons et du Diabolique, Vol.3 mccxxvii*



"La révélation qui illumine l'esprit au contact du Chaos est aussi libératrice pour une machine que pour un être mortel. Notre devoir est de donner naissance à cette union impie."

Enseignements du Magos Noir Gaiak Krustellam

	Blindage			
	CT	Avant	Flanc	Arr.
Land Raider du Chaos	4	14	14	14

Type d'Unité : Véhicule (Char)

Transport : Dix figurines. Les figurines en armure Terminator comptent pour deux. Les Obliterator et les démons invoqués ne peuvent pas embarquer, bien qu'il s'agisse d'infanterie.

Postes de Tir - 0 : Les coupoles du toit sont réservées à l'équipage et ne peuvent pas être utilisées par les figurines embarquées.

Points d'Accès - 3 : Le Land Raider du Chaos possède une rampe frontale et une écoutille sur chaque flanc qui peuvent être utilisées pour embarquer ou débarquer.

Règle Spéciale

Véhicule d'Assaut : Les figurines qui débarquent par la rampe frontale peuvent lancer un assaut lors du même tour.

PAS DE PITIÉ, PAS DE PARDON

Adrastus regarda impassiblement la colonne loyaliste s'arrêter. Ses auto-sens perçurent le craquement des débris qu'on pulvérise et le grognement d'un moteur, aussi se rendit-il de l'autre côté de la tour pour regarder vers l'est. Pardelà les remparts externes de la forteresse, deux transports de troupes Rhino avançaient, suivis par un Predator et deux Dreadnought. Tous étaient peints aux couleurs des Heralds of Vengeance. De son point d'observation, il pouvait voir les Scouts qui avançaient en direction des décombres embrasés de ce qui était naguère la ville de Indelheim. Un petit peu plus loin, pensa Adrastus alors que les Scouts continuaient d'avancer, jusqu'à ce que les flammes et la fumée les dissimulent entièrement.

"Seigneur Kharyun, il est temps," murmura-t-il dans son communicateur. Il avait du mal à masquer son exultation.

Dissimulés par les flammes et la fumée, les Space Marines de l'armée du Seigneur Kharyun attaquèrent. Placés à l'ouest, Komyn et ses Havocs effectuaient des tirs de soutien avec leurs lance-missiles, tandis que Corgaddoch et Berechon se lançaient à l'assaut, brandissant leurs pistolets bolter et leurs épées tronçonneuses. Les loyalistes adoptèrent une position défensive alors que les deux camps échangeaient des salves de bolts qui explosaient en formant de petites boules de feu. Les ruines furent saturées de déflagrations alors que les missiles détonnaient, tandis qu'à l'est le mur d'un bâtiment s'effondra sous les coups d'un monstrueux Defiler. La machine rugit avant de se jeter sur les Rhino. Un des transports manœuvra pour l'éviter, mais le Defiler s'élança et attrapa l'autre blindé dans une de ses pinces, alors que ses canons tiraients à bout portant sur le véhicule. Des guerriers en armure jaillirent par les écouteilles au moment où le Defiler allait jeter la carcasse du Rhino au loin. En quelques secondes, les survivants furent pris dans les pinces mécaniques et broyés à mort.

Les Noise Marines, des Emperor's Children en armures chatoyantes alliés au Seigneur Kharyun, prirent position dans le trou laissé par le passage du Defiler. Une plainte suraiguë se fit entendre pendant un moment avant que les auto-sens de l'armure d'Adrastus ne coupent le cri assourdissant. Une seconde plus tard, une vague invisible d'énergie psychosonique frappa de plein fouet les Space Marines, soulevant un sillage de poussière et de gravats, brisant les armures et broyant les organes internes. Les loyalistes encore vivants se débattaient dans la poussière, secoués de spasmes nerveux.

"En avant," grogna Adrastus en dégainant son épée énergétique et en touchant sa rune d'activation. Il suivit son escouade le long de l'escalier en spirale jonché de débris de la tour, en direction de la cour en contrebas. Les loyalistes se concentraient entièrement sur le périmètre de sécurité, si bien qu'ils n'avaient pas remarqué que les Élus étaient parmi eux. Adrastus mena la charge sur l'arrière des Heralds of Vengeance, alors même qu'un Dreadnought du Chaos, dont les faux de combat s'agitaient frénétiquement, se jeta sur son équivalent impérial.

Un des loyalistes entendit le martèlement de leurs bottes blindées et se retourna, prêt à tirer. Adrastus sentit soudain trois impacts au côté gauche de sa poitrine. Crachant une insulte, il se jeta sur le Space Marine.

"Meurs, chien !" rugit-il, en tirant avec son pistolet bolter droit dans le visage de son adversaire.

Le Space Marine recula sous les tirs, mais il brandit son bolter à temps pour détourner l'épée d'Adrastus, qui s'apprétrait à porter le coup de grâce. Le Marine du Chaos se jeta sur son adversaire et tous deux tombèrent au sol. Le loyaliste tenait le pistolet d'Adrastus dans sa main droite, l'empêchant de lui tirer au visage. Adrastus renversa son épée énergétique et l'abaissa. La lame étincelante traversa son adversaire de part en part et s'enfonça dans le sol. Lançant une malédiction silencieuse du bout des lèvres, Adrastus retira son épée du Marine qui luttait toujours et enfonce la pointe au point faible de son armure, à la jointure des plastrons, comme il l'avait fait des centaines de fois auparavant. La lame s'enfonça dans la cage thoracique du loyaliste, pénétrant ses deux coeurs. C'est comme ça qu'on embroche un chien impérial, pensa Adrastus non sans fierté.

Il se releva et retira l'épée énergétique du corps de sa victime, dont le sang bouillonnait et sifflait sous la chaleur de la lame, et il brandit l'arme dans les airs. Une vague d'exultation déferla en lui et il s'adressa à ses hommes.

"Massacrez-les tous ! Qu'aucun d'eux n'en réchappe !"



ABADDON LE FLÉAU

MAÎTRE DE GUERRE DU CHAOS

Abaddon le Fléau. Abaddon l'Archidémon. Un monstre inhumain dont le nom est devenu synonyme de malédiction après les dix mille ans de terreur et de guerres brutales infligées à cette galaxie qu'il avait jadis aidée à conquérir, au nom de l'Empereur.

Durant la Grande Croisade, Abaddon s'était hissé jusqu'au grade de Capitaine et commandait la Première Compagnie de la légion des Luna Wolves. Celle-ci se battit sur un millier de mondes différents et il gagna bien vite une réputation de fin stratège et de redoutable combattant. Il considérait Horus comme son père, et l'on raconte parfois qu'Abaddon pourrait être un clone d'Horus en personne, directement issu du code génétique du Primarque. Nul ne ressentit autant de fierté que lui lorsque la légion fut renommée Sons of Horus après le Croisade d'Ullanor.

Lorsque l'Hérésie se déclara, la loyauté d'Abaddon alla sans ambiguïté à son Primarque et non à l'Empereur. Il conduisit les escouades Terminator des Sons of Horus dans de sanglantes campagnes à travers Istvaan et Yarant, jusqu'au siège du Palais de l'Empereur. Il combattit contre les Terminator des Imperial Fists dans les coursives de la barge de bataille d'Horus et la mort de son maître le plongea dans une démence et une haine telles que nul mortel avant lui n'en avait connu. Avant que les Sons of Horus ne se replient vers l'Œil de la Terreur, il conduisit en personne une contre-attaque pour récupérer le corps du Maître de Guerre, puis s'enfuit avec ses frères pour échapper à la colère des armées de l'Empereur. Abaddon entra dès lors dans la légende.

Lorsqu'il réapparut, ce fut à la tête d'une horde démoniaque qui ravagea des systèmes solaires entiers aux abords de l'Œil de la Terreur, avant que l'Imperium ne puisse concentrer suffisamment de forces pour la repousser. Ses Space Marines du Chaos, renommés la Black Legion, étaient à la pointe des assauts, ne laissant derrière eux que ruine et désolation.

Au cours de ce qui s'avéra être sa première Croisade Noire, Abaddon scella de nombreux pactes avec les puissances infernales. Dans les cryptes de la Tour du Silence sur Uralan, il découvrit une arme démon d'une puissance prodigieuse. Avec cette lame dans les mains, il devint impossible à arrêter; des cités entières furent offertes en sacrifice aux insatiables démons du Chaos, et il en fut largement récompensé. Il rêve depuis de se forger un empire du Chaos sur les ruines de l'Imperium. Chaque monde, chaque cité ravagée n'est qu'un pas de plus sur le chemin qui le mènera à la domination de la galaxie et de l'humanité tout entière.

Abaddon a depuis lors conduit douze autres Croisades Noires contre l'Imperium. Chaque nouvel assaut a éprouvé l'Imperium et dévasté les mondes les plus proches de l'Œil de la Terreur. Chaque attaque qu'il lance voit se renforcer la Black Legion. Pour les Space Marines du Chaos, ses victoires sont des faveurs divines et Abaddon est considéré par tous comme l'incontestable successeur d'Horus. Seuls les Primarques Démons égalent en puissance le Maître de Guerre de la Black Legion. Les Hauts Seigneurs de Terra redoutent le jour où Abaddon parviendra à unir toutes les légions renégates et reviendra vers la Terre pour jouer le dernier acte de la trahison commise par Horus dix mille ans plus tôt. Et leurs craintes ne sont pas infondées.

Lors de la dernière tentative d'Abaddon, le monde-forteresse de Cadia fut submergé par la Black Legion et ses hordes alliées. D'après combats font toujours rage à la surface de Cadia et sur la douzaine de mondes alentours, pour contrôler cette région appelée la Porte Cadienne, le seul secteur stable qui mène à l'Œil de la Terreur. Si les forces d'Abaddon venaient à triompher, la porte serait grande ouverte et les innombrables hordes du Chaos se déverseraient sur l'Imperium et peut-être menaceraient-elles le monde le plus réveré de tous : Terra.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Abaddon	7	5	4(8)	4(5)	4	6	4*	10	2+

Équipement

Abaddon est équipé d'une armure Terminator, de bolters jumelés, d'une Icône Personnelle, de Drach'nyen l'Épée Démon et de la Serre d'Horus (voir ci-contre).

Règles Spéciales

Sans peur, Personnage indépendant.

Marque du Chaos Ascendant : Abaddon s'est attiré les faveurs des quatre dieux à tour de rôle et s'est avéré être l'égal d'Horus car aucune de ces divinités n'a pu l'asservir totalement. Au cours des millénaires, Abaddon a fondu les marques du Chaos qui lui furent accordées

en une seule combinant leurs effets. La Marque de Tzeentch permet à la Sauvegarde Invulnérable de son armure de passer à 4+. Les autres bénéfices sont déjà intégrés à son profil. Enfin, ces marques étant la preuve incontestable qu'Abaddon est béni par les Dieux Noirs, il est immunisé à la *mort instantanée*.

Drach'nyen l'Épée Démon & la Serre d'Horus :

Abaddon s'est vu offrir Drach'nyen, une lame renfermant l'essence d'une entité du Warp, et porte aussi la Serre d'Horus, l'arme légendaire du célèbre Maître de Guerre. Les effets de ces deux puissants artefacts font qu'Abaddon compte comme étant équipé d'une épée démon qui double sa Force (Force 8 comme indiqué sur son profil) au lieu du bonus normal de +1, et qu'il peut relancer tout jet pour blesser raté au corps à corps.
*Abaddon reçoit +1D6 Attaques grâce à son Arme Démon.



KHÂRN LE FÉLON

Khârn a dédié son existence plusieurs fois millénaire à massacer tous ceux qui passaient à sa portée, amis comme ennemis. Il est attiré par l'odeur des combats, comme le fauve par la viande fraîche, et devient dès lors incapable de se maîtriser. Même durant la Grande Croisade, alors qu'il combattait à l'avant-garde des compagnies d'assaut des World Eaters, Khârn était reconnu comme un guerrier exemplaire mais plutôt imprévisible. Lorsque l'Hérésie commença, il n'hésita pas à lancer ses guerriers contre leurs frères Space Marines, en particulier lors des massacres sur Istvaan.

Durant le siège du Palais Impérial, Khârn fut à la pointe des assauts. Lorsque Horus fut défait, il gisait, mutilé et brisé, sur un monceau de cadavres. Ses frères de la légion des World Eaters emportèrent son corps inanimé et durent s'ouvrir un chemin en combattant jusqu'à leur vaisseau. Ce n'est qu'une fois à bord qu'ils se rendirent compte que, comme par miracle, Khârn vivait encore. Nul ne sait si ce fut l'œuvre de Khorne ou si l'insatiable volonté de Khârn refusait tout simplement d'abdiquer.

Khârn est surnommé le Félon à cause d'un incident qui se produisit sur le monde-démon de Skalathrax. Engagés contre les Emperor's Children, les World Eaters n'avaient besoin que d'une victoire de plus sur les guerriers de Fulgrim pour s'emparer de la planète et la livrer à Khorne. Cette bataille devait être remportée avant que ne s'abatte la longue et glaciale nuit de Skalathrax, qui aurait entraîné la mort des vainqueurs comme des vaincus. Les World Eaters ne parvenaient pas à gagner le moindre pouce de terrain sur l'ennemi et étaient même régulièrement repoussés par des rafales d'armes soniques. Khârn maudit ses camarades qui abandonnaient le combat et, saisissant un lance-flammes abandonné, mit le feu au bâtiment le plus proche. Il abattit sans pitié quiconque tenta de l'arrêter et s'enfonça dans l'obscurité, la langue de feu de son arme incendiant chacune des constructions de la cité. Khârn tuait tous ceux qu'il croisait, alliés ou ennemis. L'anarchie s'empara des World Eaters et la légion se trouva dès lors divisée en une bonne centaine de bandes. Depuis ce jour sanglant, Khârn est le plus ardent guerrier de Khorne, et ne vit plus que pour massacer au nom du Seigneur des Crânes.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Khârn	7	5	5	4	3	5	5	10	3+

Équipement

Khârn est équipé d'une armure énergétique, d'un pistolet à plasma, de grenades frag & antichars, de la Carnassière et d'une Icône Personnelle. Il porte de plus la Marque de Khorne (bonus inclus dans le profil ci-dessus).

Règles Spéciales

Personnage indépendant, Sans peur, Sauvegarde invulnérable de 5+, Charge féroce.

La Carnassière : L'énorme et antique hache tronçonneuse de Khârn est un artefact datant de la Grande Croisade. Ses dents acérées furent prélevées sur des mâchoires de mica-dragons de Luther McIntyre et son manche est fait d'adamantium. Les attaques de Khârn au corps à corps touchent toujours sur 2+. De plus la Carnassière est considérée comme une arme énergétique et, contre les véhicules, ajoute 1D6 supplémentaire au jet de pénétration de blindage.

Le Félon : Dans sa folie meurtrière, Khârn peut s'en prendre à quiconque l'approche, ami ou ennemi ! Tout résultat de 1 sur ses jets pour toucher au corps à corps inflige une touche à son propre camp. Ces touches affectent une unité amie engagée dans le même combat et désignée aléatoirement, comme si elle avait été touchée par l'ennemi, mais en utilisant le profil et les armes de Khârn. Si aucune unité amie n'est engagée dans le même combat, ces Attaques ratent tout simplement.

Bénédiction du Dieu du Sang : Khârn est immunisé aux effets des pouvoirs psychiques et les armes de force comptent comme de simples armes énergétiques contre lui.

QUE COULE LE SANG...

"Artillerie sur la crête, Frère-Massacreur!" hurla Horkal dans le système de communication de son armure énergétique. Comme pour ponctuer son avertissement, un nouvel obus vint exploser sur le toit de la cathédrale en ruine, faisant pleuvoir débris et poussière sur les World Eaters.

"Unités d'observation dans la chancellerie, soixante-dix mètres au nord-est," ajouta Thiron en jetant un coup d'œil par ce qu'il restait d'une fenêtre éventrée, à gauche des lourdes portes. Les armures rouges des Berserks étaient comme saupoudrées des débris bleus et blancs qui se détachaient des fresques murales.

Le Frère-Massacreur Mandrathrax et ses camarades étaient cloués dans cette cathédrale depuis bientôt une demi-heure. Ils n'étaient plus que cinq, alors qu'ils étaient quatorze de plus lorsqu'ils avaient lancé cet assaut. Son escouade avait été fortement éprouvée par les tirs d'armes lourdes. Il passa en revue les options qui s'offraient à lui.



"Dès que le prochain obus explose, on fonce pendant qu'ils rechargent," annonça Mandrathrax. "Restez groupés, supprimez les observateurs et offrez leurs âmes à Khorne. Ensuite, nous pourrons prendre notre revanche sur ces misérables gardes."

Des grognements et des exclamations vinrent approuver ce plan. Les Berserks attendaient derrière les énormes portes alors que Mandrathrax faisait tomber l'imposante barre de métal qui les maintenait fermées.

"Attendez," leur dit-il. Il sentait bien que ses guerriers étaient impatients de sortir enfin de ce bâtiment impérial et de se ruer à l'attaque.

L'attente leur sembla interminable. Mandrathrax consulta le chronomètre dans le viseur tête haute de son casque et vit que pas moins de cinq minutes s'étaient écoulées depuis le dernier tir.

"Ils sont peut-être à cours de munitions," suggéra Horkal qui avait lui aussi dû remarquer le temps qui s'était écoulé.

"Alors qu'ils meurent!" rugit Mandrathrax en ouvrant violemment les portes et en s'élançant. Il leva son pistolet bolter, s'attendant à tout moment à recevoir une pluie de tirs de laser, mais il ne passa rien.

Le parvis de la cathédrale était désert, hormis quelques cadavres entassés et de larges mares de sang. Une épaisse fumée descendait de la crête où se trouvait cette satanée pièce d'artillerie.

"Impressionnant," marmonna Thiron qui, comme tous les autres, constatait le carnage.

DU SANG POUR LE DIEU DU SANG !

Le cri de guerre résonna dans la conscience des Berserks tout autant qu'il saturait les capteurs de leurs armures. Mandrathrax pivota sur les talons et aperçut une silhouette en armure rouge qui débouchait de l'angle de la cathédrale, et la reconnut aussitôt. Elle fonçait droit sur eux. Elle tenait une lame tronçonneuse dégoulinante de sang dans une main. Son bras droit était entouré d'une chaîne trempée du même liquide cramoisi et elle serrait un pistolet à plasma encore fumant dans l'autre main.

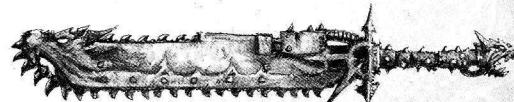
"Par Khorne!" rugit Horkal.

"Khârn!" hurla Mandrathrax, mais il était déjà trop tard.

La hache tronçonneuse commença par ouvrir en deux le crâne d'Urkan, envoyant une bonne moitié de sa tête voler dans une gerbe de sang. Khârn ouvrit le feu avec son pistolet et transperça Thiron d'une rafale en pleine poitrine, le renvoyant s'écraser sur les marches de la cathédrale.

Bondissant au-dessus du cadavre encore secoué de spasmes, Khârn para l'épée tronçonneuse de Jorath et abattit sa propre arme, amputant le Berserk juste au-dessus du coude. Poursuivant sa charge, il lui asséna un énorme coup de crosse, fracassant le casque et lui ouvrant le crâne. Un nouveau coup de la Carnassière trancha Jorath du haut de la poitrine jusqu'à l'abdomen.

Les bolts tirés par Horlak rebondirent sur l'armure du Félon, ajoutant quelques petits cratères de plus à la céramite rouge sang. Khârn jeta son pistolet surchauffé et saisit au passage l'une des jambes de ce qu'il restait de Jorath, fit tourner le corps ensanglanté au-dessus de sa tête et le projeta sur Horkal. Celui-ci se baissa pour l'éviter, mais Khârn était déjà sur lui et abattait à nouveau sa hache tronçonneuse. La Carnassière s'enfonça profondément dans la poitrine du World Eater. Khârn dégagea son arme et se tourna enfin vers Mandrathrax.



Le Frère-Massacreur se savait condamné. Il baissa les armes et inclina la tête pour présenter son cou à Khârn.

"Accepte cette humble offrande, ô Seigneur des Crânes," eut-il à peine le temps de dire avant que la hache ne lui sépare la tête du corps en un unique revers. La tête roula dans la poussière lorsque le corps bascula en avant.

Khârn prit le temps de ramasser son pistolet à plasma, puis repartit à travers la place, à la recherche de nouveaux sacrifices à offrir à Khorne. Il n'avait fait que quelques pas qu'il se remettait déjà à hurler.

DES CRÂNES POUR LE TRÔNE DES CRÂNES !

AHRIMAN

L'EXILÉ DES THOUSAND SONS

C'est vers la fin de la Grande Croisade que Magnus le Rouge rédigea un ouvrage monumental intitulé *Le Livre de Magnus*. Également connu sous le nom de *Livre des Thousand Sons*, ce tome regorge de connaissances arcaniques provenant de chaque coin de la galaxie. En tant que Maître Archiviste, Ahriman était le gardien des archives des Thousand Sons sur leur monde natal de Prospero et tout comme son Primarque, il était obsédé par les mystères cabalistiques et il en découvrit de nombreux au cours de la Grande Croisade. Il fut confronté à des cultures isolées pratiquant la magie après qu'elles eurent perdu l'usage de la technologie. Ahriman étudia l'œuvre de Magnus et en explora les plus intimes secrets.



Ses pouvoirs grandirent alors qu'il comprenait de plus en plus les subtiles nuances de cette magie développée par les hommes depuis des millénaires. Comme tous les Thousand Sons, Ahriman croyait que les puissances du Warp pouvaient être maîtrisées au bénéfice de l'Humanité et que seule la faiblesse empêchait de contrôler cette énergie.

Au fil du temps, les plus talentueux et influents frères de la légion se considérèrent de plus en plus comme des sorciers, et ils passèrent un temps toujours plus important à découvrir les secrets cachés de l'univers, au lieu de combattre au nom de l'Empereur. Mais l'Empereur savait très bien que nul homme, qu'il soit puissant Primarque ou humble laquais, ne peut repousser longtemps les tentations du Chaos lorsqu'il goûte à sa puissance, il lança donc les Space Wolves contre Prospero. Les tours délicates furent abattues et des trésors antiques furent réduits en poussière par des armes titaniques. Des bibliothèques dont les rayons croulaient sous les ouvrages contenant un savoir incommensurable furent réduites en cendres.

Stupéfaits devant la violence de cet assaut, les Thousand Sons sauvinrent tout ce qu'ils purent. Ils invoquèrent des sortilèges pour se protéger, puis brisèrent le blocus des Space Wolves à bord des quelques vaisseaux encore en état pour chercher refuge auprès d'Horus. Dès lors, le destin des Thousand Sons était scellé.

"Le savoir donne le pouvoir, et avec les clés de la Bibliothèque Interdite, j'aurai l'un et l'autre."

Ahriman des Thousand Sons

Ce n'est qu'après la défaite d'Horus que les autres aspects de leur allégeance à Tzeentch commencèrent à imprégner les Thousand Sons. Les premiers symptômes visibles furent de simples mutations. Magnus garda le silence à ce sujet, Ahriman fut donc l'un des rares parmi les sorciers à se préoccuper de la tournure des événements, et l'horreur se transforma en terreur lorsqu'un certain nombre d'entre eux commença à se transformer de façon encore plus atroce. Ils avaient voulu plier le Chaos à leur volonté, mais au lieu de cela, c'était eux qui se retrouvaient sous son joug.

Ahriman se jura que leur longue quête de connaissance ne s'achèverait pas en une éternité de folie et d'abomination. Dans les salles obscures de la nouvelle cité des Thousand Sons, il commença à étudier le *Livre de Magnus* avec une ferveur désespérée, y cherchant un quelconque moyen de soustraire la légion à son sinistre sort. Il y prépara l'*Effacement d'Ahriman*, un sortilège d'une telle puissance qu'il déchaînerait des énergies incontrôlables. Il rassembla dans le plus grand secret un conclave regroupant les plus grands sorciers ayant résisté jusque-là aux mutations, même s'il savait que leurs compétences réunies seraient à peine suffisantes pour maîtriser correctement le sortilège. Pour Ahriman, c'était un risque à prendre. Si son plan fonctionnait, il délivrerait à jamais les Thousand Sons de toute mutation.

La cabale des sorciers refusa tout d'abord d'aider Ahriman car son plan était très risqué. Mais lorsque Magnus fut élevé au rang de Prince Démon, il devint clair pour tous que la légion était en train de perdre son humanité. Les sorciers acceptèrent alors de regrouper leurs pouvoirs et une terrible onde magique balaya toute la planète.

On raconte que même les démons détalèrent devant l'onde de choc projetée par le sortilège d'Ahriman. Des nuages d'énergies multicolores s'accumulèrent dans le ciel et descendirent pour envelopper les grandes tours d'argent des Thousand Sons. Des éclairs jaunes et bleus foudroyèrent un par un les Space Marines corrompus, aucune protection cabalistique et aucune armure ne purent les protéger. Le cyclone magique fit rage toute une nuit durant, qui se prolongea peut-être sur plusieurs jours ou peut-être des siècles, jusqu'à ce que Magnus décida d'utiliser ses pouvoirs surnaturels pour y mettre fin.

Il fut rapidement clair que l'Effacement d'Ahriman avait échappé à son créateur et que l'opération était même un échec. Tous les frères de batailles disposant de peu ou d'aucun pouvoir magique furent réduits en poussière à l'intérieur même de leur armure, même si leurs âmes continuaient à y exister. Ces guerriers n'étaient plus réellement vivants, mais Ahriman se déclara satisfait du résultat. La corruption physique des Thousand Sons avait été arrêtée, mais à un prix terrible.

Magnus était parfaitement conscient que les desseins de Tzeentch étaient obscurs et impénétrables, mais il était également convaincu que l'action des conspirateurs ne pouvait rester impunie. Le Prince Démon bannit Ahriman et sa cabale de la planète des sorciers. Il les condamna à errer dans l'Œil de la Terreur dans une quête éternelle de la compréhension absolue.

Au cours des millénaires, Ahriman découvrit d'anciens artefacts et ouvrages de magie, rencontra de puissants psykers et expérimenta des savoirs magiques de toute nature. Sa propre collection de talismans, amulettes et grimoires est équivalente à celle de Magnus, mais Ahriman est poussé en avant par une soif de connaissances. Pour s'en emparer, il a lancé ses forces à l'assaut de nombreux musées et collections d'antiquaires, ces derniers ne comprenant absolument pas ce qui leur arrivait.

Il arrive souvent que des artefacts magiques soient en possession de quelque culte du Chaos local, Ahriman se contente alors de venir s'en emparer, profitant de l'occasion pour emmener avec lui tout cultiste aux talents prometteurs. Les efforts d'un mage pour invoquer l'aide des Thousand Sons sont régulièrement récompensés par la perte des trésors cabalistiques les plus vénérés par sa cabale ! Ahriman a passé toutes ces dernières années à localiser la légendaire Bibliothèque Interdite des Arlequins eldars, dans le but de s'emparer des précieux ouvrages qu'elle recèle.

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

Équipement

Ahriman est équipé d'une armure énergétique, d'un pistolet bolter, de grenades frag & antichars, d'une Icône Personnelle et du Bâton Noir d'Ahriman. Il porte de plus la Marque de Tzeentch.

Règles Spéciales

Personnage indépendant, Sans peur, Sauvegarde invulnérable de 4+ (incluant la Marque de Tzeentch).

Maître Sorcier : Au fil des siècles, les pouvoirs d'Ahriman ont grandi au point que sa maîtrise des Sombres Arts n'est dépassée que par celle des démons majeurs de son dieu. Ahriman dispose des pouvoirs psychiques suivants : *Éclair de Mort, Distorsion Temporelle, Souffle du Chaos, Bénédiction du Chaos et Éclair du Changement*.

Le Bâton Noir d'Ahriman : Le Bâton Noir est un puissant catalyseur psychique. Il est traité comme une arme de force et permet de plus à Ahriman d'effectuer jusqu'à trois tests psychiques dans le même tour (l'un d'eux pouvant servir à utiliser la capacité spéciale de son arme de force). Il peut même utiliser plusieurs pouvoirs remplaçant l'utilisation d'une arme de tir dans une même phase de tir (il doit cependant tous les utiliser contre la même unité).

Bolts Inferno : Les tirs du pistolet bolter d'Ahriman sont résolus avec une PA3 au lieu de la PA5 normale.

L'ATHENAEUM DE KALLIMAKUS

Durant la Grande Croisade, des scribes nommés les Commémorateurs accompagnaient les légions Space Marines, avec comme mission d'archiver les hauts faits des combattants. L'un des Commémorateurs des Thousand Sons s'appelait Kallimakus, et il suivit Magnus et ses guerriers sur plus d'une douzaine de zones de guerre. Lorsque l'Hérésie éclata, Kallimakus se rendit compte que ses écrits étaient une succession de rites mystiques, il eut peur pour sa sécurité et s'enfuit de Prospero en emportant avec lui tout son travail. Après la destruction de la planète par les Space Wolves, plus personne ne se soucia du Commémorateur disparu, et ce n'est qu'après avoir déclenché son Effacement et s'être vu exiler qu'Ahriman se rappela les écrits de Kallimakus. Il les rechercha durant seize siècles et les retrouva finalement sur Appollonia. Là, durant plus d'un millénaire et demi, une confrérie de prêtres avait pris soin des ouvrages, sous la protection d'une secte de guerriers fanatiques. Ils avaient fini par bâtir une véritable citadelle, appelée l'Athenaeum de Kallimakus. Sous la citadelle, dans une crypte protégée de runes, les livres étaient posés sur un réceptacle entouré de flammes arcaniques. Ahriman envoya ses Thousand Sons récupérer ce trésor et les gardiens se défendirent avec une détermination incroyable. Ce n'est qu'avec l'aide de ses soldats surhumains, et après un long mois de siège, qu'Ahriman arriva à ses fins. Le sorcier se plongea alors dans l'étude des écrits de Kallimakus, avant de raser la bibliothèque jusqu'à la dernière pierre afin que nul autre ne puisse en découvrir les secrets.

FABIUS BILE

Fabius Bile a écumé la galaxie plus que n'importe quel autre seigneur des légions renégates. Sur Dimmamar on l'appelle le Chimiarque, sur Arden IX et dans le système de Bray son nom est l'Écorcheur, et les tribus sauvages vivant dans les ruches ravagées de Paramar V le surnomment avec terreur le Seigneur des Clones. Il se donne lui-même le titre de Primogenitor, prétendant avoir découvert les secrets de l'Empereur sur la création des Primarques et des premiers Space Marines.

Il a fait la preuve de ses connaissances alchimiques, mystiques et génétiques sur toutes les planètes avec lesquelles il a noué des contacts. En effet, partout où ses vaisseaux ont atterri, il a laissé derrière lui une quantité d'abominations déformées. Son nom est devenu synonyme des plus terribles malédictions pour l'Adeptus Terra depuis que ses créations ont commencé à polluer le genre humain. Des populations entières ont dû être éradiquées par l'Adeptus Astartes lors d'opérations de nettoyage visant à purifier certaines planètes, et on découvre parfois des mondes autrefois civilisés, peuplés de monstres errants qui n'ont plus rien d'humain.



Commandant en second des Emperor's Children au moment de l'Hérésie d'Horus, Fabius Bile est de nos jours un renégat jusque dans sa propre légion. C'est probablement suite aux indescriptibles excès des Emperor's Children durant l'assaut sur Terra qu'il prit cette direction sinistre qui allait signer la perte de la population de mondes entiers. Sans doute se livra-t-il dès cette époque à des expériences sur des prisonniers qu'il gardait en vie des semaines entières. Même en plein cœur des carnages de l'Hérésie, il était plus fasciné par la vie que par la mort. Il aida les Emperor's Children lorsqu'ils s'allierent à Slaanesh, altérant la structure de leur cerveau pour aiguiser leurs sens et connecter leur centre du plaisir à leur système nerveux pour que tout stimulus leur apporte une joie malsaine.

Il quitta la Terre avant la défaite d'Horus, accompagné par une poignée de serviteurs fanatiques. Il traversa alors un Imperium déchiré par la guerre, offrant ses services aux différents chefs des forces rebelles en échange de prisonniers, d'échantillons génétiques ou d'anciennes technologies. Plusieurs seigneurs planétaires en vinrent à maudire le jour où ils associerent leur destin à celui de Fabius Bile et le laissèrent mener ses expériences sur leurs forces armées jusqu'à ce que les atrocités et les actes de génocides se retournent contre eux. À l'instar de tous les autres rebelles rescapés de l'Hérésie d'Horus, Fabius Bile finit par prendre le chemin de l'Œil de la terreur.

Il y trouva les légions renégates en pleine anarchie et se battant les unes contre les autres. Grand opportuniste, il loua ses services au plus offrant, promettant aux uns et aux autres une armée de guerriers capable de répondre à leurs attentes. Allant de planète en planète, le vaisseau de Fabius Bile tomba prisonnier de la gravité d'un monde-démon jadis berceau de l'empire eldar. L'endroit n'était plus qu'un lieu désolé et sombre, comme déformé par un esprit dément. C'est là qu'il décida de s'installer.

La plupart de ses sujets d'expérience succombaient ou souffraient de telles déformations qu'ils finissaient par se suicider. Les Space Marines loyalistes se retrouvèrent cependant parfois confrontés à des adversaires vaguement humains et faisant preuve d'une endurance et d'une volonté dignes de démons. Ces spécimens altérés par les expérimentations de Fabius Bile faisaient preuve d'une célérité, d'une force et d'une intelligence nettement supérieures aux normes humaines. Il s'agissait des plus grandes réussites du savant fou, exemplaires de ce Nouvel Homme qu'il considérait comme le summum de son art.

Ces créatures regroupaient toutes les caractéristiques les plus viles de l'espèce humaine, ajoutées aux ambitions d'un tyran et au physique du guerrier idéal. Le rêve de Fabius Bile était que ses créations se répandent à travers toute la galaxie, inspirant des rébellions et prenant la place des commandeurs impériaux. Même l'Inquisition ignore combien de ces abominations se sont répandues dans la galaxie, mais elle les sait parfaitement indétectables tant que leur programmation génétique n'en fait pas des maniaques psychopathes. Avec ces guerriers sous ses ordres, il n'est pas étonnant que Fabius Bile soit considéré comme l'un des plus terribles dangers menaçant l'Imperium.

"Si un homme dédie sa vie au bien-être des autres, il mourra seul et oublié de tous. S'il utilise son génie à dispenser la mort, son nom résonnera durant des millénaires et des centaines de générations. L'infamie est toujours préférable à la médiocrité."

Fabius Bile, durant le Sacrilège de Kanzuz IX

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Fabius Bile	5	4	5	4	3	4	5	10	3+

Équipement

Fabius Bile est équipé d'une armure énergétique, du Bâton de Tourment, du Xyclos, d'un pistolet bolter, de grenades frag & antichars et du Chirurgeon.

Règles Spéciales

Personnage indépendant, Sans peur.

Le Chirurgeon: Rattaché à la colonne vertébrale de Fabius Bile, cet appareil complexe fait office de véritable extension de ses membres. Il dispense à l'intérieur de son corps des substances chargées de l'énergie immortelle du Warp, les effets en termes de jeu sont de conférer à Fabius Bile 2 Attaques supplémentaires et un bonus de +1 en Force (déjà inclus dans son profil), et de le faire bénéficier de la règle *insensible à la douleur*.

Xyclos: Cette arme projette des seringues hypodermiques injectant un puissant poison dans le système sanguin de la victime. Elle a le profil suivant :

Portée : 18ps F: n/a PA : 6 Assaut 3

L'arme ne dispose pas de valeur de Force, à la place elle blesse toujours sur un résultat de 2+ sur 1D6.

Bâton de Tourment: Forgé par des démons, le Bâton de Tourment transforme la moindre égratignure en souffrance atroce. Le Bâton de Tourment est une arme de corps à corps. Toute figurine perdant un ou plusieurs PV à cause de cette arme est immédiatement paralysée par la douleur et subit une *mort instantanée*, quelle que soit son Endurance.

Guerriers Améliorés: Si Fabius Bile est intégré à une armée, il peut en améliorer certains des guerriers grâce à ses drogues et ses manipulations génétiques. Pour +3 points par figurine, n'importe quel nombre d'escouades de Space Marines du Chaos peuvent être ainsi améliorées, mais les tentatives de Fabius Bile ne connaissent pas toujours le succès qu'il attend. Au début de la partie, après que les deux camps se sont déployés mais avant le début du premier tour, lancez 1D6 pour chaque escouade améliorée et consultez le tableau ci-contre.



TABLEAU D'AMÉLIORATION

1D6 Résultat

1 Rage Frénétique! Plongés dans une rage aveugle, les guerriers se jettent les uns sur les autres. Effectuez un jet de sauvegarde d'armure pour chaque figurine, enlevez toutes celles qui échouent. Les survivants deviennent *sans peur* et gagnent un bonus de +1 en Force pour le reste de la bataille.

2-5 Mutation Stable: Les expériences ont (cette fois) été couronnées de succès et les guerriers améliorés deviennent *sans peur* et gagnent un bonus de +1 en Force pour le reste de la bataille.

6 Monstres: Les capacités des guerriers sont temporairement poussées à une échelle surhumaine, ils deviennent *sans peur* et gagnent un bonus de +2 en Force pour le reste de la bataille. Malheureusement, même les organismes les plus résistants ne peuvent supporter de telles contraintes très longtemps, à la fin de chaque tour du joueur qui les contrôle, une des figurines de l'escouade est retirée du jeu comme perte (au choix du joueur).

LUCIUS L'ÉTERNEL

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 au nom de l'Empereur. Il mena sa garde personnelle avec une telle ferveur que Fulgrim lui accorda le titre de Seigneur Commandeur. Se désintéressant de toute autre expérience que celle du combat, Lucius affichait fièrement ses cicatrices et associa rapidement les notions de douleur et de succès.

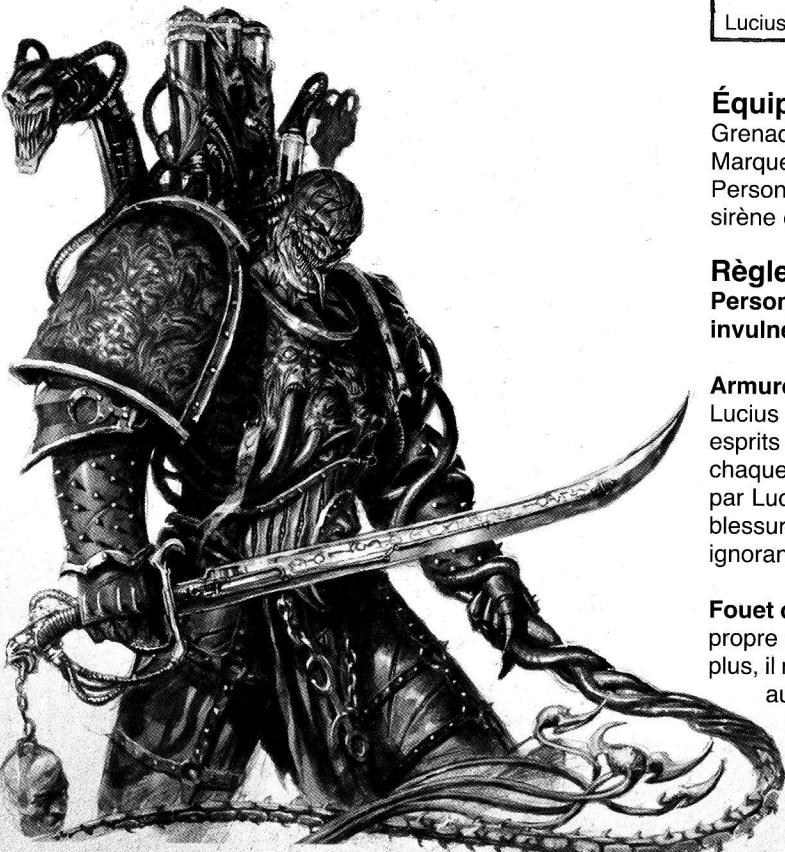
Avant même que les Emperor's Children ne soient dépêchés pour mater la rébellion d'Horus, Lucius s'était tailladé le visage et la poitrine pour relier les cicatrices de plusieurs siècles de guerre en un labyrinthe irrégulier déformant ses traits. Cette mutilation volontaire presque constante était tenue par ses frères Space Marines pour un signe de dévotion et de piété, bien que la vérité fût tout autre.

Lucius continua à se distinguer au service de son Primarque. La légion commençait à se prêter au culte du Chaos, et se battait avec un talent à couper le souffle lors des tournois de gladiateurs que Fulgrim faisait organiser lorsque ses hommes étaient dans l'impossibilité de dévaster un monde sans défense. Lucius était presque invincible, une véritable force de la nature que nul ne pouvait dominer. Il resta 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 transcendental, mais Slaanesh se refusa à laisser un protégé aussi prometteur glisser définitivement 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 était ressuscité et il ne resta bientôt plus de celui qui l'avait exécuté que l'image d'un visage hurlant dans son armure.

Ainsi parcourt-il encore la galaxie, bourreau sadique et arrogant ne pouvant jamais être véritablement défait, car quiconque le tue n'a qu'à peine le temps de profiter de son triomphe qu'il commence déjà à se transformer, lentement et douloureusement, en Lucius.

L'armure qu'il porte ne cesse d'accueillir les âmes infortunées qui lui accordent une satisfaction sans fin. Son savoir-faire avec ses armes de prédilection, un sabre ouvrage 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.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lucius	7	5	4	4	3	6	3	10	3+

Équipement

Grenades frag & antichars, Armure des Âmes Hurlantes, Marque de Slaanesh (incluse dans le profil), Icône Personnelle, épée énergétique, Fouet de Tourment, sirène de mort.

Règles Spéciales

Personnage indépendant, Sans peur, Sauvegarde invulnérable de 5+

Armure des Âmes Hurlantes : L'armure que porte Lucius est une monstruosité baroque habité par les esprits de ceux qui l'ont tué au fil des millénaires. Pour chaque sauvegarde d'armure ou invulnérable réussie par Lucius au corps à corps, l'unité qui lui a infligé cette blessure subit immédiatement une touche de Force 4 ignorant les sauvegardes d'armure.

Fouet de Tourment : Ce fouet semblant animé d'une vie propre compte comme une arme de corps à corps. De plus, il réduit de -1 le nombre d'Attaques de toute figurine au contact avec Lucius (jusqu'à un minimum de 1).

TYPHUS

HÔTE DE LA RUCHE DU DESTRUCTEUR

Typhus est le plus redouté des commandants des flottes de la peste. Depuis la passerelle de l'antique *Terminus Est*, Typhus a lancé d'innombrables attaques contre l'Imperium, répandant la contagion et la misère sur de nombreux mondes.

Il est indéniable que Typhus a été bénî par Nurgle. Lorsque la Death Guard se retrouva prisonnière du Warp et qu'elle se mourrait à petit feu d'une peste nommée Le Destructeur, Typhus se retrouva l'ultime survivant de tout l'équipage du *Terminus Est*. Il ne succomba pas à la maladie; au lieu de cela, il en absorba toute la virulence. Son corps devint le réceptacle de cette ultime corruption, gagnant en taille alors que ses organes se distendaient en absorbant toute cette puissance. Sa peau et la surface de son armure se craquelèrent et des furoncles s'y ouvrirent, répandant autour de lui les miasmes de la contagion. Typhus était devenu l'Hôte de la Ruche du Destructeur.

Lorsque Mortarion et la Death Guard prirent pied sur le Monde de la Peste, certains membres de la légion décidèrent de quitter le Primarque. Typhus décida de rester à bord du *Terminus Est* et recruta un nouvel équipage. Plusieurs autres capitaines se rangèrent derrière lui et la flotte pestilentielle appareilla pour suivre sa propre destinée. Durant dix millénaires, Typhus

a été une menace constante sur les lignes marchandes et les mondes impériaux aux abords de l'Œil de la Terreur. Il libéra la Pourriture de Nurgle sur Carandinis VII et Protheus, fut à l'origine de la pandémie qui ravagea le Monde de Jonah, extermina la moitié de la population de Florins avec le virus de la Grippe Rouge, et prit la vie de millions d'êtres grâce au Destructeur. Sa flotte a été récemment aperçue plusieurs fois dans le secteur de la Porte Cadienne.

La Peste des zombies se répand dans son sillage. Les malheureuses victimes connaissent une interminable agonie, mais leurs souffrances ne s'arrêtent pas là. Ceux qui succombent ne connaissent pas de repos, leurs cadavres sont réanimés par l'infection du Chaos, faisant d'eux des zombies de la peste qui répandent plus loin la contagion. Comme une pourriture s'étendant d'étoile en étoile, les zombies sont transportés par les vaisseaux de Typhus et une fois que la maladie frappe un système solaire, il est presque impossible de l'éradiquer. Des millions de victimes ont déjà succombé pour revenir aussitôt à une parodie de vie, et il est probable qu'ils seront encore des millions à connaître le même sort avant que la contagion ne s'essouffle. Mais Typhus aura à ce moment-là sans doute mis au point un nouveau plan.

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

Équipement

Marque de Nurgle (inclus dans le profil), armure Terminator, Icône Personnelle, La Faucheuse,

Règles Spéciales

Personnage indépendant, Sans peur, Insensible à la douleur.

Héraut de Nurgle : Typhus est un psyker et possède les pouvoirs *Souffle du Chaos* et *Pourriture de Nurgle*. De plus, Typhus réussit toujours automatiquement ses tests psychiques lorsqu'il utilise ces pouvoirs (il est donc également immunisé aux effets des Périls du Warp).

La Faucheuse : Ce terrible instrument de mort a la forme d'une énorme faux. C'est à la fois une arme démon et une arme de force. Considérez la Faucheuse comme une arme démon ordinaire, de plus, toute figurine perdant au moins 1PV à cause de cette arme mais restant en jeu, peut succomber si Typhus réussit un test psychique, suivant en cela les règles normales d'une arme de force. Typhus peut effectuer ce test même s'il a utilisé l'un de ses pouvoirs psychiques dans le même tour.

La Ruche du Destructeur : Le Corps de Typhus est l'hôte de cette terrible peste et crache des nuages d'insectes par chacune de ses fissures. Typhus compte comme utilisant des grenades frag et buboniques (voir page 38).



HURON SOMBRECOEUR

MAÎTRE DES RED CORSAIRS

Lufgt Huron, Maître du chapitre des Astral Claws, Tyran de Badab – Huron Sombrecoeur, Maître des Red Corsairs, Seigneur du Maelström, dit le Sanguinaire. Deux ennemis jurés de l'Imperium qui sévirent à deux époques différentes, mais un seul et même individu. Huron fut gravement blessé par un tir de fusil vers la fin du siège de Badab, au cours des combats pour le contrôle du Palais des Ronces. Les Astral Claws avaient juré de protéger leur maître et leur monde natal jusqu'à la mort, et lorsqu'ils comprurent que tout était perdu, ils se frayèrent un chemin et s'échappèrent à bord d'une poignée de vaisseaux. Une fois loin du système de Badab, ils firent route sur le Maelström pour semer leurs poursuivants et rejoignirent les hordes de renégats et d'hérétiques qui y avaient trouvé refuge.

Le tyran survécut. Un côté de son corps dut être pratiquement reconstruit par des implants bioniques, les techmarines et les Apothicaires maintenant une surveillance constante sur son corps pendant que les vaisseaux des Astral Claws erraient parmi les nébuleuses du Maelström. Au huitième jour, le tyran était à nouveau capable de parler et il ordonna à la flotte de rechercher un nouveau monde à conquérir. Au douzième jour, Huron put se lever et revêtit son armure énergétique. Ses serviteurs fanatiques considérèrent cela comme un miracle, mais la vérité était tout autre.

Les troupes peu nombreuses de Huron s'emparèrent facilement de la première forteresse pirate sur laquelle ils tombèrent, enlevant la place en quelques heures. Les survivants jurèrent allégeance au tyran, devinrent ses esclaves, et apprirent bien vite à craindre sa fureur. Huron Sombrecoeur était né. Ses troupes renforcées par de nombreux combattants purent réembarquer et se lancer dans la conquête d'un nouvel empire.

La puissance de Huron grandit rapidement et il se forgea un royaume d'hérétiques et de renégats. Ses redoutables Space Marines devinrent les Red Corsairs, d'après la couleur rouge sang qu'ils utilisèrent pour recouvrir leur ancienne heraldique. L'idée plut à Huron et tous les Space Marines renégats qui ont depuis lors rejoint sa cause ont adopté ces mêmes couleurs en signe de leur nouvelle allégeance.

Les Red Corsairs sont depuis devenus une force de combat autonome avec laquelle il faut compter et leurs raids hors et dans le Maelström sont de plus en plus fréquents et plus sanglants au fil des ans. Mais ce qui inquiète le plus l'Inquisition, c'est le nombre de Space Marines, parfois d'escouades entières, qui disparaissent régulièrement, pour réapparaître un peu plus tard dans les armées de Huron.

Les routes commerciales passant à proximité du Maelström ont dû adopter un système de convois. Des dizaines de vaisseaux marchands se rendent à des destinations périlleuses comme Morgan's Reach, Tarturga VI, Verkruz et Zathatethus sous la protection de la Flotte impériale, et ces mesures compliquent grandement la tâche de Huron et de ses pirates.

Les Red Corsairs sont devenus par nécessité plus patients. Ils choisissent mieux leur proie et attendent le bon moment pour s'en emparer, tendant des pièges pour écarter les navires d'escorte. Lorsque le raid est commandé par Huron en personne, les opérations sont bien plus expéditives. On raconte qu'il n'hésite pas à s'en prendre à des convois très bien protégés, exploitant la vitesse et le poids du nombre pour submerger sa proie avant que l'escorte ne puisse intervenir. Les Red Corsairs gagnent ainsi continuellement en puissance et le nom de Huron Sombrecoeur est murmuré avec crainte dans de nombreux secteurs.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Huron	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Équipement

Armure énergétique, arme énergétique, grenades frag & antichars, Icône Personnelle, la Griffe du Tyran.

Règles Spéciales

Personnage indépendant, Sans peur, Sauvegarde invulnérable de 5+.

L'Hamadrya : Huron a un petit animal familier dont nul ne connaît la nature et les origines exactes, et qu'il nomme son Hamadrya. La bête semble disposer d'une certaine intelligence et ne le quitte jamais, restant perchée sur son épaule ou se cachant derrière lui en cas de danger. La créature ne combat jamais et ne semble pas tenter de défendre son maître, mais pourrait disposer de curieux pouvoirs psychiques, que Huron sait utiliser à son avantage.

L'Hamadrya est considéré comme un Familiar, mais fait de Huron un psyker et lui permet d'utiliser le pouvoir *Distorsion Temporelle*.

La Griffe du Tyran : Il s'agit d'un énorme système bionique remontant jusqu'à l'épaule et remplaçant le bras de Huron. La Griffe du Tyran est un gantelet énergétique incluant un lance-flammes lourd.

LE UNHOLY HARBINGER

En plus des vaisseaux qui appartenaient à leur chapitre ou à leur légion, les Space Marines du Chaos se servent des space hulks pour traverser le Warp. Ce sont des navires énormes composés d'astéroïdes, d'épaves et de débris qui se sont amalgamés pour former une même structure gigantesque dérivant au gré des courants de l'Immaterium. La plupart sont abandonnés, mais il arrive que des renégats du Chaos réparent leurs antiques moteurs et emploient les pouvoirs de leurs sorciers pour les remettre en marche.

L'un des space hulks les plus craints est appelé le Unholy Harbinger par l'Inquisition. Il est utilisé comme base mobile par un important contingent de Space Marines du Chaos, et comprend notamment des membres de la Black Legion, de la Death Guard, des Sons of Vengeance, des Anointers of Blood et de The Pyre. Sa première apparition eut lieu lors d'un appel à l'aide dans le système de Cloras. Les renforts Black Templars n'arrivèrent que quatre semaines plus tard et ne trouvèrent que des ruines fumantes, tandis que la moitié de la population avait été emmenée pour être réduite en esclavage.

Le Unholy Harbinger fut aperçu à plusieurs reprises lors de la Guerre Gothique, et peu de temps avant le Pillage de Garipedes lors du schisme de trois siècles que connut le Segmentum Solar sous le nom de Tournoi de la Peur. Plus récemment, le vaisseau a été vu non loin de la porte Cadienne, probablement attiré dans le secteur par le lancement de la Treizième Croisade Noire d'Abaddon. Il fut identifié par l'Inquisiteur Czevak lors de l'attaque de Belis Corona, et on suppose qu'il a participé aux combats aux alentours du système de Dentor.

LA GUERRE DE BADAB

587.M41 - Le chapitre Space Marine des Astral Claws est stationné à Badab afin de surveiller les frontières sud et ouest du Maelström.

723-900.M41 - Le protocole d'envoi du patrimoine génétique des Astral Claws à des fins d'analyse n'est pas respecté. La dîme de Badab n'est que partiellement payée.

900.M41 - L'Inquisition envoie une flotte armée vers Badab.

901.M41 - Le Maître des Astral Claws, Lufgt Huron, ordonne la destruction de la flotte d'investigation lorsqu'elle se place dans l'orbite de Badab. 23 000 agents de l'Imperium sont tués. Huron se proclame Tyran de Badab et annonce la sécession du système de l'Imperium.

902.M41 - Première expédition punitive envoyée par l'Imperium, détruite par les Astral Claws.

903.M41 - Deuxième expédition punitive envoyée par l'Imperium, détruite par les Astral Claws.

903.M41 - Trois autres Chapitres – les Mantis Warriors, les Executioners et les Lamenters – apportent leur soutien aux Astral Claws, grossissant ainsi l'ampleur de la rébellion.

904.M41 - Un vaisseau des Fire Hawks est attaqué et capturé par les Mantis Warriors. Les Fire Hawks répliquent, plongeant cinq chapitres entiers dans la guerre.

905.M41 - Les Marines Errant sont rappelés depuis la Bordure Orientale mais doivent se charger de la protection des navires impériaux en transit.

906.M41 - D'autres chapitres loyalistes arrivent pour stabiliser la situation. Leur présence diminue la menace qui pèse sur les convois impériaux.

907.M41 - L'expansion des orks dans l'Ultima Segmentum demande le redéploiement de plusieurs chapitres Space Marines et de forces d'intervention de la Flotte Impériale afin de patrouiller les routes commerciales. Le système de Badab est sous blocus et ses mondes sont assiégés par les forces impériales. D'autres chapitres sont appelés pour s'emparer par la force des mondes des Executioners et des Mantis Warriors.

908.M41 - L'essentiel du chapitre des Lamenters tombe dans une embuscade et se rend après une bataille navale violente. Leur perte est un coup dur pour Huron.

908-912.M41 - Une succession de sièges parvient à faire tomber les forteresses de Huron jusqu'à ce que Badab soit encerclée et envahie.

912.M41 - Les Astral Claws sont vaincus au Palais des Ronces. Deux cents survivants s'échappent dans le Maelström en emmenant Huron, gravement blessé.

912.M41 - Présent - Les Lamenters survivants, les Mantis Warriors et les Executioners sont condamnés à se lancer dans une croisade de pénitence d'un siècle.

LE LOUP DE FENRIS

L'une des histoires les plus épouvantables courant sur les Red Corsairs narre la capture du *Wolf of Fenris*. Ce croiseur d'attaque Space Wolf fut pris dans une embuscade et tomba aux mains de Huron lors de combats dans le système de Parenxes.

Plus que toute autre ressource, Huron Sombrecœur et ses Red Corsairs ont besoin de vaisseaux. Sans une flotte suffisante, ils seraient incapables de lancer leurs raids contre l'Imperium ou d'échapper aux forces punitives envoyées pour les éliminer. De plus, les Red Corsairs n'ont pas besoin de simples vaisseaux, mais de navires capables d'effectuer des sauts Warp, et des équipages qui vont avec. Les anciens bâtiments de la flotte des Astral Claws forment le cœur de leur flotte, mais la majorité de leurs vaisseaux sont des navires marchands sommairement réarmés. C'est pourquoi lorsque les éclaireurs de Huron l'avertirent qu'une patrouille Space Marine l'attendait pour l'intercepter non loin du monde de Parenxes, Celui-ci décida de capturer l'un des navires de l'armada impériale.

LA BATAILLE DE PARENXES

Ainsi prévenu de la présence de la force opérationnelle de l'Astartes, Huron garda plusieurs de ses vaisseaux en réserve. Il prit ensuite un chemin détourné vers Parenxes et arriva dans le système de l'autre côté de son étoile. Alors que la force des Death Hawks et des Space Wolves se mettait en mouvement pour intercepter la flotte des Red Corsairs, l'arrière-garde de Huron l'attaqua dans le dos. Les Space Marines se retrouvèrent pris entre deux feux et tentèrent de se désengager pour échapper au piège. Les combats qui se déroulèrent à courte portée furent excessivement violents, mais la plupart des navires des Space Marines parvinrent à sortir de la nasse. Plutôt que de les poursuivre, Huron envoya un seul de ses bâtiments surveiller le retour éventuel des impériaux, puis concentra ses efforts sur les deux vaisseaux qui n'avaient pas réussi à se désengager.

Il encercla alors ses proies et les força à se rapprocher de plus en plus du soleil de Parenxes. Il savait que les Space Marines feraient face jusqu'au bout, et qu'ils n'hésiteraient pas à provoquer l'autodestruction de leurs navires plutôt que les laisser tomber aux mains de l'ennemi. Pour éviter cela, Huron laissa délibérément une ouverture dans ses lignes, ou du moins le laissa croire aux impériaux. En fait, il plaça à cet endroit son vaisseau amiral avec ses moteurs tournant à puissance minimale, afin qu'il ne puisse pas être détecté à longue portée. Les Space Marines repérèrent rapidement l'opportunité qui se présentait à eux et se ruèrent dans la brèche. L'un d'eux, un croiseur des Death Hawks, fut si endommagé lors des combats que Huron le laissa s'échapper, car il savait qu'il ne possédait pas les ressources nécessaires à sa réparation. L'autre vaisseau, le *Wolf of Fenris*, subit des dommages au niveau des moteurs qui le laissèrent désesparé. Il y avait encore un risque que les Space Wolves sabotent leur navire s'ils s'apercevaient qu'ils allaient être capturés, aussi la barge de bataille de Huron ne se dévoila pas. Au lieu d'effectuer un assaut massif, Sombrecœur envoya cent vingt de ses guerriers à bord de torpilles d'abordage.

L'ASSAULT INITIAL

Divisées en trois vagues d'assaut, les torpilles d'abordage glissèrent silencieusement dans le vide spatial. Cinq d'entre elles, emmenant à leur bord cinquante renégats, utilisèrent leurs rétrofusées pour se diriger vers l'arrière du bâtiment. Leur mission était de capturer la salle des machines et les réacteurs à plasma afin d'empêcher les Space Wolves d'enclencher l'autodestruction du navire.

Les torpilles ne furent détectées par les auspex passifs du *Wolf of Fenris* que lorsqu'elles se trouvèrent à moins de cinq kilomètres. Pendant plusieurs secondes, les tourelles de défense ouvrirent le feu et un bombardement terrible s'abattit sur la première vague d'assaut. En dépit de l'intensité du barrage, une seule torpille fut détruite et les quatre autres arrivèrent à bon port. Leurs charges à fusion se déclenchèrent lorsqu'elles heurtèrent la coque du *Wolf of Fenris*, puis des auto-lanceurs inondèrent les salles du vaisseau de shrapnels qui criblèrent les défenseurs. Des dizaines des serfs du chapitre qui formaient l'essentiel de l'équipage, faiblement protégés, moururent lors de l'impact, et les survivants furent aveuglés par le barrage de grenades à photons qui s'ensuivit. Enfin, l'avant des torpilles s'ouvrit comme les pétales d'une fleur et les Red Corsairs se lancèrent à l'assaut.

Les senseurs de leurs armures les protégeaient des effets aveuglants des grenades, et ils ouvrirent immédiatement le feu. Les rares serfs qui survécurent à cette salve furent achevés à coups d'épée tronçonneuse, et en quelques minutes les Red Corsairs se rendirent maîtres des salles situées autour des réacteurs à plasma. Une contre-attaque menée par un Prêtre de Fer Space Wolves se solda par un échec, car les guerriers de Huron avaient pris soin de déployer sans attendre leurs armes lourdes. Des bombes à fusion furent utilisées pour faire sauter les portes de la salle des machines. Cinq minutes seulement après la détection de leurs torpilles d'abordage, les Red Corsairs avaient pris le contrôle de la section arrière du *Wolf of Fenris*.

L'ATTaque PRINCIPALE

Huron connaissait sur le bout des doigts les doctrines de combat des Space Marines ainsi que la configuration générale de leurs croiseurs d'attaque, et il avait ordonné à sa seconde vague d'assaut d'attaquer en un point situé à peu près à un tiers de la longueur en partant de la proue. Trente Red Corsairs abordèrent ainsi le *Wolf of Fenris* dans les soutes et eurent à affronter immédiatement une résistance féroce de la part des Space Wolves depuis la baie de chargement. Les deux factions entamèrent une fusillade à bout portant avant de se jeter au corps à corps. Les guerriers s'entre-tuèrent à coups de pistolet bolter, d'épée tronçonneuse, et de crocs dans le cas des Space Wolves. Le combat fut aussi rapide que violent, mais les Red Corsairs s'emparèrent finalement de la zone et

PRINCIPAUX POINTS D'ABORDAGE

1. Assaut initial des Red Corsairs sur la salle des machines et la section arrière du navire.

2. Les Space Wolves engagent l'adversaire dans les coursives autour de la salle des machines.

3. Les réserves des Red Corsairs abordent le vaisseau par les soutes.

6. Des escouades de réserve se rendent au cœur du vaisseau et envoient la contre-attaque des Space Wolves en s'appuyant sur l'arrière-garde de Huron.

5. Les Space Wolves contre-attaquent depuis les ponts d'artillerie.

4. Huron Sombrecœur mène l'assaut sur le pont principal.

RÉF: Croiseur d'Attaque - Wolf of Fenris - Système Parenxes.

établirent un cordon de sécurité dans les coursives et les salles attenantes. Comme Huron l'avait prévu, la contre-attaque des Space Wolves en direction de la salle des machines était en train de se mettre en place. Les Red Corsairs avaient improvisé des barricades et placé leurs armes lourdes de façon à faire pleuvoir des tirs de laser et de bolts sur leurs assaillants dans les principaux corridors. Les Space Wolves se jetèrent dans la gueule du loup et leur assaut s'enlisa rapidement dans les zones entourant la salle des machines et les chambres qui la jouxtaient.

C'est à cet instant qu'Huron entama la troisième phase de son plan. À la tête des derniers Red Corsairs, il se dirigea vers le pont supérieur. Il guida sa flottille de torpilles d'abordage afin qu'elles frappent le vaisseau à moins de cinquante mètres du pont. Huron mena alors une attaque directement contre le centre de contrôle du vaisseau, massacrant au passage une escouade de Space Wolves qui lui barrait la route. Une fois le couloir d'accès au pont sécurisé, Armanneus Valthex, l'ancien maître des Techmarines des Red Corsairs, amena sur place un générateur de champ de phase capable de forcer les portes en titane renforcé qui donnaient sur le pont. Alors qu'il installait la machine, Huron mit en place ses hommes en prévision de la réaction des Space Wolves.

Comme il l'avait deviné, les commandants situés sur le pont firent appel à des renforts. Les Space Wolves laissèrent des escouades en arrière afin de s'assurer qu'aucune contre-attaque ne proviendrait de la salle des machines, et ils se dirigèrent vers les positions de Huron. C'est alors que les Red Corsairs survivants de la seconde vague tendirent leur embuscade. Les Space Wolves se retrouvèrent pris entre deux feux: celui de ces nouveaux assaillants, et celui des Red Corsairs de Huron que les Space Wolves devaient déloger. Ces derniers subirent de lourdes pertes dès les premières minutes et furent forcés de diviser leurs forces, avant de finalement décrocher vers les ponts d'artillerie tribord. C'est là que les Red Corsairs de la seconde vague, soutenus par deux autres escouades envoyées par Huron, clouèrent les Space Wolves sous un feu nourri.

LE LOUP TOMBE

Une fois ses arrières sécurisés, Huron put ordonner à ses Techmarines d'activer le champ de phase. Le générateur projeta un champ Warp localisé, et un cercle parfait fut percé dans les portes blindées. Huron en tête, les Red Corsairs se jetèrent à l'assaut en lançant leurs grenades à fragmentation. Le pont n'était protégé que par une poignée de Space Wolves, mais ils combattirent jusqu'au dernier. Gnyrill à la Dent Bleue, le commandant du vaisseau, se rua sur Huron en brandissant sa hache énergétique mais ne parvint pas à passer la garde de son adversaire. Celui-ci leva alors la Griffe du Tyran et l'abattit sur son adversaire, puis arracha les crocs du corps sans vie en guise de trophée. Une fois le pont et la salle des machines sous son contrôle, Huron ordonna l'arrêt du *Wolf of Fenris*, puis engagea un abordage massif avec sa barge de bataille.

Avec l'aide de ces renforts, Huron put nettoyer le vaisseau de la proue à la poupe. Au niveau des réserves de munitions, les Space Wolves se battirent comme des lions tandis qu'un Prêtre-loup couturé de cicatrices les menait à l'assaut en hurlant de haine et de colère. Sur les ponts d'artillerie tribord, les attaques des Red Corsairs se soldèrent par des échecs jusqu'au moment où plusieurs Space Wolves se retournèrent contre leurs frères et les massacrèrent avant de se rendre. Ils renoncèrent au serment prêté envers leur chapitre, Leman Russ et l'Empereur, et jurèrent allégeance à Huron. En récompense pour leur traîtrise, celui-ci leur accorda le commandement du *Wolf of Fenris* tout juste capturé.

En tout, l'abordage avait duré presque quatre heures au cours desquelles de nombreux Red Corsairs avaient péri. Leurs glandes progénoides furent récupérées, tout comme celles des dizaines de Space Wolves morts au combat, puis remises au Seigneur Garreon, autrefois Maître Apothicaire des Astral Claws et désormais connu sous le nom de Seigneur des Cadavres.

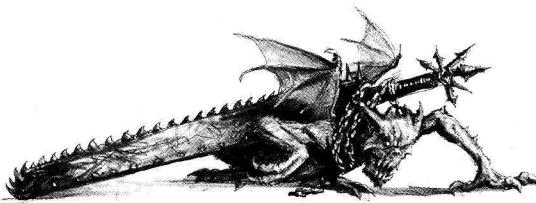
C'est ainsi que Huron Sombrecœur capture le *Wolf of Fenris*, sa plus belle prise de guerre.



DÉMONS INVOQUÉS

Les Space Marines du Chaos font appel aux démons pour les aider au combat. Ceux-ci ne se déploient pas comme des unités ordinaires. Cette section explique comment les démons invoqués parviennent sur le champ de bataille.

Le Warp est le royaume des démons, tout comme celui d'autres prédateurs tels les vampyrs et les asservisseurs. Les démons sont des manifestations du Chaos formées d'énergie psychique capables d'adopter une forme semi-corporelle dans l'univers matériel. Certains sont faibles, créés par des émotions purement instinctives, et n'ont ni rôle, ni personnalité. C'est le type de démon auquel donne par exemple naissance la peur de l'inconnu. Même si elles sont belles et bien tangibles, ces créatures n'ont pas les pouvoirs des démons d'un dieu du Chaos.



Un dieu du Chaos est l'amalgame d'innombrables âmes, dont le produit est supérieur à la somme de ses composantes. Il est capable d'investir une partie de sa puissance dans la création de démons. La plupart d'entre eux, connus sous les noms de démons mineurs et bêtes démoniaques, ne sont guère plus que des

extensions de la volonté du dieu du Chaos et n'agissent que par instinct. Les démons majeurs, en revanche, sont capables de penser et d'agir de leur propre chef, et même si leur caractère est toujours similaire à celui du dieu qui leur a donné le jour, ils sont indépendants et sont en mesure de poursuivre leur existence en dehors aussi bien qu'au sein de l'essence de ce dernier.

Lorsque les barrières entre le monde matériel et le Warp s'affaiblissent, par exemple lors des tempêtes Warp, les démons peuvent se manifester auprès des mortels sous forme d'ectoplasmes. Ils peuvent sortir de l'Immaterium tout en se nourrissant de ses énergies afin de perdurer dans le monde réel. Ceci peut s'avérer exténuant pour le démon selon la force du lien qui le lie au Warp. Souvent, seule une poignée de démons peuvent se manifester à un instant et en un lieu donné dans le monde matériel.

La plupart du temps, ce sont les rituels et les pratiques des serviteurs mortels qui permettent aux démons de surgir du Warp. Ces démons invoqués ne sont pas aussi puissants que lors d'une véritable incursion démoniaque, mais ils sont suffisamment redoutables pour accomplir les volontés de leur imprécateur lors de leur courte présence dans le monde réel.

INVOQUER DES DÉMONS

Une unité de Démons commence toujours la partie en réserve, même si la mission jouée n'autorise pas cette règle. Lorsqu'elle devient disponible, elle doit être déployée selon les règles ci-dessous.

Une fois déployée, l'unité ne peut rien faire d'autre lors de la phase de mouvement de ce tour, mais elle peut agir normalement dès la phase suivante de ce tour (elle peut donc par exemple lancer un assaut lors du tour où elle arrive en jeu).

Démons Majeurs

Lorsqu'il devient disponible, le Démon Majeur doit posséder le corps d'un Champion, d'un Apprenti Sorcier, d'un Sorcier du Chaos ou d'un Seigneur du Chaos pour arriver en jeu. Le joueur qui le contrôle choisit la figurine de son armée qu'il retire du jeu pour la remplacer par la figurine de Démon Majeur.

S'il n'y a pas de figurine pouvant être possédée sur la table lorsque le Démon Majeur devient disponible, il ne peut pas entrer en jeu et est détruit (les figurines qui viennent d'arriver en jeu selon les règles de réserves ne peuvent pas être possédées lors du même tour).

Si la figurine qui est possédée par un Démon Majeur se trouve à l'intérieur d'un transport, elle est tuée et le Démon Majeur est déployé à moins de 2 ps d'un point d'accès. Si la figurine possédée était engagée au corps à corps, le Démon Majeur est placé aussi près que possible de l'endroit qu'elle occupait, à plus de 1 ps de toute figurine ennemie.

Démons Mineurs

Une unité de Démons Mineurs est déployée de la même façon qu'une unité arrivant en *frappe en profondeur*. La première figurine doit être placée à moins de 6 ps d'une icône du Chaos. Si aucune icône n'est présente sur la table lorsque l'unité de Démons Mineurs devient disponible, l'unité ne peut pas entrer en jeu et compte comme ayant été éliminée (les icônes qui viennent d'arriver en jeu selon les règles de réserves ne peuvent pas être utilisées lors du même tour). De plus, comme les Démons Mineurs arrivent en jeu à moins de 6 ps d'une icône du Chaos, aucun jet de déviation n'est effectué. Si la figurine qui porte l'icône est à bord d'un transport lorsque les Démons Mineurs deviennent disponibles, ces derniers doivent arriver en *frappe en profondeur* à moins de 6 ps du véhicule, sans effectuer de jet de déviation.

DÉMON MAJEUR

INVOQUÉ



Les Démons Majeurs sont les plus puissants représentants du panthéon démoniaque. Ils sont les incarnations de leur dieu et du Chaos, les gardiens du royaume de leur maître et les exécuteurs de sa volonté. Les Démons Majeurs mènent souvent des incursions dans le monde des mortels, et agissent alors en tant que hérauts du Chaos auprès des champions et des magisters. Les Démons Majeurs poursuivent leurs propres plans et ambitions, tout en contribuant à la grandeur de la Puissance de la Ruine qu'ils servent.

Les Démons Majeurs se manifestent dans l'univers matériel sous la forme d'énormes créatures capables de renverser des chars. Ils détiennent des pouvoirs étranges et sont presque insensibles aux armes des mortels. Invoyer un Démon Majeur est très difficile à cause des énergies qu'il est nécessaire de libérer pour qu'il se matérialise. Cela demande systématiquement un sacrifice, car le corps d'un être vivant doit servir de réceptacle et de portail pour le passage du démon. Les énergies destructrices qui précèdent l'arrivée de la créature tuent invariablement le corps de son hôte, c'est pourquoi la victime sacrificielle est rarement l'invocateur lui-même...

Démon Majeur	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
	8	0	6	6	4	4	5	10	-

Type : Créature Monstrueuse

Règles Spéciales

Sans peur, Sauvegarde invulnérable 4+.

Engoncés dans leurs armures rouges et noires, les Faucheurs Noirs d'Alaitoc se tenaient fièrement sur la crête rocheuse escarpée. En dessous, l'armée de la Grande Ennemie avançait entre les rochers dans les ravins. Ses couleurs criardes se détachaient nettement sur la poussière grisâtre de ce monde mourant. Des éclairs zébraient le ciel et un vent hurlant soufflait tandis que les Space Marines du Chaos videntaient les chargeurs de leurs bolters en direction des lignes des eldars. Ces derniers ripostèrent en saturant l'air de shurikens meurtriers.

L'Exarque Faucheur Noir attira l'attention de son escouade sur des fantassins adverses qui avaient infiltré leurs lignes en passant par une crevasse étroite. Tandis qu'ils gravissaient le lit d'une rivière asséchée, les Faucheurs Noirs braquèrent leurs armes sur eux. Une fois leur cible verrouillée, les joints de leurs armures se bloquèrent afin d'absorber le recul de leurs armes. Les Space Marines du Chaos étaient désormais à découvert. L'un d'eux brandissait une icône repoussante façonnée à partir d'ossements eldars. Alors que les Faucheurs Noirs réalisaient avec horreur la nature de ce talisman impie, le voile de la réalité se déchira.

Des formes lascives aussi dérangeantes qu'attrayantes sautillèrent hors du vortex d'énergie en agitant gracieusement les membres. Elles évoquaient des femmes, tout au moins en partie. Leurs grands yeux hypnotiques noirs comme la nuit brillaient de concupiscence. Leurs corps étaient souples, fermes et ondulaient tels des serpents érotiques. Cependant, malgré ces atours, les démons n'en possédaient pas moins des pinces cruelles et acérées.

Les Faucheurs Noirs n'hésitèrent qu'une seconde, mais elle fut fatale. Les Démonettes de Slaanesh leur bondirent dessus, et leur cri perçant se perdit dans le tumulte des combats qui faisaient rage au pied de la crête tandis qu'elles les dépeçaient sans pitié.

Les eldars étaient perpétuellement en mouvement autour de l'armée du Chaos. Ils attaquaient, battaient en retraite puis attaquaient de nouveau. Mais en dépit de leur adresse, leurs forces commençaient à flancher. Leur Autarque, qui pourtant n'avait jamais connu la défaite depuis des siècles passés à la tête de son ost, mena une contre-attaque.

DÉMONS MINEURS

INVOQUÉS

Les légions des serviteurs des Dieux Sombres sont très variées. Ce sont des guerriers, des gardiens, des messagers et des travailleurs. Ces masses grouillantes n'existent que pour satisfaire les moindres caprices de leur divinité. Les Démons Mineurs et les Bêtes Démoniaques forment les armées du Chaos qui mènent une guerre sans fin contre les hordes des autres dieux. Ce sont de simples esclaves que leurs maîtres peuvent créer et détruire à volonté.

Bien que les Démons Mineurs ne soient rien de plus que des serfs dans les royaumes du Chaos, ce sont des combattants redoutables dans l'univers matériel. Leur nature démoniaque leur donne une rapidité, une force et une résistance hors du commun. Ceux qui possèdent les connaissances nécessaires peuvent faire tomber les barrières entre les mondes et permettre aux démons de se déverser. Dans de tels cas, leurs hordes se jettent sur l'ennemi avec féroce pour causer autant de dégâts que possible, car le laps de temps pendant lequel ils peuvent se maintenir dans le monde des mortels est limité. Ils savourent donc ce moment éphémère avant que leurs pouvoirs faiblissent et qu'ils soient bannis dans l'Immaterium.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Démon Mineur	4	0	4	4	1	4	2	10	-

Type : Infanterie

Règles Spéciales

Sans peur, Sauvegarde invulnérable 5+.



Entouré par les armures coulées os de ses Banshees, il se jeta sur l'ennemi, fauchant des dizaines d'adversaires avec son voulge scintillant. La fureur des Guerriers Aspects fit reculer en désordre les Marines du Chaos.

Mais tandis que ses guerriers battaient en retraite, le champion de la Grande Ennemie se tenait impassible. Son armure incrustée de marbre semblait se tordre sous l'effet d'élegantes runes en or. L'Autarque s'approcha de lui et marqua une pause en sentant le doute l'étreindre. Quelque chose n'allait pas. Soudain, le champion tomba à genoux et lâcha son épée. Il se cambra comme s'il allait hurler et étendit ses bras en croix. Une présence ancienne et terrible sembla descendre du ciel au-dessus du corps secoué de convulsions.

Dans un bruit de tonnerre, le corps du champion explosa en projetant des fragments d'os et d'armure aux alentours. Quelque chose de hideux se mit à grossir à partir du tas de chair difforme éparsillé au sol. Des yeux énormes prirent forme, et des cornes commencèrent à pousser. Des tendons et des muscles grossirent et s'étendirent jusqu'à former quatre

bras terminés par des pinces. Une peau pâle et translucide vint recouvrir ce corps baigné d'énergie magique, et un vêtement de soie apparut pour venir revêtir le Gardien des Secrets lorsqu'il eut achevé cette métamorphose. Il se redressa et posa un regard moqueur sur l'Autarque.

Des chants interdits oubliés embrumèrent l'esprit de l'eldar. La mémoire de dix mille longues années le submergea. Elle était chargée des voix des foules dépravées. Le goût du sang envahit sa bouche, et il déglutit avec délectation. Il pouvait sentir des parfums capiteux, et des sentiments qu'il avait passé des années à réprimer eurent raison de son esprit.

Désormais sans défense face à la vague de sensations qui l'envahissait, il n'essaya même pas d'esquiver les pinces qui l'enlacèrent. Le Gardien des Secrets le démembra gracieusement puis s'empara de la pierre-esprit enchaînée dans l'armure ensanglantée de sa victime. Il la lécha avec délice, sentant les pulsations de l'âme qui l'habitait, puis, après avoir esquisonné un sourire, il l'engloutit, condamnant ainsi l'âme de l'Autarque à des tourments éternels.

GLOIRE AU CHAOS

Vous avez donc décidé de mener une existence de pillage et de destruction, et de paver des cadavres de vos ennemis votre chemin vers la gloire. Les Space Marines du Chaos sont l'armée qu'il vous faut.

Les Space Marines du Chaos sont une force d'élite : un très petit nombre suffit pour constituer une force opérationnelle. Même vos choix de Troupes sont constitués de combattants capables d'en remontrer face à n'importe qui. Il est tout à fait possible de collectionner une armée entière de figurines en plastique et cela est tout à fait adapté, tant au joueur débutant qu'au modéliste expérimenté. Les forces du Chaos sont d'une variété infinie et les options tactiques qu'il vous faudra explorer seront nombreuses. Mais cela ouvre également de grandes perspectives au joueur qui veut personnaliser le thème de son armée.

LES BASES

Les choix de Troupes sont le point de départ de toute armée à Warhammer 40,000. Ces combattants constituent le cœur de votre force. Le schéma d'organisation standard vous impose deux choix de Troupes obligatoires, mais cela n'est absolument pas un problème avec les Space Marines du Chaos : vous avez en effet le choix entre cinq unités distinctes, ce qui vous laisse quantité d'options possibles.

Pour commencer, concentrons-nous sur les escouades "ordinaires". Équipés de bolters et d'un armement de corps à corps, vos Space Marines sont tactiquement polyvalents. Ils sont donc le choix parfait pour vous familiariser avec cette armée, et s'avéreront utiles quelles que soient vos futures orientations stratégiques ou de modélisme. Protégés par leurs armures énergétiques, les Space Marines du Chaos sont capables de délivrer une puissance de feu équivalente à celle de n'importe quelle unité ennemie, ou bien d'aller à l'assaut et mettre en pièces n'importe qui. Vos escouades ont également accès à un armement plus lourd ou plus spécialisé afin de répondre à toute menace, vous pourriez opter pour le canon laser et sa capacité antichars à longue portée, ou pour le lance-flammes contre des ennemis plus nombreux et à couvert. Il vous faudra livrer plusieurs batailles pour vous familiariser avec votre armée, le mieux en attendant est sans doute d'opter pour un mélange d'armes antichars et antipersonnel. Une fois vos idées mieux arrêtées en matière de stratégie, vous pourrez spécialiser certaines escouades, et par exemple choisir des troupes très efficaces contre l'infanterie adverse, comme les Noise marines, ou des combattants plus endurants, comme les Marines de la Peste.

Certaines de vos unités auront comme mission d'aller au contact de l'ennemi, un transport de troupe de type Rhino s'avérera alors une option de choix, tout en étant faible en coût. Il donnera à vos escouades la mobilité dont elles auront besoin pour capturer des objectifs ou frapper en plein cœur de l'ennemi. Par exemple, une unité de cinq combattants dont un avec fusil pourra embarquer à bord d'un Rhino et foncer droit sur l'adversaire. A courte portée, le fusil peut neutraliser un tank et vous apporter un total de Points de Victoire justifiant largement l'investissement en coût. Et si votre escouade survit, elle pourra dès le tour suivant repartir à la moisson de Points de Victoire.

UN COMMANDANT DE POIDS

Il vous faudra aussi un choix QG, quel qu'il soit, et vous devrez à ce moment prendre une décision cruciale. Un Seigneur du Chaos sera très polyvalent et aura à sa disposition de nombreuses options lui permettant de remplir différents rôles. Des réacteurs dorsaux et une épée démon transformeront votre Seigneur du Chaos en un météore de destruction, alors qu'une armure Terminator le protégera à merveille et lui permettra de servir ses maîtres durant de longues batailles.

Vous pourriez également opter pour un Prince Démon. Dominant ses adorateurs de toute sa taille, c'est un authentique monstre de corps à corps, capable de se mesurer au principal personnage de n'importe quelle armée, de l'Avatar eldar au Big Boss ork. Il peut cependant difficilement passer inaperçu et attirera à lui de nombreux tirs ennemis dès le tout début de la bataille. Si vous choisissez un Prince Démon, prenez garde à ne pas trop l'exposer jusqu'à ce qu'il arrive en position de frapper.

Et si vous disposez des points pour le faire, pourquoi ne pas prendre un Seigneur du Chaos et un Prince Démon ?

LES THÈMES

Une fois définis les choix obligatoires, les options sont très larges. De nombreux joueurs considèrent les Space Marines du Chaos comme une force d'assaut. Si vous avez en effet accès à des troupes dévastatrices au corps à corps, comme les Berserks, les Rapaces, les Dreadnought, le Defiler et les démons invoqués, ne négligez pas le fait que votre armée est constituée de Space Marines (même s'ils sont plutôt déformés), qui peuvent vous proposer des unités bien plus lourdes.

Le Predator et le Land Raider sont des tanks capables de délivrer une impressionnante puissance de feu, alors que les Obliterator sont sans doute la meilleure infanterie d'appui lourd de tout Warhammer 40,000 car ils peuvent changer d'arme à chaque tour. Bien sûr, ces options ne sont pas bon marché, et l'escouade Havoc avec ses nombreuses armes lourdes saura elle aussi vous fournir des tirs à longue portée pour un coût en points plus raisonnable.

Il est souvent préférable de commencer avec une force équilibrée, combinant aptitudes au corps à corps et puissance de feu à moyenne et longue portée. Ceci fonctionne parfaitement avec les Space Marines du Chaos car leurs troupes de base sont capables de rester en arrière pour tirer sur un ennemi très agressif (comme les tyranides), ou s'élanter au contact contre une armée qui voudrait résumer les combats à un duel de tir (comme les Tau).

Que vous choisissiez d'étriper l'ennemi au combat rapproché ou de l'écraser sous un déluge de feu, consultez les choix d'Élite, Attaque Rapide ou Soutien de votre liste d'armée. Vous verrez que chacun d'eux a son rôle à jouer sur le champ de bataille.

LES COULEURS DU CHAOS

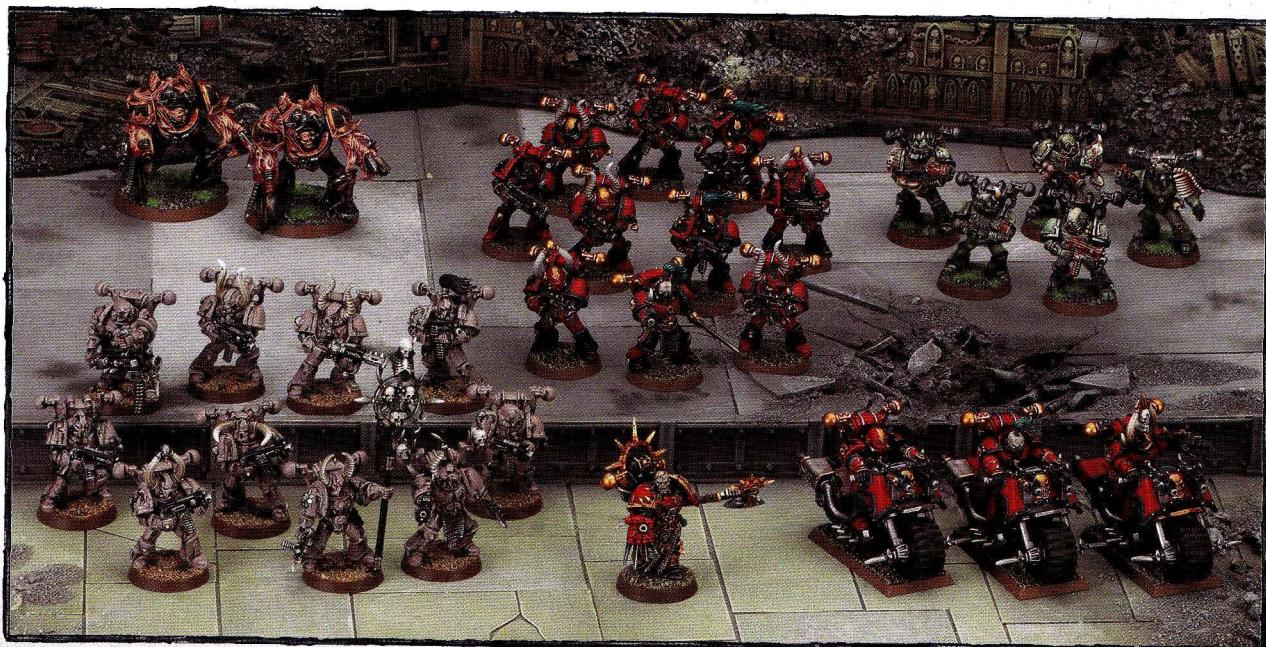
Il vous faudra également passer un peu de temps sur le schéma de couleurs de votre armée. Peindre vos figurines restera un plaisir si vous les faites dans des couleurs qui vous plaisent. De nombreuses bandes affiliées au Chaos parcourent la galaxie, depuis les antiques légions renégates jusqu'aux chapitres qui n'ont que récemment décidé de tourner le dos à l'Empereur. Votre armée peut représenter des guerriers issus du même chapitre, et par conséquent arborer les mêmes couleurs, ou vous pouvez opter pour un mélange d'unités de différentes origines. Les pages qui suivent vous présentent l'une et l'autre de ces approches, et vous pourrez en découvrir d'autres exemples en consultant l'ouvrage *Peindre les Figurines Citadel*.

VOTRE DESTIN EST ENTRE VOS MAINS

Probablement plus que toute autre force Space Marine, celle du Chaos saura se plier à votre style de jeu. La souplesse de la liste d'armée vous permettra de constituer la force qui conviendra aux tactiques que vous mettrez au point, au lieu de devoir suivre une stratégie imposée par votre armée. Vous aurez le choix entre de nombreux schémas de couleurs très simples, à moins que vous ne préfériez vous lancer dans une peinture plus audacieuse. Les perspectives de personnalisation et de conversion sont infinies. Le meilleur conseil est de collectionner la force qui vous plaît, voilà qui vous assurera des heures de peinture et d'autres passées à ourdir vos plans pour abattre les laquais de l'Empereur et annihiler les ennemis des dieux !



Cette armée a pour base le Détachement Space Marine du Chaos et un kit plastique de Seigneur du Chaos. Presque toutes les unités utilisent le schéma de couleurs de la Black Legion, seuls les Berserks de Khorne sont des World Eaters.



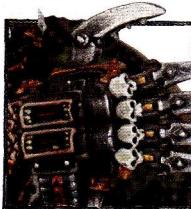
Cette force est sous les ordres de Huron Sombrecœur et comprend des unités de Red Corsairs, du chapitre des Cleaved, un culte Obliterator et une escouade de la Death Guard.

SEIGNEURS DU CHAOS

Les guerriers les plus féroces et les chefs les plus impitoyables s'élèvent dans la hiérarchie des Space Marines du Chaos. Capables de constituer leurs forces en puissant parmi les adorateurs disparates du Chaos, ces seigneurs de guerre sont les ennemis jurés de l'Imperium. Ces pages vous présentent quelques personnages spéciaux dont vous trouverez l'historique et les règles dans la liste d'armée.

▼ ABADDON LE FLÉAU

Abaddon est l'héritier d'Horus et le maître de la Black Legion. Ceci fait de lui le plus puissant de tous les Seigneurs du Chaos.



La Griffe d'Horus



Implants bioniques



Lance-flammes lourd

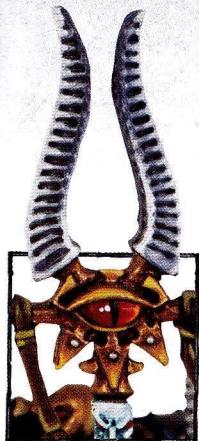


▲ HURON SOMBRECOEUR

Jadis Grand Maître des Astral Claws, Huron Sombrecoeur est à la tête de la flotte pirate la plus importante qui sévisse à l'est de l'Imperium.



Un Prince Démon de Nurgle accompagné par d'immondes Marines de la Peste.



Le Bâton d'Ahriman



AHRIMAN

Ahriman sauva autrefois la légion des Thousand Sons de la destruction, mais il la condamna en même temps à la damnation.



Drogues de Combat



LUCIUS L'ÉTERNEL

Cela fait dix mille ans que Lucius hante l'Imperium car son âme s'empare à chaque fois de celui qui le tue.



KHÂRN LE FÉLON

Psychopathe sanguinaire dévoué à Khorne, Khârn est tout autant un danger pour ses alliés que pour ses ennemis.



Rune de Khorne



Pistolet à plasma

FABIUS BILE

Authentique savant fou, Fabius Bile crée des escouades entières de guerriers aussi imprévisibles que dangereux.

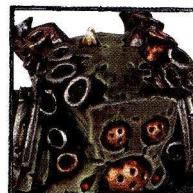


Le Chirurgien et ses réservoirs de produits chimiques.



TYPHUS

Commandant du *Terminus Est*, l'armure Terminator de Typhus est le nid de nuées d'insectes volants vecteurs d'une peste mortelle.



La Ruche
du Destructeur



Icône de Nurgle

CONVERSIONS

Les Space Marines du Chaos se prêtent à merveille aux conversions. Les thèmes à explorer sont infinis, de la simple inversion de têtes, à des modèles uniques comme celui-ci.



Ce Seigneur du Chaos est l'œuvre de Neil Langdown, membre de notre équipe 'Eavy Metal. Réalisé à partir de divers kits plastiques, il est peint aux couleurs de l'Ost Sublime.



LES ARMÉES DU CHAOS

Nul ne sait combien de Space Marines se sont tournés vers le Chaos au cours des dix millénaires d'existence de l'Imperium. Ils parcourent désormais l'espace en bandes plus ou moins importantes. Certaines comprennent des guerriers partageant la même origine, mais d'autres sont bien plus disparates, quoique demeurant unies par une même foi, un même chef et une même cause. Les pages qui suivent vous présentent une variété de types d'unités et de schémas de couleurs que vous pourrez réutiliser pour votre armée, ou juste vous en inspirer.

▼ THE CLEAVED

Le premier rapport faisant état de ces mystérieux guerriers fut établi durant un raid sur Magma Cordelian. Leurs armures exsudent un fluide étrange et grasseux. On les présente comme capables de supporter un niveau de douleur incroyable et de survivre à des blessures mortelles. Nul ne sait ce qu'il reste des nobles Space Marines de jadis à l'intérieur de ces armures scellées à jamais.



▼ IRON WARRIORS

Cette légion renégate fait un grand usage d'armement lourd.



Un Maître de Forge des Iron Warriors, appuyé par un Land Raider, un Dreadnought et un Predator.

▼ BLOOD DISCIPLES

Jadis membres de la 8^e Compagnie des Emperor's Wolves, les Blood Disciples furent perdus dans le Warp durant plusieurs décennies. Grâce à leurs réacteurs dorsaux, ils lancent de fulgurants assauts sur les forces de l'Empereur.



Rapaces du Chaos



Détail des réacteurs dorsaux



Seigneur du Chaos avec réacteurs dorsaux et griffes éclair

▼ BEASTS OF ANNIHILATION

Déformés au-delà de l'imaginable, ces nobles guerriers de jadis ont fait serment d'allégeance aux Sombres Dieux, laissant des entités démoniaques prendre possession de leur enveloppe charnelle.



Possédés



Seigneur du Chaos

▼ ALPHA LEGION

Les guerriers de cette légion sont identifiables à leurs armures recouvertes d'écaillles.



▼ WORD BEARERS

L'icône des Word Bearers, guerriers sans pitié, représente un visage démoniaque en flammes.



▲ PILLARDS D'HAKANOR

Leurs armures brûlent d'un feu intérieur surnaturel, se fissurant par endroits pour laisser s'échapper une sorte de lave.



▲ NIGHT STALKERS

Ces sinistres combattants sont originaires du monde démoniaque Cthonis Ultra. Ce sont des maîtres de l'embuscade.

▼ LES HORDES D'AGGANNOR

Durant le Règne de Sang, le Seigneur du Chaos Aggannor rassembla de nombreux renégats et les lança sur Calibos III.



Un Prince Démon conduit les forces d'Aggannor, issues des Word Bearers et des Night Lords.

▼ THE SCOURGED

Bénis par Tzeentch, on dit de ces guerriers qu'ils savent lire les mensonges des hommes. Cela leur permet de connaître de nombreux secrets, mais toutes ces voix qui murmurent dans leur conscience peuvent également les plonger dans la folie.



Seigneur Sorcier de Tzeentch.



Icone de Tzeentch

► SKULLTAKERS

Dévoués à Khorne, ils polissent leurs armures à l'aide des ossements de leurs ennemis réduits en poudre.



► DEATHMONGERS

Ils n'existent que pour détruire et ont ravagé de nombreux mondes.



▼ NIGHT LORDS

Des ondes d'énergies semblent parcourir leurs armures. Leur tactique favorite repose sur des assauts fulgurants.



Rapace

PURIFICATOR

Les Space Marines de ce chapitre haïssent la vie sous toutes ses formes. Ils combattent l'humanité et les extraterrestres depuis trois mille ans, dans leur longue croisade d'extermination de toute vie de la galaxie. Épidémies et famine marchent dans leurs pas.



Icône du Chaos



Seigneur Terminator avec griffes éclair

RED CORSAIRS

Les Red Corsairs ont bâti leur repaire au sein du Maelström, et recrutent parmi les renégats et les rebelles de tous bords.



Une escouade de Red Corsairs, des Terminator et un Predator, conduits par Huron Sombrecœur en personne.

▼ MARINES DE LA PESTE

Ces immondes Space Marines du Chaos combattent au côté des chapitres et des légions renégates d'un bout à l'autre de la galaxie. Partout où la guerre et la misère font rage, les Marines de la Peste accourent.



▼ OBLITERATOR

Nimbés de mystère, les Obliterator suivent leurs propres buts et leurs propres desseins, offrant leurs services à n'importe quel Seigneur du Chaos en échange d'armes et de technologie.



▼ BERSERKS DE KHORNE

On les trouve là où ils pourront répandre le sang et amasser des crânes.



Des Berserks de Khorne de la légion des World Eaters ravagent une cité impériale.

▼ THOUSAND SONS

Les Aspirants Sorciers des Thousand Sons mettent leurs guerriers automates au service de nombreux maîtres.



Une escouade de Thousand Sons escorte un Aspirant Sorcier, alors que des Enfants du Chaos chargent l'ennemi

▼ NOISE MARINES

Drogués aux sons et aux sensations fortes, les Noise Marines sont toujours à la recherche d'expériences nouvelles. Cela les pousse souvent à combattre aux côtés d'autres forces du Chaos afin de se repaître de la fureur de nouveaux combats.



Aspirant Champion
avec Sirène de Mort



Noise Marine ➤
avec éclateur sonique



Noise Marine
avec blastmaster



Tous les Emperor's Children ne sont pas devenus des Noise Marines. Certains combattent toujours avec l'armement traditionnel des légions Space Marines. ➤

LA BLACK LEGION

La Black Legion est une coalition bâtie sur les restes de la légion des Sons of Horus. Certains de ses membres actuels sont originaires d'autres formations et ont fait allégeance à Abaddon. Vous trouverez donc des Bersers de Khorne ou des Noise Marines arborant les couleurs de la Black Legion.



Seigneur Terminator



Seigneur du Chaos



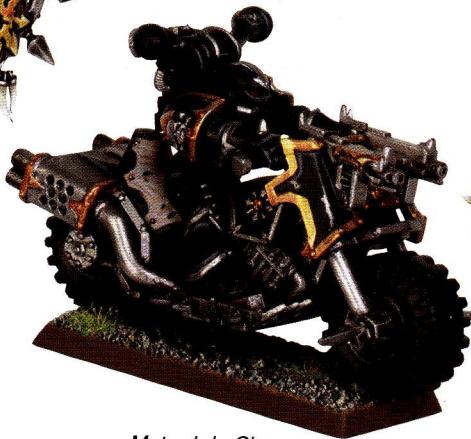
Sorcier du Chaos



Aspirant Champion



Icône du Chaos



Motard du Chaos



Un spectaculaire schéma de couleurs alternatif

La Black Legion compte des combattants qui ont abandonné leurs anciens maîtres pour rejoindre Abaddon. Voici quelques exemples de Space Marines mélangeant leurs anciennes couleurs à celles de la Black Legion.



Berserk de Khorne



Thousand Son



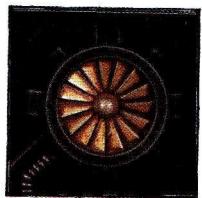
Marine de la Peste



Noise Marine



Écoutille



Extracteur d'air



Un Vindicator du Chaos et son impressionnant blindage



Des Terminator de la Black Legion progressent en appui d'un Dreadnought du Chaos.



ARMÉE DE LA BLACK LEGION

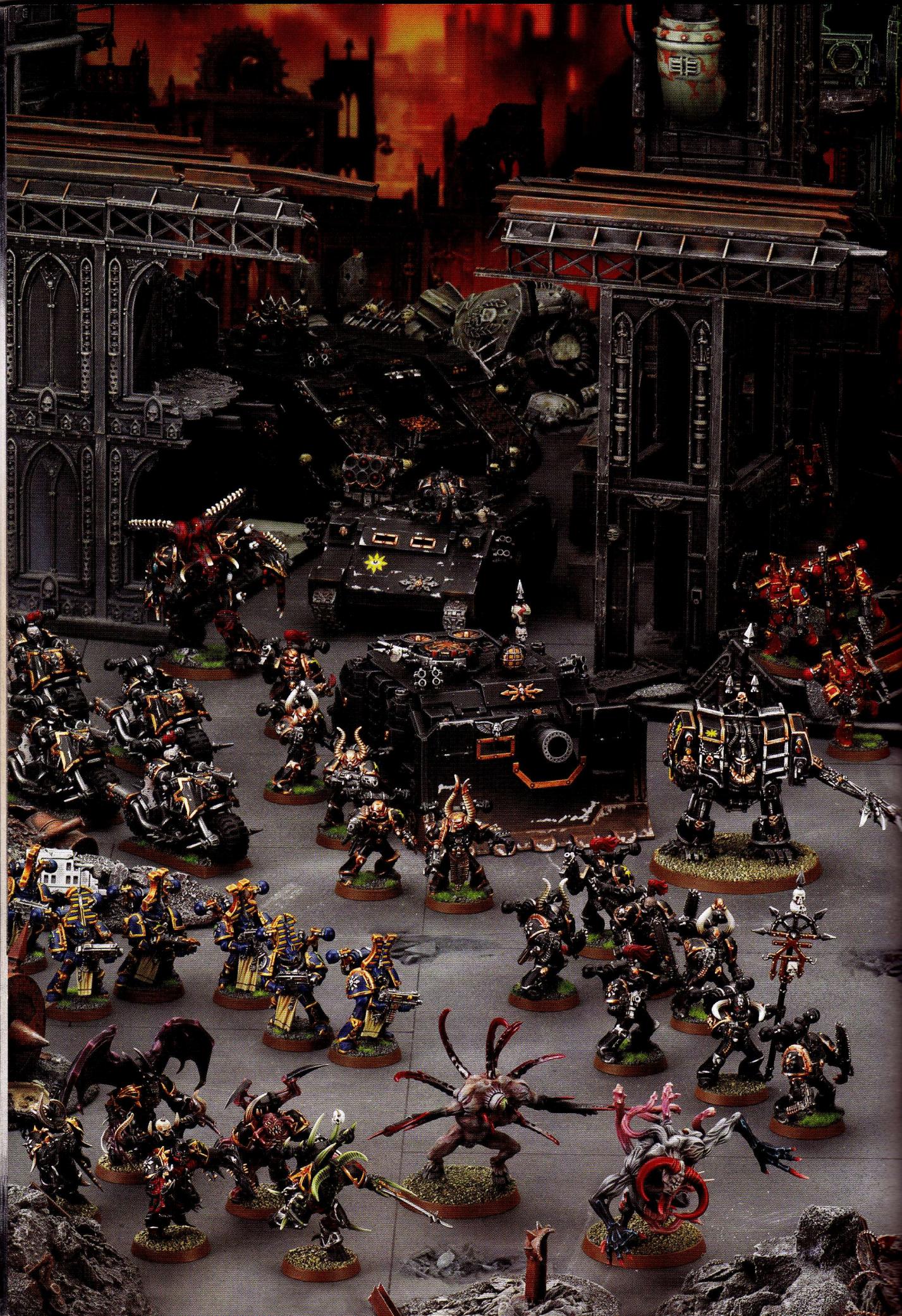
Cette armée a été peinte aux couleurs de la Black Legion (à l'exception d'un sorcier allié). Elle fait 1600 points, une taille qui vous permet de terminer une bataille en quelques heures et vous offre cependant un large choix d'unités. Elle est basée sur l'infanterie. Les Space Marines et les Élus sont appuyés par des Berserks de Khorne en Rhino et une escouade de Possédés, ces deux unités faisant office de troupes de choc. Les Enfants du Chaos, unités sacrificiables, pourront engluer l'ennemi au corps à corps le temps que les unités d'assaut arrivent pour terminer le combat.

- 1 Seigneur du Chaos** 145 pts
Armure Terminator, arme démon.
- 2 Sorcier du Chaos** 185 pts
Armure Terminator, Marque de Tzeentch, Éclair du Changement, Éclair Noir, bolter/fuseur.
- 3 5 Terminator du Chaos** 210 pts
Un gantelet énergétique, un poing tronçonneur, un auto-canonical faucheur, un bolter/fuseur, un bolter/lance-flammes.



- 4** 10 Space Marines du Chaos 255 pts
Un lance-plasma, Icône de Khorne, Aspirant Champion avec gantelet énergétique, pistolet à plasma et bombes à fusion.
- 5** 5 Élus du Chaos 145 pts
Icône du Chaos Universel, Aspirant Champion avec arme énergétique, pistolet à plasma et bombes à fusion.
- 6** 5 Possédés 140 pts
Champion Possédé

- 7** 8 Berserks de Khorne 233 pts
Deux pistolets à plasma, Champion avec pistolet à plasma et bombes à fusion.
- 8** Rhino des Berserks 50 pts
Lance-missiles Havoc.
- 9** 2 Enfants du Chaos 80 pts
- 10** Défiler 150 pts
- Total 1593 pts



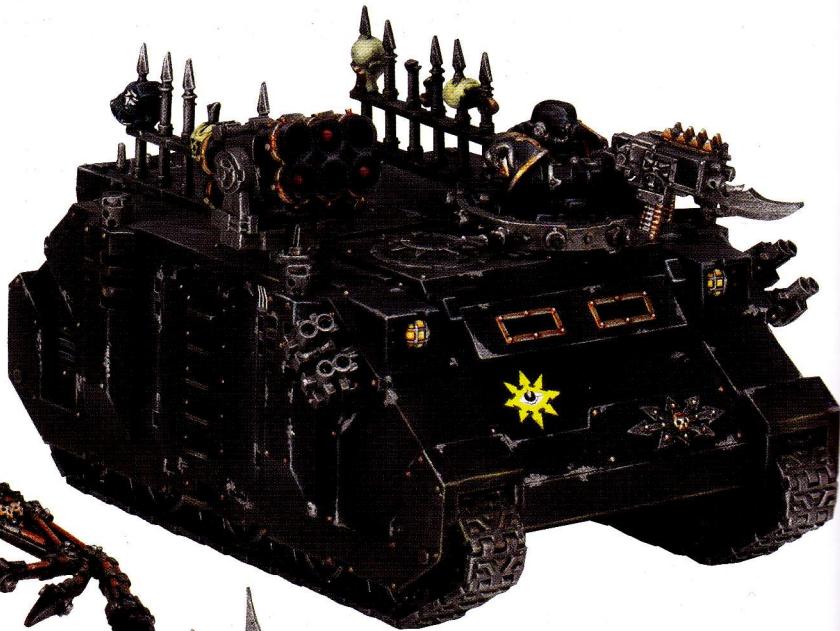


VEHICULES

Les armées du Chaos utilisent divers véhicules. Certains ont pour équipage des mortels, d'autres sont des constructions démoniaques uniquement mues par les énergies du Warp. Chacun arbore cependant les couleurs de l'armée à laquelle il appartient, ainsi que toute sorte de trophées et de symboles de son allégeance.



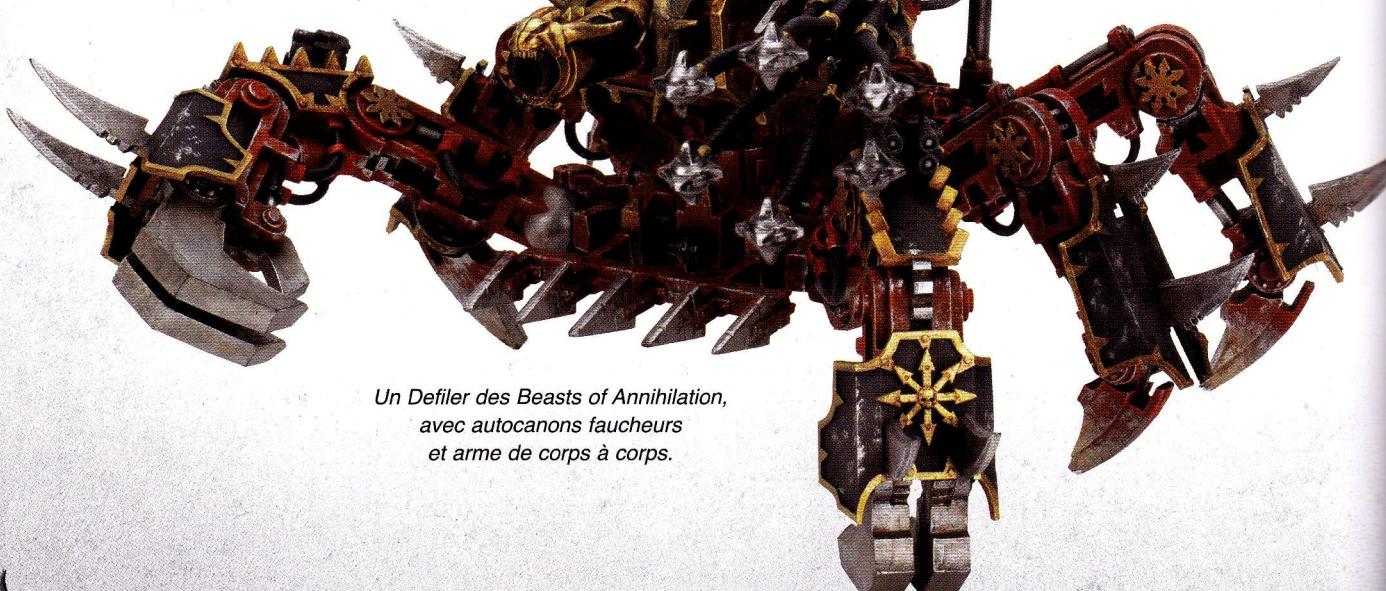
*Un Dreadnought du Chaos
des Night Lords*



*Un Rhino de la Black Legion
avec lance-missiles Havoc*



Obusier



*Un Defiler des Beasts of Annihilation,
avec autocanons faucheurs
et arme de corps à corps.*

ARSENAL

Les pages suivantes contiennent les règles des équipements utilisés par le Chaos (les objets propres à une unité spécifique sont donnés dans la section Forces du Chaos). Cette section est divisée en chapitres consacrés aux armes lourdes, aux armes de corps à corps, etc, par ordre alphabétique.

ARMES LOURDES

Autocanon

Les autocanons tirent des obus explosifs de gros calibre à haute vitesse qui sont particulièrement efficaces pour éliminer les véhicules légers et l'infanterie lourde grâce à leur bonne cadence de tir et à leur excellent facteur de pénétration. Il s'agit d'une arme de choix pour affronter les grosses bioconstructions tyranides ou les véhicules brinquebalants des tribus orks.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	7	4	Lourde 2

“Le destin du faible est une mort anonyme, quand le fort est voué à régner pour l'éternité.

Offrez-moi la gloire, ou la mort!”

Gauve Psgas

Autocanon Faucheur

Cet autocanon jumelé n'est plus employé au sein des forces impériales, mais il équipe encore fréquemment les Terminator du Chaos. Cette arme leur permet de libérer une grêle de tirs à laquelle la cible n'a aucune chance d'échapper.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	7	4	Lourde 2, Jumelé

Bolter Lourd

Cette version lourde du bolter est une arme qui projette des munitions de la taille du poing sur ses cibles. Sa cadence de tir et son calibre font du bolter lourd l'instrument parfait pour instiller la peur des Dieux Sombres dans le cœur de l'infanterie ennemie.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	5	4	Lourde 3

ICÔNES DU CHAOS

Les Space Marines du Chaos emmènent parfois une icône au combat. Ces effigies impies sont chargées d'énergie chaotique et sont souvent brandies par des escouades vouées à une divinité particulière.

Les icônes agissent comme des balises psychiques et permettent aux sorciers du Chaos de la flotte en orbite de les localiser afin de faciliter la téléportation des guerriers sur le champ de bataille. De même, les démons invoqués se servent des icônes comme d'un phare afin de les guider dans les remous du Warp jusqu'au monde matériel.

ICÔNES ET FRAPPE EN PROFONDEUR

Si une figurine en armure Terminator ou un Obliterator est déployé en *frappe en profondeur* et choisit de le faire dans un rayon de 6ps autour d'une figurine portant une icône, aucun jet de déviation n'est effectué. Si le porteur de l'icône est situé dans un transport, la portée de l'icône est mesurée à partir du véhicule. Les Démons Mineurs doivent entrer en jeu en *frappe en profondeur* dans un rayon de 6ps autour d'une icône (voir les règles des Démons, page 61). Notez que l'icône ne fonctionne que pour les figurines en armure Terminator, les Obliterator et les Démons Mineurs, pas pour les unités arrivant en jeu à l'aide de réacteurs dorsaux ou autres. Notez aussi que l'icône doit être déjà présente sur la table au début du tour pour pouvoir être utilisée.

ICÔNE PERSONNELLE

Cette icône sert simplement à guider les figurines qui se téléportent et les Démons (voir ci-contre).

ICÔNES D'ESCOUADES

Ces icônes sont accessibles aux escouades, et chacune possède un effet supplémentaire en plus de ceux décrits précédemment. Si le porteur de l'icône est tué, les effets de celle-ci cessent de s'appliquer.

Icône du Chaos Universel

L'unité peut relancer ses tests de moral ratés.

Icône de Khorne

Toute l'unité, sauf les *personnages indépendants* qui l'ont rejointe, possède la Marque de Khorne.

Icône de Nurgle

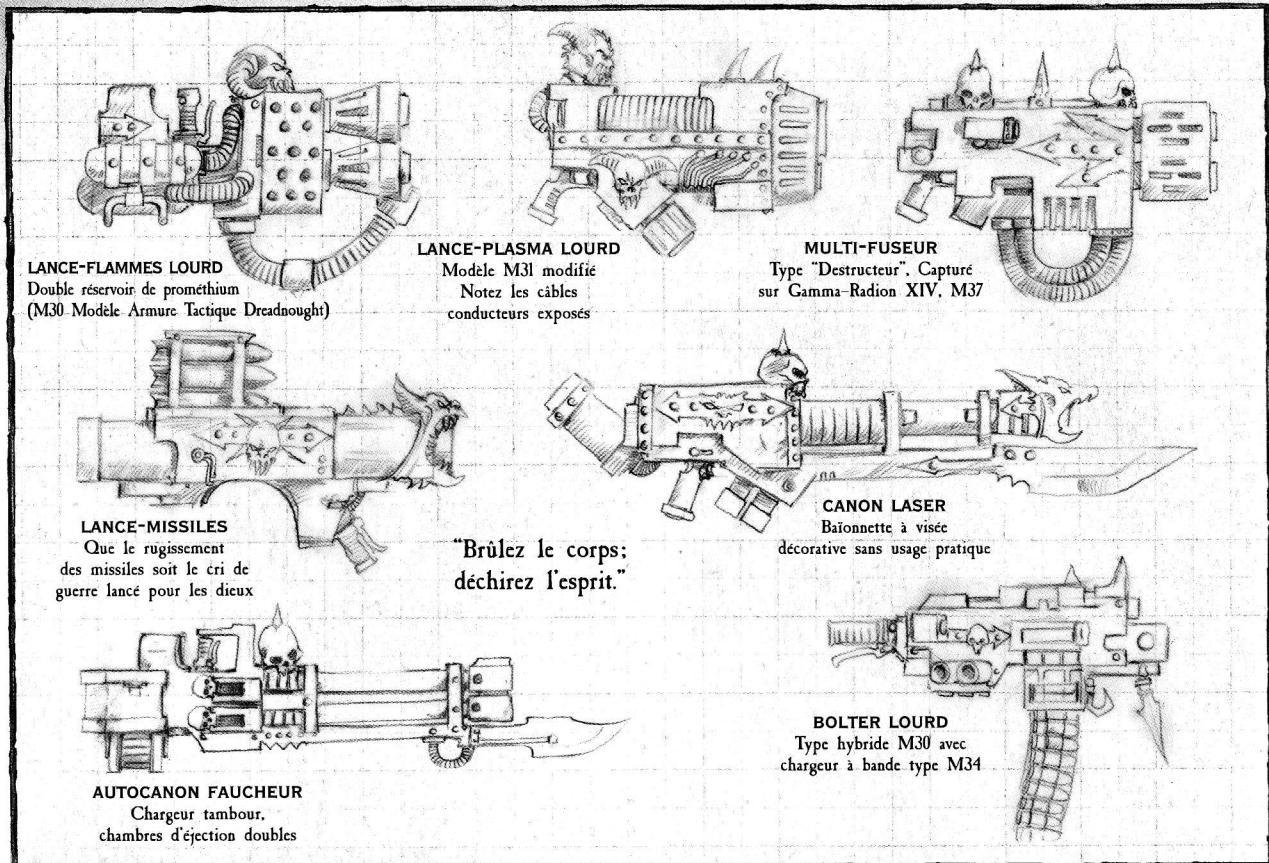
Toute l'unité, sauf les *personnages indépendants* qui l'ont rejointe, possède la Marque de Nurgle.

Icône de Slaanesh

Toute l'unité, sauf les *personnages indépendants* qui l'ont rejointe, possède la Marque de Slaanesh.

Icône de Tzeentch

Toute l'unité, sauf les *personnages indépendants* qui l'ont rejointe, possède la Marque de Tzeentch.



Canon Laser

Les canons laser sont d'énormes armes lourdes, employées pour détruire des cibles au blindage épais. Il existe peu d'armes aussi précises pour chasser le tank à longue distance. Une chambre d'accumulation située à l'intérieur de l'arme génère une décharge laser capable de faire exploser les chars.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	9	2	Lourde 1

Lance-flammes Lourd

Cette version lourde du lance-flammes est l'arme ultime pour nettoyer les positions retranchées et exterminer les escouades ennemis à courte portée. Seuls les adversaires les mieux protégés peuvent survivre aux jets brûlants de cette arme qu'emploient les Terminator, les Defiler ainsi que les Dreadnought du Chaos.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	5	4	Assaut 1

Lance-missiles

Le lance-missiles des Space Marines du Chaos peut tirer des missiles à fragmentation ou antichars. Les premiers sont conçus pour semer la mort dans les rangs de l'infanterie légère, tandis que les seconds peuvent, comme leur nom l'indique, s'en prendre aux cibles fortement blindées. Avec une bonne réserve de ces deux types de munitions, le lance-missiles est l'une des armes lourdes les plus polyvalentes.

Quand un lance-missiles tire, le joueur doit choisir le type de munition utilisé.

	Portée	Force	PA	Type
Frag.	48 ps	4	6	Lourde 1, petit gab. d'explosion
Antichar	48 ps	8	3	Lourde 1

Lance-plasma Lourd

Cette arme est meurrière, aussi bien pour ses cibles que pour celui qui prend le risque de l'employer. Les armes à plasma lancent une boule de gaz ionisé qui explode à l'impact en générant la chaleur d'un soleil miniature. Le confinement de ces énergies colossales dans l'arme est source de surchauffe et d'avaries.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	7	2	Lourde 1, petit gab. d'explosion, surchauffe

Multi-fuseur

Il s'agit d'une version plus lourde et plus destructrice du fuseur, qui bénéficie d'une portée accrue. Les multi-fuseurs sont parfaits pour détruire les bunkers et les blindés ennemis.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	8	1	Lourde 1, fusion

ARMES DE TIR

Arme Combinée

Une arme combinée consiste en un bolter et une arme secondaire: un fuseur, un lance-plasma ou un lance-flammes. Cette dernière est limitée en munitions mais reste parfaite pour effectuer un tir d'opportunité. Une figurine armée d'une arme combinée (bolter/fuseur, lance-plasma ou lance-flammes) peut choisir de tirer soit avec le bolter, soit avec l'autre arme. Le bolter peut tirer à chaque tour, mais la seconde arme ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille. Il est impossible de faire tirer les deux armes durant le même tour.

Armes Soniques de Noise Marines

Voir page 39.

Bolter

Le bolter est une arme compacte qui tire de véritables petits missiles appelés bolts, bien plus gros que des balles ordinaires. Chacun de ces bolts explose au cœur de sa cible en lui infligeant des dégâts colossaux.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	5	Tir rapide

Bolts Inferno

Voir page 37.

Fuseur

Les fuseurs sont des armes antichars aussi employées pour lancer des assauts sur des positions fortifiées. Ces merveilles de technologie font surchauffer leur cible par agitation thermique submoléculaire et les plaques de blindage fondent en un clin d'œil. Même si sa portée est limitée, le fuseur peut réduire pierre, métal et matériaux organiques en cendres.

Portée	Force	PA	Type
12ps	8	1	Assaut 1, fusion

Lance-flammes

Les lance-flammes projettent un liquide inflammable qui s'embrace au contact de l'air, formant un grand cône brûlant. Ils peuvent éliminer facilement des ennemis retranchés dans des gerbes de flammes.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	4	5	Assaut 1

Lance-plasma

Cette version réduite du lance-plasma lourd ne tire pas de la même manière, et projette une salve de plasma plutôt qu'une seule décharge. Malgré les risques liés à son utilisation, les Marines du Chaos prennent souvent cette arme pour sa puissance de feu impressionnante.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	7	2	Tir rapide, surchauffe

Pistolet Bolter

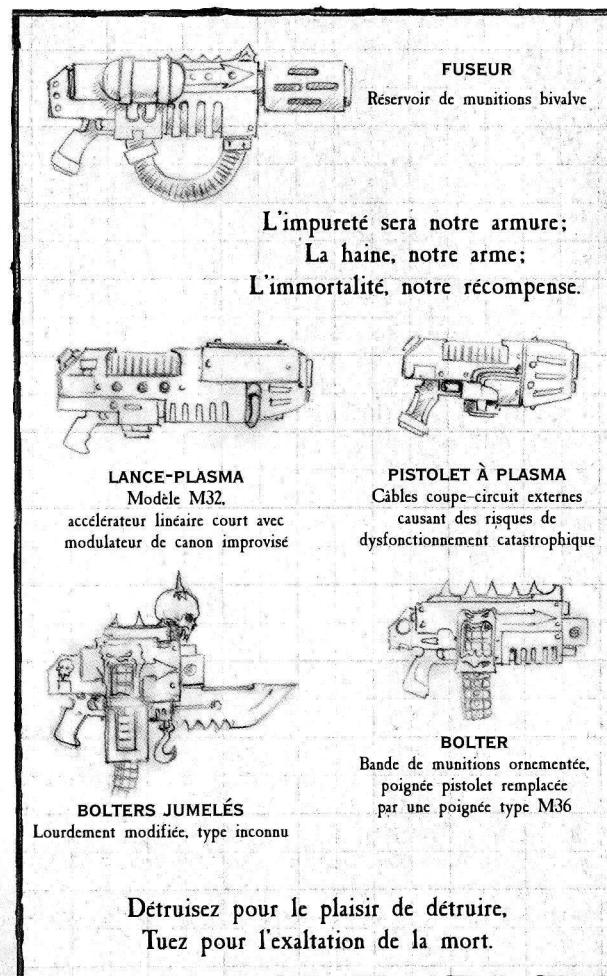
Les pistolets bolters sont des versions plus petites du bolter, mais tirent les mêmes munitions explosives. En raison de leurs dimensions plus restreintes, ils font de parfaites armes de poing pour les belliqueux Space Marines du Chaos, et se retrouvent dans l'équipement standard de la plupart d'entre eux.

Portée	Force	PA	Type
12ps	4	5	Pistolet

Pistolet à Plasma

Il s'agit du plus petit modèle d'arme à plasma. Chaque tir est aussi puissant et potentiellement aussi dangereux pour son utilisateur que celui d'un lance-plasma normal, mais la portée et la cadence de tir sont bien plus réduites. Notez qu'un pistolet à plasma peut servir d'arme de corps à corps, mais il n'offre alors aucun bonus de Force ou autre avantage pour pénétrer armures et blindages.

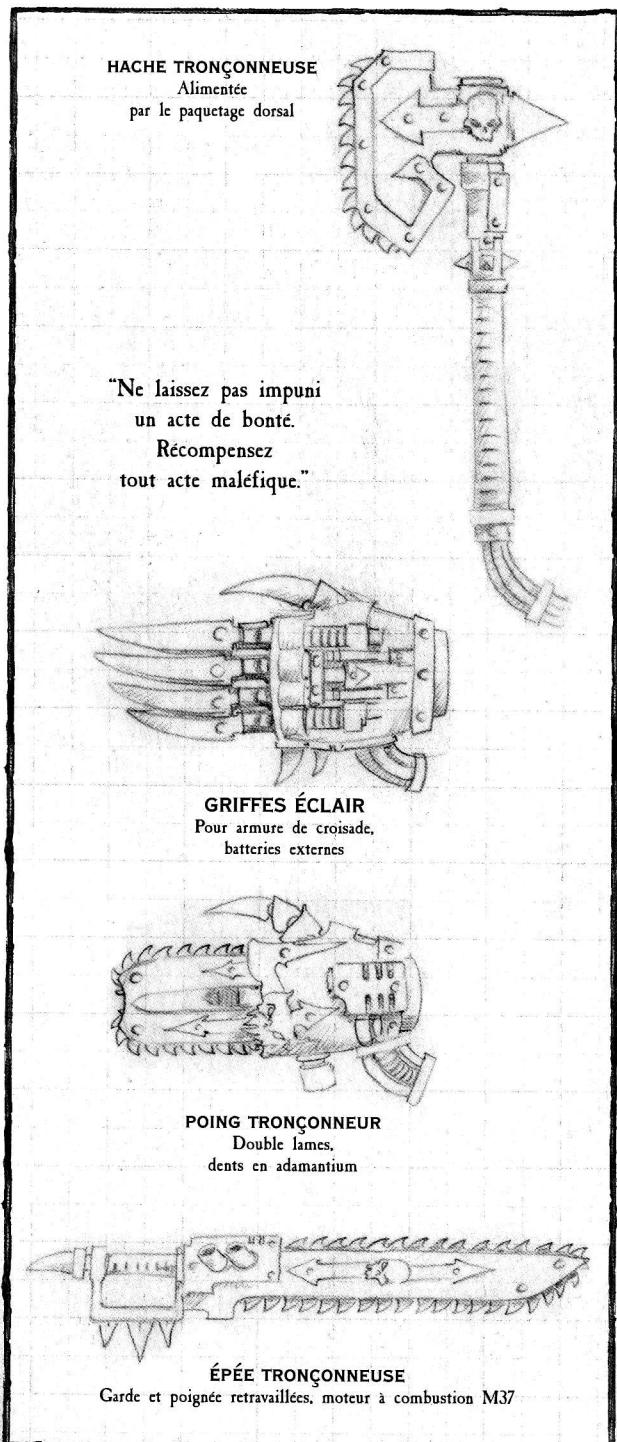
Portée	Force	PA	Type
12ps	7	2	Pistolet, surchauffe



ARMES DE CORPS À CORPS

Arme de Corps à Corps

Les Space Marines du Chaos utilisent toutes sortes d'armes de corps à corps, des lames sautilantes des Marines de la Peste aux haches tronçonneuses tachées de sang des Berserks de Khorne. Toutes sont redoutables entre des mains expertes. Les épées tronçonneuses, les haches tronçonneuses et les lames de combat comptent toutes comme des armes de corps à corps. Consultez le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails.



Arme de Force

Une arme de force est généralement une hache ou une épée, bien qu'il puisse s'agir plus rarement d'un bâton ou d'un sceptre. Elle canalise l'énergie psychique de son porteur et peut aspirer l'énergie vitale des ennemis qu'elle frappe. Consultez le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails.

Arme Démon

Une arme démon contient l'essence d'un Démon Majeur et n'est accordée qu'aux plus grands seigneurs du Chaos. Voir page 93 pour plus de détails.

Arme Énergétique

Une arme énergétique prend généralement la forme d'une épée ou d'une hache, mais il peut aussi s'agir d'une hallebarde ou d'une masse. Quelle que soit sa forme, elle est nimbée d'un champ d'énergie qui peut disloquer armures, chairs et os. Consultez le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails.

Gantelet Énergétique

Cette arme est constituée d'un gantelet blindé entouré d'un champ énergétique et sert à assener de puissants coups à l'ennemi. Traditionnellement inclus dans les armures Terminator (même si des guerriers en armure énergétique l'utilisent parfois), le gantelet énergétique est capable de terrasser l'adversaire le plus résistant. Consultez le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails.

"Honorez votre lame! Bénissez votre arme!

Faites-leur goûter le sang chaud
de tous vos adversaires!"

Darius Khanan, Seigneur de la Confrérie du Sang

Griffes Éclair

Il s'agit de gantelets blindés sur lesquels sont fixées de longues griffes tranchantes entourées d'un champ énergétique. Très efficaces par paire, les griffes éclair découpent avec autant d'aisance la chair et les os que les armures. Une figurine équipée de ce type d'arme ne peut recevoir le bonus de +1 Attaque pour l'utilisation de deux armes de corps à corps que si elle les utilise par paire. Les griffes éclair ignorent les Sauvegardes d'Armure et relancent leurs jets pour blesser ratés.

Poing Tronçonneur

Un poing tronçonneur est un gantelet énergétique doté d'une lame de tronçonneuse conçue pour découper les écouteilles ou le blindage des véhicules grâce à ses multiples dents en adamantium. Développé à l'origine pour les abordages, il équipe souvent les armures Terminator et s'est avéré efficace contre les cibles blindées. Un poing tronçonneur fonctionne exactement comme un gantelet énergétique, mais lance 2D6 pour la pénétration de blindage.

ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Ailes

Une paire d'ailes permet à une figurine de voler sur de courtes distances au-dessus du champ de bataille et de se déplacer incroyablement vite pour attaquer l'ennemi au corps à corps. Une figurine ayant des Ailes se déplace comme de l'*infanterie autoportée*. De plus, la figurine peut sauter depuis un vaisseau à basse altitude. Elle peut être gardée en *réserve* et utiliser la règle de *frappe en profondeur* si la mission l'autorise (voir le livre de règles de Warhammer 40,000).

Bombe à Fusion

Les bombes à fusion sont des charges de démolition redoutables basées sur un noyau subatomique capables de faire fondre les plus épais blindages. Elles sont plus volumineuses que les grenades antichars, et leur détonateur est bien plus sophistiqué. Les Space Marines du Chaos en sont parfois équipés pour venir à bout des tanks et des bunkers. Reportez-vous au livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails sur l'utilisation des bombes à fusion.

Familier

Un familier est généralement une petite créature gorgée d'énergie psychique, ou encore un être vivant investi des pouvoirs du Warp. Il peut prendre de nombreuses formes, mais ressemble souvent à un diablotin, à une poupée démoniaque ou à un nain difforme. Un Sorcier accompagné d'un Familiar peut recevoir un pouvoir psychique de plus que la normale. On considère que le Familiar se trouve sur le socle de son maître, mais il est permis de le représenter par une figurine séparée pour des raisons pratiques. Dans tous les cas, il ne compte pas comme une figurine en termes de jeu et n'est retiré que si son maître est tué.

Grenade à Fragmentation

Ces grenades sont des explosifs lancés sur l'ennemi avant l'assaut. Leur détonation satire l'air de shrapnels qui forcent l'ennemi à se mettre à couvert quelques instants, ce qui laisse le champ libre aux assaillants pour se rapprocher plus aisément. Voir le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails.

Grenade Bubonique

Voir page 38.

Grenade Antichars

Ces explosifs sont conçus pour percer les blindages des véhicules ennemis. Bien qu'ils n'aient pas la puissance des bombes à fusion ou des charges de démolition spécialisées, ils sont faciles à transporter et à utiliser en raison de leur compacité. La section du livre de règles consacrée aux véhicules donne plus de détails sur l'utilisation des grenades antichars.

Moto Space Marine du Chaos

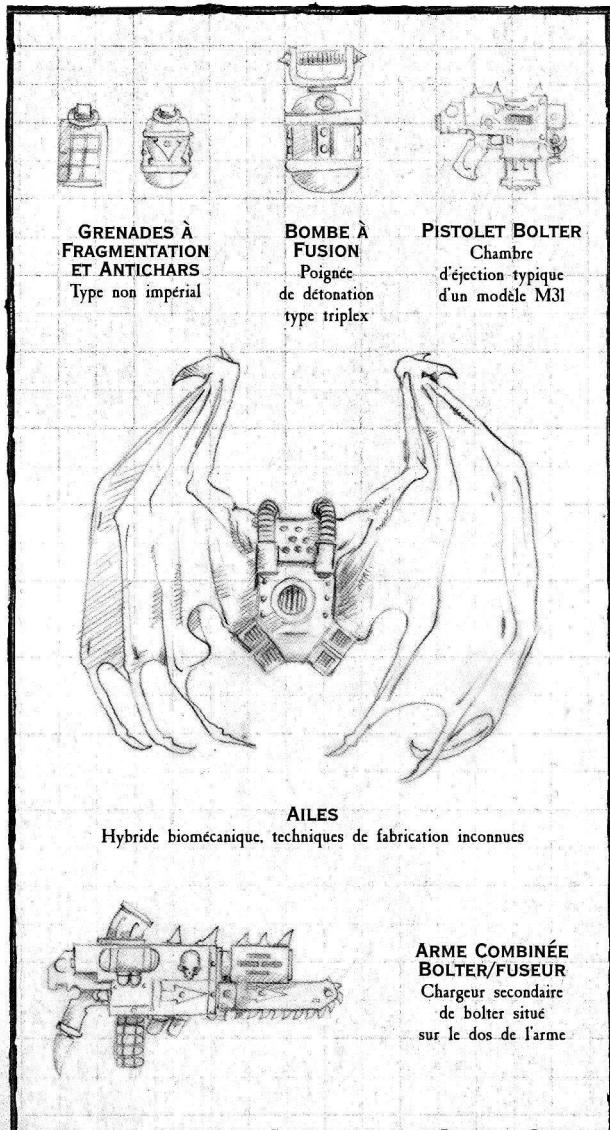
Les motos des Space Marines du Chaos sont dotées de puissants moteurs et de pneus pare-balles. Chacune est capable de tirer en mouvement et de lancer des charges dévastatrices. Les figurines équipées d'une moto Space Marine du Chaos suivent les règles des *motos* décrites dans le livre de règles. Les motos des Space Marines du Chaos sont équipées de bolters jumelés.

Réacteurs Dorsaux

Cet équipement permet à son porteur d'effectuer de grands sauts, voire de voler sur de courtes distances afin d'engager l'ennemi au plus vite.

Une figurine dotée de réacteurs dorsaux compte comme de l'*infanterie autoportée*, voir le livre de règles.

La figurine peut être larguée à basse altitude et utiliser ses réacteurs pour freiner sa chute. Elle peut donc être gardée en *réserve* et se déployer en *frappe en profondeur* si la mission l'autorise (voir les règles spéciales des missions dans le livre de règles de Warhammer 40,000).



ARMURE ÉNERGÉTIQUE ASTARTES

Plusieurs modèles existants
Localisation: Cadian 999.M41

Heaume de type
non Codex.
origine inconnue.

Paquetage avec piles
énergétiques nécessitant des
bouches de refroidissement

Défenses taillées dans
un matériau inconnu,
peut-être un alliage
semi-organique



Épaulette
auto-réactive

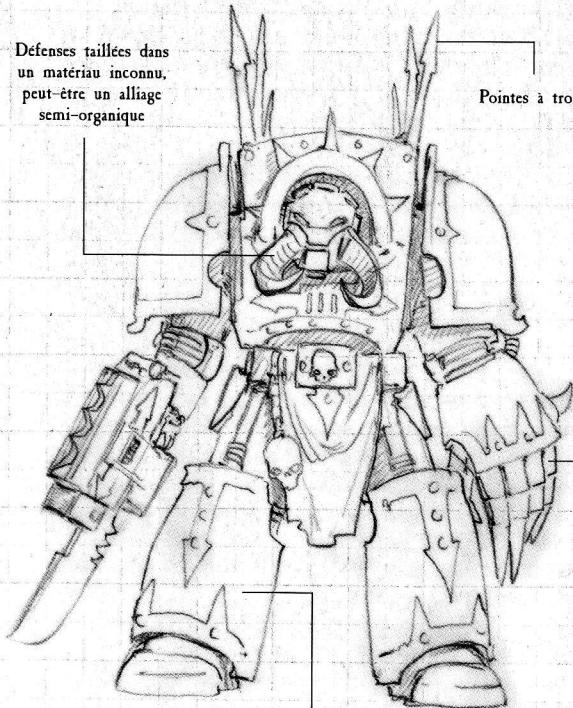
Câblages exposés

Cotte de mailles en
plastacier non-Codex,
protection négligeable

Jambière type III
modifiée dotée de
stabilisateurs au mercure

ARMURE TACTIQUE DREADNOUGHT

Pointes à trophées



Jambière en alliage
adamantium-céramite

Gantelet
énergétique,
modèle inconnu

ARMURES

Armure Énergétique

C'est la protection usuelle des Space Marines du Chaos et sa silhouette caractéristique terrifie leurs adversaires. Façonnée avec d'épaisses plaques de céramite et assistée de faisceaux de fibres électro-stimulées pour augmenter la puissance du porteur, l'armure énergétique constitue l'une des meilleures protections qui soient.

Les figurines équipées d'une armure énergétique bénéficient d'une Sauvegarde d'Armure de 3+.

Armure Terminator

Conçue pour le corps à corps dans les space hulks et autres environnements confinés, cette armure résiste à presque toutes les attaques.

Une figurine en armure Terminator bénéficie d'une Sauvegarde d'Armure de 2+ et d'une Sauvegarde Invulnérable de 5+. Elle peut se déplacer et tirer avec une arme lourde et peut lancer un assaut après un tir rapide ou un tir d'arme lourde. En revanche, elle ne peut pas effectuer de percée.

Toute figurine en armure Terminator peut être téléportée sur le champ de bataille. Elle peut toujours commencer la partie en réserve et arriver en jeu selon les règles de *frappe en profondeur*, et ce même si la mission ne l'autorise pas.

MONTURES DÉMONIAQUES

Ces dons du Chaos sont un symbole du statut du champion. Chaque dieu possède une monture favorite. Une figurine ne peut avoir une monture démoniaque que si elle possède également la marque de son dieu.

Monture de Slaanesh

Cette monture donne +1 Attaque à son cavalier. Ce dernier ne compte plus comme de l'*infanterie* mais comme de la *cavalerie*.

Disque de Tzeentch

Cette monture donne +1 Attaque à son cavalier. Ce dernier ne compte plus comme de l'*infanterie* mais comme de l'*infanterie autoportée*.

Juggernaut de Khorne

Cette monture donne +1 Attaque et +1 en Force à son cavalier. La figurine ne peut pas embarquer dans un transport, comme s'il s'agissait d'une figurine de *cavalerie*.

Palanquin de Nurgle

Cette monture donne +1 Attaque et +1 Point de Vie à son cavalier. La figurine ne peut pas embarquer dans un Rhino. Elle peut embarquer dans un Land Raider, mais elle compte comme deux figurines.

ÉQUIPEMENT DES VÉHICULES

Arme Combinée sur Pivot

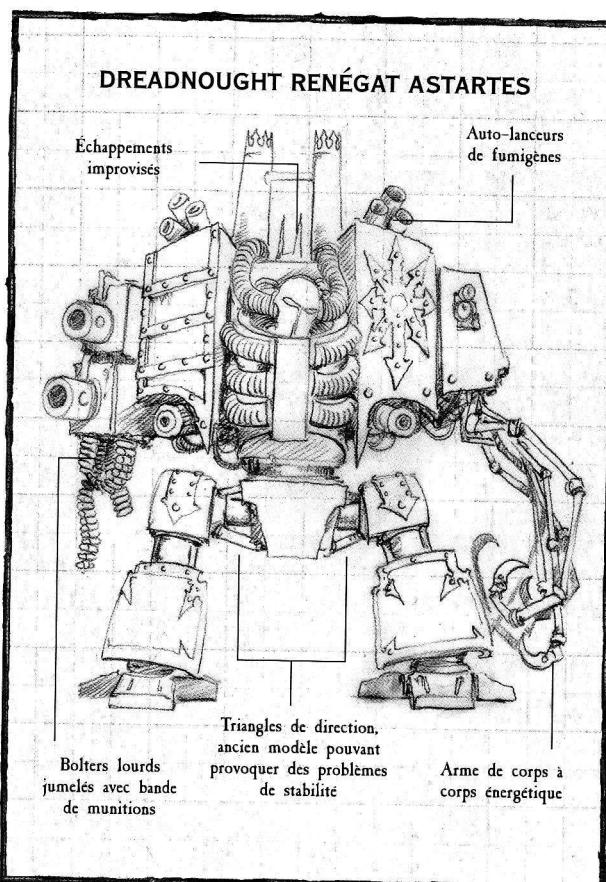
Les armes combinées sur pivot sont utilisées par les Space Marines du Chaos pour apporter à courte portée une meilleure puissance de feu. Une arme sur pivot est traitée comme une arme additionnelle ayant le profil de l'arme combinée. Elle peut toujours tirer en plus des autres armes si le véhicule ne s'est pas déplacé de plus de 6ps. Voyez le profil des armes combinées dans la section consacrée aux armes de tir.

Blindage Renforcé

Certains équipages de véhicules ajoutent à leurs engins des plaques de blindage supplémentaires pour leur accorder une meilleure protection. Un véhicule équipé d'un blindage renforcé compte tout résultat *équipage sonné* sur les tableaux des dégâts comme un résultat *équipage secoué*.

Bolters Jumelés sur Pivot

Les bolters jumelés sur pivot sont utilisés par les Space Marines du Chaos afin d'apporter une meilleure puissance de feu. Des bolters jumelés sur pivot sont traités comme une arme additionnelle ayant le profil usuel. Elle peut toujours tirer en plus des autres armes si le véhicule ne s'est pas déplacé de plus de 6ps. Voyez le profil des bolters jumelés dans la section consacrée aux armes de tir.



Canon Démolisseur

Portée	Force	PA	Type
24ps	10	2	Artillerie 1, grand gab. d'explosion

Fumigènes

Les fumigènes dissimulent temporairement un véhicule derrière un nuage de fumée, ce qui lui permet de se déplacer à découvert. Voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

Hurle-haine

Cet appareil émet des hurlements terrifiants qui démoralisent l'ennemi. Lorsque le véhicule effectue une *attaque de char*, l'ennemi subit un malus de -1 supplémentaire sur son Commandement.

Lame de Bulldozer

Il s'agit de socs, de bêliers ou de lames montés à l'avant du véhicule pour écarter les obstacles de sa route. Un véhicule possédant une lame de bulldozer peut relancer un test de terrain difficile raté tant qu'il ne se déplace pas de plus de 6ps durant le même tour.

Lance-missiles Havoc

Ce lance-missiles projette une salve de missiles explosifs et possède le profil suivant.

Portée	Force	PA	Type
48ps	5	5	Lourde 1, jumelé, petit gab. d'explosion

Obusier

Portée	Force	PA	Type
72ps	8	3	Artillerie 1, grand gab. d'explosion

Possession Démoniaque

L'équipage du véhicule a été remplacé par un démon incarcéré dans sa coque. Le véhicule ignore les résultats *équipage secoué* et *équipage sonné* (les passagers sont affectés normalement), mais sa CT passe à 3.

Projecteur

Certains véhicules du Chaos ont un projecteur pour illuminer les ténèbres des mondes-démons. Un projecteur sert lors des missions utilisant les règles de *combat nocturne*. Le véhicule doit choisir sa cible selon les règles de *combat nocturne*, mais l'éclaire après lui avoir tiré dessus. Pour le reste de la phase de tir, toute unité amie tirant sur l'unité éclairée ignore les règles de *combat nocturne*. Un véhicule utilisant un projecteur peut être pris pour cible durant le prochain tour de l'ennemi en ignorant les règles de *combat nocturne*, car il sera repéré à cause du faisceau.

POUVOIRS PSYCHIQUES

Un psyker ne peut tenter d'utiliser qu'un seul pouvoir psychique par tour de joueur, sauf ceux ayant la Marque de Tzeentch, qui peuvent en utiliser deux par tour de joueur (mais pas deux pouvoirs qui comptent comme une arme de tir, car une figurine ne peut tirer qu'avec une seule arme au cours de la phase de tir).

Éclair de Mort

Le psyker met en pièces l'ennemi à coups d'éclairs énergie chaotique pure.

L'*Éclair de Mort* peut être lancé au cours de la phase de tir au lieu d'utiliser une autre arme de tir. Un test psychique est requis. L'*Éclair de Mort* compte comme une arme de tir ayant le profil suivant (effectuez normalement les jets pour toucher et pour blesser) :

Portée	Force	PA	Type
18 ps	4	3	Assaut 3

Distorsion Temporelle

Le psyker s'entoure d'un champ dimensionnel qui déforme le temps et lui donne la possibilité de frapper avec une rapidité et une précision inégalables.

Ce pouvoir s'utilise au début de n'importe quel tour de joueur. En cas de réussite, le psyker peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser lors de ce tour de joueur.

Bénédiction du Chaos

Le psyker libère une onde d'énergie chaotique qui enveloppe sa cible et la déforme horriblement. Les os de la victime se tordent et sa chair se distend tandis que des mutations étranges jaillissent de son corps.

Le psyker peut utiliser ce pouvoir au début de son tour, même si lui et/ou sa cible se trouvent au corps à corps. Désignez une figurine ennemie puis effectuez un test psychique. En cas de réussite et si la cible se trouve dans un rayon de 6 ps autour du psyker, lancez 1D6.

Si le résultat est **supérieur** à l'Endurance de la victime, celle-ci est transformée en un tas de chair difforme. Elle est retirée comme perte (comme aucune blessure n'est infligée, aucune Sauvegarde ne s'applique !) Utilisez l'Endurance de base de la figurine (pas son Endurance modifiée, par exemple si elle est à moto). Un résultat de 6 est toujours une réussite, quelle que soit la valeur d'Endurance de la figurine. Celles qui n'ont pas de valeur d'Endurance ne peuvent pas être affectées.

Si le joueur possède une figurine d'Enfant du Chaos, il peut l'utiliser pour remplacer la victime. L'Enfant du Chaos est sous le contrôle du joueur du Chaos (et vaut 40 points de victoire s'il est tué). Si la figurine était en contact avec des figurines amies, ces dernières sont alors engagées au corps à corps contre l'Enfant du Chaos.

Souffle du Chaos

Ce pouvoir peut prendre différentes formes selon l'allégeance du Sorcier. Les disciples de Nurgle vomissent un liquide visqueux et acide qui brûle et contamine ses victimes, tandis que ceux de Slaanesh projettent un nuage de vapeurs dorées qui plonge les créatures qu'il touche dans une agonie lascive.

Le *Souffle du Chaos* peut être utilisé lors de la phase de tir de la figurine au lieu d'utiliser une autre arme de tir. Un test psychique est requis. En cas de réussite, le tir se déroule comme celui d'une arme à *souffle*. Toute figurine touchée même partiellement perd un Point de Vie sur un résultat de 4+ sans Sauvegarde d'Armure ou de Couvert. Un véhicule touché par ce pouvoir subit un dégât superficiel sur un résultat de 4+.

Fouet de Soumission (Slaanesh uniquement)

Un fouet immatériel et lumineux se déroule de la main du Sorcier et claque sur le champ de bataille. Ceux qui se trouvent pris dans ses barbelures sont momentanément soumis à la volonté du psyker.

Le psyker peut utiliser ce pouvoir lors de la phase de tir au lieu d'utiliser une autre arme de tir. Désignez une unité ennemie visible dans un rayon de 24 ps, n'étant pas un véhicule, puis effectuez un test psychique. En cas de réussite, l'unité est déplacée de 2D6 ps par le joueur du Chaos. Ce mouvement n'est pas affecté par les terrains difficiles, mais les tests de terrain dangereux sont effectués normalement. Les victimes ne peuvent pas sortir de la table, passer par des terrains infranchissables ou s'approcher à moins d'1 ps d'une figurine ennemie. Elles doivent ensuite effectuer un test de *pilonnage*.

Pourriture de Nurgle (Nurgle uniquement)

En gargouillant une prière à Grand-père Nurgle, le Sorcier libère une vague de contagion autour de lui.

Le psyker peut utiliser ce pouvoir lors de la phase de tir au lieu d'utiliser une autre arme de tir. Il peut se trouver au corps à corps au moment d'utiliser ce pouvoir, tout comme ses cibles. En cas de réussite du test psychique, toutes les figurines ennemis dans un rayon de 6 ps autour du psyker subissent une touche de Force 3, PA -.

Éclair du Changement (Tzeentch uniquement)

Le Sorcier projette une boule d'énergie palpitante formée de magie pure. Celle-ci provoque l'explosion de sa cible dans une gerbe multicolore.

Ce pouvoir peut être utilisé lors de la phase de tir de la figurine, au lieu d'utiliser une autre arme de tir. En cas de réussite du test psychique, il compte comme une arme ayant le profil suivant (effectuez normalement les jets pour toucher et pour blesser) :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	8	1	Assaut 1

LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES DU CHAOS

La liste d'armée qui suit vous permet de rassembler une armée de Space Marines du Chaos et de jouer les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000. Elle vous indique les valeurs en points des différentes unités, et vous pouvez vous en servir pour vos propres scénarios, ou dans le cadre d'une campagne.

Cette liste d'armée vous permet de rassembler une bande de guerre issue d'une des légions ou des chapitres renégats. Elle inclura souvent des guerriers vénérant tout le panthéon du Chaos. Elle propose aussi des personnages spéciaux si vous souhaitez renforcer le thème de votre armée et lui donner comme chef l'un des ennemis les plus féroces de l'Imperium.

La liste d'armée est divisée en cinq sections. La totalité des escouades, personnages et véhicules sont répartis parmi celles-ci en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine possède une valeur en points basée sur son efficacité au combat. Avant de choisir une armée, il vous faudra vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le total de points que vous pourrez dépenser pour la constituer. Vous pourrez ensuite rassembler votre armée comme indiqué ci-dessous.

UTILISER UN SCHÉMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

La liste d'armée s'utilise en conjonction avec le schéma de structure d'armée d'un scénario. 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 grise vous permet de faire un choix dans cette section de la liste d'armée, tandis qu'une case noire indique un choix obligatoire. Ci-contre se trouve le schéma de structure des Missions Standards.

Notez qu'à moins qu'il ne forme une partie d'un escadron ou d'une unité, un véhicule ou une figurine constitue à lui seul un choix dans le schéma de structure d'armée.

DÉMONS INVOQUÉS

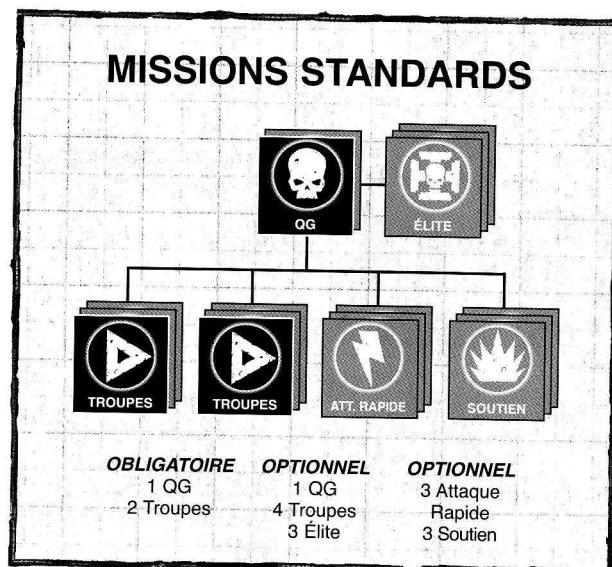
Cette armée peut inclure un Démon Majeur et des Démons Mineurs invoqués. Ils ne sont pas pris en compte dans le schéma de structure d'armée et n'occupent aucun choix, comme cela est clairement précisé à la fin de la liste d'armée.

MISSIONS & POINTS

Ces listes d'armée sont principalement conçues pour les Combats de Patrouilles et les Missions Standards du livre de règles de Warhammer 40,000. Elles peuvent être utilisées dans le cadre d'autres missions qui font appel au schéma de structure d'armée, mais veuillez noter que l'équilibre du jeu peut s'en trouver modifié.

De plus, la mission que vous choisissez peut éventuellement imposer des restrictions lors du choix des armées. Voyez les missions Standard et de Patrouilles du livre de règles de Warhammer 40,000.

Si vous optez pour un Combat de Patrouilles ou une Mission Standard, cela va dicter le nombre de points disponibles pour sélectionner l'armée. Les Patrouilles de Combat font toujours 400 points, tandis que pour une Mission Standard, chaque joueur choisit au moins 500 points d'armée. Bien entendu, plus la valeur des armées est élevée, plus la partie sera longue.



UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

Avant de commencer, entendez-vous avec l'adversaire sur la taille respective des forces en présence. De nombreux joueurs optent pour des parties d'à peu près 1 500 points, qui durent environ deux heures, voire un après-midi ou une soirée entière. Pour choisir une première unité, consultez la section appropriée de la liste d'armée et décidez de sa taille et de ses options éventuelles (toute amélioration choisie pour une figurine doit être représentée sur celle-ci). Ceci fait, retirez la valeur en points de l'unité de votre total puis effectuez un autre choix et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez dépensé tous vos points. Vous pouvez ensuite passer aux choses sérieuses et enfin livrer bataille !

QG

ABADDON LE FLÉAU COÛT: 275 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Abaddon	7	5	4(8)	4(5)	4	6	4*	10	2+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 1

Équipement :

- Armure Terminator
- Bolters jumelés
- Icône personnelle
- Drach'nyen
- La Serre d'Horus

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Marque du Chaos Ascendant



FABIUS BILE COÛT: 160 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Fabius	5	4	5	4	3	4	5	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 1

Équipement :

- Armure énergétique
- Bâton de Tourment
- Xyclos
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Chirurgeon

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Insensible à la douleur
- Guerriers Améliorés



HURON SOMBRECŒUR COÛT: 170 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Huron	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 1

Équipement :

- Armure énergétique
- Arme énergétique
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Icône personnelle
- La Griffé du Tyran

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Sauvegarde invulnérable 5+
- L'Hamadrya

Pouvoir Psychique :

- Distorsion Temporelle



TYPHUS COÛT: 225 POINTS

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

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 1

Équipement :

- Armure Terminator
- Icône personnelle
- La Faucheuse
- Marque de Nurgle

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Insensible à la douleur
- Ruche du Destructeur
- Héraut de Nurgle

Pouvoirs Psychique :

- Souffle du Chaos
- Pourriture de Nurgle

QG

KHÂRN LE FÉLON COÛT: 165 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Khârn	7	5	5	4	3	5	5	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 1

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet à plasma
- Grenades frag
- Grenades antichars
- La Carnassière
- Icône personnelle
- Marque de Khorne

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Sauvegarde invulnérable 5+
- Charge féroce
- Le Félon
- Bénédiction du Dieu du Sang

AHRIMAN COÛT: 250 POINTS

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

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 1

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter avec bolts Inferno
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Icône personnelle
- Bâton Noir d'Ahriman
- Marque de Tzeentch

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Sauvegarde invulnérable 4+ (bonus inclus)

Pouvoirs Psychiques :

- Éclair de Mort
- Distorsion Temporelle
- Souffle du Chaos
- Bénédiction du Chaos
- Éclair du Changement

LUCIUS L'ÉTERNEL COÛT: 160 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lucius	7	5	4	4	3	6	3	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 1

Équipement :

- Grenades frag
- Grenades antichars
- Épée énergétique
- Icône personnelle
- Fouet de Tourment
- Sirène de mort
- Marque de Slaanesh
- Armure des Âmes Hurlantes

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Sauvegarde invulnérable 5+

PERSONNAGES UNIQUES

Les personnages de ces deux pages sont uniques, et une armée de Space Marines du Chaos ne peut en inclure qu'un de chaque au maximum (par exemple, vous ne pouvez pas prendre deux Abaddons les Fléaux !)

QG

PRINCE DÉMON COÛT: 110 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prince Démon	7	5	6	5	4	5	4	10	3+

Type :

- Créature monstrueuse

Nombre/escouade :

- 1

Équipement :

- Un Prince Démon compte toujours comme ayant une seule arme de corps à corps.

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Sauvegarde invulnérable 5+
- Guerrier Éternel

Options :

- Peut avoir des Ailes pour 20 pts.
- Peut porter une seule marque :
 - Marque de Khorne pour 10 pts
 - Marque de Slaanesh pour 5 pts
 - Marque de Nurgle pour 20 pts
 - Marque de Tzeentch pour 20 pts
- S'il ne porte pas la Marque de Khorne, il peut devenir un psyker en choisissant un des pouvoirs suivants (il peut avoir deux pouvoirs s'il porte la Marque de Tzeentch) :
 - Éclair de Mort pour 10 pts

- Distorsion Temporelle pour 25 pts
- Souffle du Chaos pour 30 pts
- Bénédiction du Chaos pour 30 pts
- Pourriture de Nurgle pour 15 pts
(Prince Démon portant la Marque de Nurgle uniquement)
- Éclair du Changement pour 25 pts
(Prince Démon portant la Marque de Tzeentch uniquement)
- Fouet de Soumission pour 20 pts
(Prince Démon portant la Marque de Slaanesh uniquement)

SEIGNEUR DU CHAOS COÛT: 90 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur du Chaos	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 1

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Arme de corps à corps
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Sauvegarde invulnérable 5+

Options :

- Peut porter une seule marque :
 - Marque de Khorne pour 10 pts
 - Marque de Slaanesh pour 5 pts
 - Marque de Nurgle pour 20 pts
 - Marque de Tzeentch pour 15 pts
- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts.
- Peut remplacer son arme de corps à corps par une des armes suivantes :
 - Arme énergétique pour 15 pts
 - Gantelet énergétique pour 25 pts
 - Griffes éclair pour 25 pts
 - Paire de griffes éclair pour 30 pts
 - Arme démon pour 40 pts
- Peut avoir une des armes suivantes :
 - Bolters jumelés pour 5 pts
 - Arme combinée pour 10 pts
- Peut avoir :
 - Bombes à fusion pour 5 pts
 - Icône personnelle pour 5 pts
- Peut avoir un des équipements suivants :
 - Réacteurs dorsaux/Ailes pour 20 pts
 - Moto pour 30 pts
 - Monture démoniaque pour 30 pts
(voir page 86)

- Peut remplacer tout son équipement par une armure Terminator, des bolters jumelés et une arme énergétique pour 30 pts, et choisir seulement parmi les options suivantes :
- Peut porter une seule marque :
 - Marque de Khorne pour 10 pts
 - Marque de Slaanesh pour 5 pts
 - Marque de Nurgle pour 20 pts
 - Marque de Tzeentch pour 15 pts
- Icône personnelle pour 5 pts
- Peut remplacer ses bolters jumelés par une arme combinée pour 5 pts.
- Peut remplacer son arme énergétique par une des armes suivantes :
 - Gantelet énergétique pour 10 pts
 - Poing tronçonneur pour 15 pts
 - Griffes éclair pour 10 pts
 - Arme démon pour 25 pts
- Peut remplacer ses bolters jumelés et son arme énergétique par une paire de griffes éclair pour 10 pts.

QG

SORCIER DU CHAOS COÛT: 100 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sorcier	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 1

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Arme de force
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales :

- Personnage indépendant
- Sauvegarde invulnérable 5+

Options :

- Un Sorcier est un psyker et doit choisir un pouvoir psychique (il peut avoir deux pouvoirs s'il porte la Marque de Tzeentch) :
 - Éclair de Mort pour 10 pts
 - Distorsion Temporelle pour 25 pts
 - Souffle du Chaos pour 30 pts
 - Bénédiction du Chaos pour 30 pts
 - Pourriture de Nurgle pour 15 pts (Sorcier portant la Marque de Nurgle uniquement)
 - Éclair du Changement pour 25 pts (Sorcier portant la Marque de Tzeentch uniquement)
 - Fouet de Soumission pour 20 pts (Sorcier portant la Marque de Slaanesh uniquement)
- Peut avoir un des équipements suivants :
 - Réacteurs dorsaux/Ailes pour 20 pts
 - Moto pour 30 pts
 - Monture démoniaque pour 30 pts (voir page 86)

- Peut porter une seule marque :
 - Marque de Slaanesh pour 5 pts
 - Marque de Nurgle pour 20 pts
 - Marque de Tzeentch pour 30 pts

- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts

- Peut avoir :
 - Bombes à fusion pour 5 pts
 - Icône personnelle pour 5 pts
 - Familiar pour 5 pts

- Peut remplacer son équipement par une armure Terminator, des bolters jumelés et une arme de force pour 15 pts. Dans ce cas, il peut recevoir toutes les options précédentes sauf des bombes à fusion, un pistolet à plasma, des réacteurs dorsaux/ailes, une moto et une monture démoniaque. Il peut remplacer ses bolters jumelés par une arme combinée pour 5 pts.

ARMES DÉMONS

Tout autant symbole de gloire que de puissance guerrière, une arme démon est un artefact dont les pouvoirs varient selon le dieu qui l'a offerte. Une figurine possédera toujours une arme démon correspondant à son dieu.

Une arme démon :

- S'utilise à deux mains.
- Est une arme énergétique.
- Ajoute 1D6 Attaques au corps à corps. Lancez le dé à chaque fois que la figurine effectue ses Attaques. Sur un résultat de 1, le démon qui habite l'arme se rebelle : la figurine n'effectue aucune Attaque lors de ce tour et perd un Point de Vie, sans Sauvegarde d'Armure autorisée.
- Possède un effet supplémentaire selon la Marque de son porteur, comme expliqué ci-dessous.

Arme Démon (Seigneur sans marque du Chaos)

Cette arme prend souvent la forme d'une grande épée, d'un sabre, d'une hache ou d'une masse. Son porteur gagne +1 en Force au corps à corps.

Verse-sang (Seigneur portant la marque de Khorne)

Un Verse-sang prend généralement la forme d'une hache et contient l'essence d'un Buveur de Sang. Son porteur gagne 2D6 Attaques au lieu d'1D6. Si l'un ou l'autre des dés donne 1, la figurine n'attaque pas et perd un Point de Vie, comme expliqué ci-dessus (et non pas un Point de Vie pour chaque 1 obtenu).

Porteur de Peste (Seigneur portant la marque de Nurgle)

Un Porteur de Peste répand les maladies et peut venir à bout des ennemis les plus résistants. Son porteur inflige des *attaques empoisonnées* qui blessent sur 4+ (voir le livre de règles de Warhammer 40,000).

Hurlemort (Seigneur portant la marque de Tzeentch)

Le Hurlemort est une lame enflammée ou un fusil étrange qui délivre des tirs magiques. Il peut être utilisé lors de la phase de tir et possède le profil suivant. Si le nombre de tirs obtenus est égal à 1, le Hurlemort ne tire pas et son porteur perd un Point de Vie sans Sauvegarde d'Armure autorisée.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	3	Assaut 1D6

Donneur d'Extase

(Seigneur portant la marque de Slaanesh)

Ce fouet ou cette épée élégante plonge ceux qu'il touche dans un coma extatique. Toute blessure infligée par un Donneur d'Extase provoque une *mort instantanée* quelle que soit l'Endurance de la cible.

ÉLITE

SPACE MARINES DU CHAOS ÉLUS COÛT: 18 POINTS CHACUN

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Élu	18	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Aspirant Champion	+10	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 5-10

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Arme de corps à corps
- Bolter

Règle Spéciale :

- Infiltration

Ikône :

- Une figurine peut recevoir une des icônes suivantes :
 - Chaos Universel pour 10 pts
 - Slaanesh pour 20 pts
 - Khorne pour 30 pts
 - Nurgle pour 50 pts
 - Tzeentch pour 40 pts

Personnage :

- Une seule figurine peut devenir Aspirant Champion pour 10 pts

Options :

- Toute figurine peut avoir des bombes à fusion pour 5 pts
- Une seule figurine peut remplacer son bolter par une des armes suivantes :
 - Bolter lourd pour 15 pts
 - Lance-missiles pour 20 pts
 - Autocanon pour 20 pts
 - Canon laser pour 35 pts
 - Lance-flammes pour 5 pts
 - Fuseur pour 10 pts
 - Lance-plasma pour 15 pts

- Jusqu'à quatre figurines peuvent choisir une des options suivantes :

Remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts

Remplacer son arme de corps à corps par une des armes suivantes :

- Arme énergétique pour 15 pts
- Griffe éclair pour 25 pts
- Gantelet énergétique pour 25 pts

Remplacer son pistolet bolter, son arme de corps à corps et son bolter par une paire de griffes éclair pour 20 pts

Remplacer son bolter par une des armes suivantes :

- Lance-flammes pour 5 pts
- Fuseur pour 10 pts
- Lance-plasma pour 15 pts
- Bolters jumelés pour 5 pts
- Arme combinée pour 10 pts

Transport :

- L'escouade peut être transportée dans un Rhino du Chaos assigné (voir le profil de ce véhicule page 96)

TERMINATOR DU CHAOS COÛT: 30 POINTS CHACUN

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator du Chaos	30	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Champion Terminator	+10	4	4	4	4	1	4	3	10	2+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 3-10

Équipement :

- Armure Terminator
- Arme énergétique
- Bolters jumelés

Personnage :

- Toute figurine peut devenir Champion Terminator pour 10 pts

Ikône :

- Une seule figurine peut recevoir une des icônes suivantes :
 - Chaos Universel pour 10 pts
 - Slaanesh pour 15 pts
 - Khorne pour 30 pts
 - Nurgle pour 40 pts
 - Tzeentch pour 35 pts

Transport :

- L'escouade peut être transportée dans un Land Raider du Chaos assigné (voir page 101)

Options :

- Toute figurine peut remplacer son arme énergétique par une des armes suivantes :
 - Griffe éclair pour 10 pts
 - Gantelet énergétique pour 10 pts
 - Poing tronçonneur pour 15 pts

- Toute figurine peut remplacer ses bolters jumelés par une arme combinée pour 5 pts

- Toute figurine peut remplacer ses bolters jumelés et son arme énergétique par une paire de griffes éclair pour 10 pts

- Une figurine peut remplacer ses bolters jumelés par une des armes suivantes :
 - Autocanon faucheur pour 25 pts
 - Lance-flammes lourd pour 5 pts

Si l'unité possède 10 figurines, une deuxième figurine peut remplacer ses bolters jumelés par une de ces deux armes ci-dessus

ÉLITE

SPACE MARINES DU CHAOS POSSÉDÉS COÛT: 26 POINTS CHACUN

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Possédé	26	4	4	5	4	1	4	2	10	3+
Champion Possédé	+10	4	4	5	4	1	4	3	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 5-20

Équipement :

- Armure énergétique
- Un Possédé compte comme étant équipé d'une seule arme de corps à corps

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Sauvegarde invulnérable 5+
- Nature Démoniaque

Personnage :

- Une seule figurine peut devenir Champion Possédé pour 10 pts

Ikône :

- Une seule figurine peut recevoir une des icônes suivantes :
 - Chaos Universel pour 5 pts
 - Slaanesh pour 20 pts
 - Khorne pour 30 pts
 - Nurgle pour 50 pts
 - Tzeentch pour 40 pts

Transport :

- L'escouade peut être transportée dans un Rhino du Chaos assigné (voir le profil de ce véhicule page 96)

DREADNOUGHT DU CHAOS COÛT: 90 POINTS

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

Type :

- Véhicule (Marcheur)

Équipement :

- Fumigènes
- Projecteur
- Un bras doté d'une arme de corps à corps de Dreadnought avec bolters jumelés.

Règle Spéciale :

- Fou Furieux !

Options :

- L'autre bras doit être équipé d'une des armes suivantes :
 - Autocanons jumelés pour 20 pts
 - Canons laser jumelés pour 35 pts
 - Bolters lourds jumelés pour 15 pts
 - Multi-fuseur pour 10 pts
 - Lance-plasma lourd pour 15 pts
 - Arme de corps à corps de Dreadnought avec bolters jumelés supplémentaire pour 10 pts.
- Le Dreadnought gagne dans ce cas +1 Attaque sur son profil

- Peut avoir un blindage renforcé pour 15 pts
- Les bolters jumelés d'un seul bras peuvent être remplacés par un lance-flammes lourd pour 5 pts
- Une arme de corps à corps de Dreadnought et ses bolters jumelés peuvent être remplacés par un lance-missiles sans coût additionnel. Si le Dreadnought n'a plus d'armes de corps à corps, ses Attaques passent à 2 et il n'est plus considéré comme ayant d'arme de corps à corps de Dreadnought

TROUPES

SPACE MARINES DU CHAOS COÛT: 15 POINTS CHACUN

Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space Marine du Chaos	15	4	4	4	1	4	1	9	3+
Aspirant Champion	+15	4	4	4	1	4	2	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 5-20

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Arme de corps à corps
- Bolter

Personnage :

- Une seule figurine peut devenir Aspirant Champion pour 15 pts

- Il peut remplacer son bolter par une des armes suivantes :
 - Bolters jumelés pour 5 pts
 - Arme combinée pour 10 pts

- Il peut remplacer son arme de corps à corps par une des armes suivantes :

- Arme énergétique pour 15 pts
- Gantelet énergétique pour 25 pts

- Il peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts

- Il peut avoir des bombes à fusion pour 5 pts

Icone :

- Une figurine peut avoir une des icônes suivantes :
 - Chaos Universel pour 10 pts
 - Slaanesh pour 20 pts
 - Khorne pour 30 pts
 - Nurgle pour 50 pts
 - Tzeentch pour 40 pts

Options :

- Un seul Marine du Chaos peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts ou son bolter par une des armes suivantes :
 - Lance-plasma pour 15 pts
 - Fuseur pour 10 pts
 - Lance-flammes pour 5 pts

- Si l'escouade compte au moins 10 figurines, un autre Space Marine du Chaos peut remplacer son bolter par une des armes suivantes :

- Lance-missiles pour 10 pts
- Autocanon pour 10 pts
- Bolter lourd pour 10 pts
- Canon laser pour 20 pts
- Lance-plasma pour 15 pts
- Fuseur pour 10 pts
- Lance-flammes pour 5 pts

Transport :

- L'escouade peut être transportée dans un Rhino du Chaos assigné (voir le profil de ce véhicule ci-dessous)

RHINO DU CHAOS COÛT: 35 POINTS

Certaines escouades de Space Marines du Chaos peuvent prendre un Rhino du Chaos comme transport. Ce véhicule n'utilise aucun choix dans le schéma de structure d'armée mais fonctionne autrement comme une unité séparée. Voir la section dédiée aux véhicules de transport dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

	Blindage			
	CT	Avant	Flanc	Arr.
Rhino	4	11	11	10

Type :

- Véhicule (Char)

Équipement :

- Bolters jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

Poste de Tir :

- 1

Points d'Accès :

- Écoutilles de part et d'autre de la coque et rampe arrière.

Règle Spéciale:

- Réparations

Options :

- lame de bulldozer pour 5 pts
- blindage renforcé pour 15 pts
- Possession Démoniaque pour 20 pts
- Une des armes sur pivot suivantes :
 - Bolters jumelés pour 5 pts
 - Arme combinée pour 10 pts
 - Lance-missiles Havoc pour 15 pts

Transport :

- Un Rhino du Chaos peut transporter jusqu'à 10 figurines

Transport :

- Les figurines en armure Terminator, les Obliterator et les Démons invoqués ne peuvent pas embarquer dans un Rhino, même s'il s'agit d'infanterie

TROUPES

MARINES DE LA PESTE COÛT: 23 POINTS CHACUN

Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Marine de la Peste	23	4	4	4(5)	1	3	1	9	3+
Champion de la Peste	+15	4	4	4(5)	1	3	2	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 5-20

Équipement :

- Armure énergétique
- Bolter
- Grenades buboniques
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter

Règles Spéciales :

- Marque de Nurgle (inclus dans le profil)
- Sans peur
- Insensible à la douleur

Icone :

- Une seule figurine peut recevoir une icône personnelle pour 5 pts.

Personnage :

- Une seule figurine peut devenir Champion de la Peste pour 15 pts
- Il peut remplacer son arme de corps à corps par une de ces armes :
 - Arme énergétique pour 15 pts
 - Gantelet énergétique pour 25 pts
- Il peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts

Options :

- Il peut remplacer son bolter par une des armes suivantes :
 - Bolters jumelés pour 5 pts
 - Arme combinée pour 10 pts
- Il peut avoir des bombes à fusion pour 5 pts

Options :

- Jusqu'à deux Marines de la Peste peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts par figurine, ou leur bolter par une des armes suivantes :
 - Lance-plasma pour 15 pts
 - Fuseur pour 10 pts
 - Lance-flammes pour 5 pts

NOISE MARINES COÛT: 20 POINTS CHACUN

Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Noise Marine	20	4	4	4	1	5	1	9	3+
Aspirant Champion	+15	4	4	4	1	5	2	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 5-20

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Arme de corps à corps
- Bolter

Règles Spéciales :

- Marque de Slaanesh (inclus dans le profil)
- Sans peur

Personnage :

- Une seule figurine peut devenir Aspirant Champion Noise Marine pour 15 pts

- Il peut remplacer son arme de corps à corps par une des armes suivantes :
 - Arme énergétique pour 15 pts
 - Gantelet énergétique pour 25 pts

- Il peut prendre les équipements suivants :
 - Sirène de mort pour 15 pts
 - Bombes à fusion pour 5 pts

Icone :

- Une seule figurine peut avoir une icône personnelle pour 5 pts

Options :

- Toute figurine peut remplacer son bolter par un éclateur sonique pour 5 pts
- Un seul Noise Marine peut remplacer son bolter par un blastmaster pour 40 pts

Transport :

- L'escouade peut être transportée dans un Rhino du Chaos assigné (voir le profil de ce véhicule page 96)

TROUPES

BERSERKS DE KHORNE COÛT: 21 POINTS CHACUN

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Berserk	21	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Champion des Crânes	+15	5	4	4	4	1	4	3	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 5-20

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Arme de corps à corps

Règles Spéciales :

- Marque de Khorne (inclus dans le profil)
- Sans peur
- Charge féroce

Personnage :

- Une seule figurine peut devenir Champion des Crânes pour 15 pts
- Il peut remplacer son arme de corps à corps par une des armes suivantes :
 - Arme énergétique pour 15 pts
 - Gantelet énergétique pour 25 pts

- Il peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts
- Il peut avoir des bombes à fusion pour 5 pts

Ikône :

- Une seule figurine peut avoir une ikône personnelle pour 5 pts

Options :

- Jusqu'à deux Berserks peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts

Transport :

- L'escouade peut être transportée dans un Rhino du Chaos assigné (voir le profil de ce véhicule page 96)

THOUSAND SONS COÛT: 23 POINTS CHACUN

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Thousand Son	23	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Apprenti Sorcier	60	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 1 Apprenti Sorcier et 4-19 Space Marines du Chaos Thousand Sons

Équipement :

Toutes les figurines :

- Armure énergétique

Apprenti Sorcier :

- Pistolet bolter
- Arme de force

Thousand Sons :

- Bolter

Règles Spéciales :

- Sauvegarde invulnérable 4+ (Marque de Tzeentch incluse)
- Sans peur
- Lent et méthodique
- Le Sorcier Ordonne
- Bolts Inferno

Personnage

- L'Apprenti Sorcier est un psyker et doit recevoir un des pouvoirs suivants :
 - Éclair de Mort pour 10 pts
 - Distorsion Temporelle pour 25 pts
 - Souffle du Chaos pour 30 pts
 - Bénédiction du Chaos pour 30 pts
 - Éclair du Changement pour 25 pts

- Il peut avoir des bombes à fusion pour 5 pts

Ikône :

- Une seule figurine peut avoir une ikône personnelle pour 5 pts

Transport :

- L'escouade peut être transportée dans un Rhino du Chaos assigné (voir le profil de ce véhicule page 96)

ATTAQUE RAPIDE

MOTARDS DU CHAOS COÛT: 33 POINTS CHACUN

Pts/FIGURINE	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard du Chaos	33	4	4	4(5)	1	4	1	9	3+
Champion Motard	+15	4	4	4(5)	1	4	2	10	3+

Type :

- Motos

Nombre/escouade :

- 3-10

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Arme de corps à corps
- Moto du Chaos avec bolters jumelés

ICÔNE :

- Une seule figurine peut recevoir une des icônes suivantes :
 - Chaos Universel pour 10 pts
 - Slaanesh pour 20 pts
 - Khorne pour 30 pts
 - Nurgle pour 50 pts
 - Tzeentch pour 40 pts

OPTIONS :

- Jusqu'à deux Motards peuvent remplacer leur arme de corps à corps par une des armes suivantes :
 - Lance-plasma pour 15 pts
 - Fusil pour 10 pts
 - Lance-flammes pour 5 pts

Personnage :

- Une seule figurine peut devenir Champion Motard pour 15 pts
- Il peut remplacer son arme de corps à corps par une des armes suivantes :
 - Arme énergétique pour 15 pts
 - Gantelet énergétique pour 25 pts
- Il peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts
- Il peut avoir des bombes à fusion pour 5 pts

RAPACES DU CHAOS COÛT: 20 POINTS CHACUN

Pts/FIGURINE	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Rapace	20	4	4	4	1	4	1	9	3+
Aspirant Champion	+15	4	4	4	1	4	2	10	3+

Type :

- Infanterie autoportée

Nombre/escouade :

- 5-20

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Arme de corps à corps

Personnage :

- Une seule figurine peut devenir Aspirant Champion pour 15 pts
- Il peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts
- Il peut avoir des bombes à fusion pour 5 pts

- Il peut remplacer son arme de corps à corps par une des armes suivantes :
 - Arme énergétique pour 15 pts
 - Gantelet énergétique pour 25 pts

ICÔNE :

- Une seule figurine peut recevoir une icône :
 - Chaos Universel pour 10 pts
 - Slaanesh pour 20 pts
 - Khorne pour 30 pts
 - Nurgle pour 50 pts
 - Tzeentch for 40 pts

OPTIONS :

- Jusqu'à deux Rapaces peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts, ou recevoir une des armes suivantes :
 - Lance-plasma pour 15 pts
 - Fusil pour 10 pts
 - Lance-flammes pour 5 pts

ENFANT DU CHAOS COÛT: 40 POINTS CHACUN

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Enfant du Chaos	3	0	5	5	3	3	1D6	10	-

Type :

- Bête

Nombre/escouade :

- 1-3

RÈGLES SPÉCIALES :

- Sans peur
- Lent et méthodique
- Décérébré

Votre armée peut inclure autant d'unités d'Enfants du Chaos que vous le désirez. Elles n'occupent pas de choix dans le schéma de structure d'armée mais sont considérées comme des choix d'Attaque Rapide. Tous les Enfants du Chaos de l'armée doivent être regroupés en aussi peu d'unités que possible.

SOUTIEN

HAVOC DU CHAOS COÛT: 15 POINTS CHACUN

Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Havoc du Chaos	15	4	4	4	1	4	1	9	3+
Aspirant Champion	+15	4	4	4	1	4	2	10	3+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 5-20

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Arme de corps à corps
- Bolter

Personnage :

- Une seule figurine peut devenir Aspirant Champion pour 15 pts
- Il peut remplacer son bolter par une des armes suivantes :
 - Bolters jumelés pour 5 pts
 - Arme combinée pour 10 pts
- Il peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour 15 pts
- Il peut avoir des bombes à fusion pour 5 pts

- Il peut remplacer son arme de corps à corps par une des armes suivantes :

- Arme énergétique pour 15 pts
- Gantelet énergétique pour 25 pts

Ikône :

- Une seule figurine peut recevoir une icône :

- Chaos Universel pour 10 pts
- Slaanesh pour 20 pts
- Khorne pour 30 pts
- Nurgle pour 50 pts
- Tzeentch pour 40 pts

Options :

- Jusqu'à quatre Havoc peuvent remplacer leur bolter par une des armes suivantes :
 - Canon laser pour 35 pts
 - Lance-missiles pour 20 pts
 - Autocanon pour 20 pts
 - Bolter lourd pour 15 pts
 - Lance-plasma pour 15 pts
 - Fuseur pour 10 pts
 - Lance-flammes pour 5 pts

Transport :

- L'escouade peut être transportée dans un Rhino du Chaos assigné (voir le profil de ce véhicule page 96)

CULTE OBLITERATOR COÛT: 75 POINTS CHACUN

Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Obliterator	75	4	4	4	4	2	4	2	9 2+

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 1-3

Équipement :

- Gantelet énergétique
- Armes d'Obliterator (une par tour: canon laser, multi-fuseur, lance-plasma lourd, lance-plasma jumelés, fuseurs jumelés ou lance-flammes jumelés)

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Sauvegarde invulnérable 5+
- Lent et méthodique
- Frappe en profondeur

PREDATOR DU CHAOS COÛT: 70 POINTS

Blindage			
CT	Avant	Flanc	Arr.
Predator	4	13	11 10

Type :

- Véhicule (Char)

Équipement :

- Autocanon de tourelle
- Fumigènes
- Projecteur

Options :

- Remplacer l'autocanon par des canons laser jumelés pour 35 pts
- Tourelles latérales avec bolters lourds pour 30 pts, ou avec canons laser pour 60 pts
- lame de bulldozer pour 5 pts
- Blindage renforcé pour 15 pts
- Possession démoniaque pour 20 pts
- Hurle-haine pour 5 pts
- Une arme sur pivot parmi les suivantes :
 - Bolter jumelés pour 5 pts
 - Arme combinée pour 10 pts
 - Lance-missiles Havoc pour 15 pts

SOUTIEN

VINDICATOR DU CHAOS COÛT: 125 POINTS

	Blindage			
	CT	Avant	Flanc	Arr.
Vindicator	4	13	11	10

Type :

- Véhicule (Char)

Équipement :

- Canon démolisseur de coque
- Fumigènes
- Projecteur
- lame de bulldozer

Options :

- Blindage renforcé pour 15 pts
- Possession démoniaque pour 20 pts
- Hurle-haine pour 5 pts

- Une arme sur pivot parmi les suivantes :

- Bolters jumelés pour 5 pts
- Arme combinée pour 10 pts
- Lance-missiles Havoc pour 15 pts

DEFILER DU CHAOS COÛT: 150 POINTS

	Blindage					
	CC	CT	F	Avant	Flanc	Arr.
Defiler	3	3	6	12	12	10
				I		A
				3		3

Type :

- Véhicule (Marcheur)

Équipement :

- Deux armes de corps à corps de Dreadnought (Attaques incluses dans le profil ci-dessus)
- Obusier
- Lance-flammes lourds jumelés

- Autocanon faucheur
- Possession démoniaque
- Fumigènes
- Projecteur

Règle Spéciale :

- Course

Options :

- Les lance-flammes lourds peuvent être remplacés par une des armes suivantes :
 - Bras de corps à corps (+1 Attaque) gratuitement
 - Lance-missiles Havoc pour 5 pts

- L'autocanon faucheur peut être remplacé par une des armes suivantes :
 - Bolters lourds jumelés gratuitement
 - Bras de corps à corps (+1 Attaque) gratuitement
 - Canons laser jumelés pour 20 pts

LAND RAIDER DU CHAOS COÛT: 220 POINTS

	Blindage			
	CT	Avant	Flanc	Arr.
Land Raider	4	14	14	14

Type :

- Véhicule (Char)

Équipement :

- Deux tourelles latérales avec canons laser jumelés
- Bolters lourds jumelés de coque
- Fumigènes
- Projecteur

Options :

- lame de bulldozer pour 5 pts
- Blindage renforcé pour 15 pts
- Possession démoniaque pour 20 pts
- Hurle-haine pour 5 pts
- Une arme sur pivot parmi les suivantes :
 - Bolters jumelés pour 5 pts
 - Arme combinée pour 10 pts
 - Lance-missiles Havoc pour 15 pts

Transport :

- Dix figurines
- Les figurines en armure Terminator comptent pour deux
- Les Obliterator et les Démons invoqués, même s'il s'agit d'infanterie, ne peuvent pas embarquer dans un Land Raider.

Postes de Tir :

- 0

Points d'Accès :

- Rampe frontale et écoutilles de part et d'autre de la coque.

Règle Spéciale :

- Véhicule d'Assaut

DÉMONS INVOQUÉS

0-1 DÉMON MAJEUR INVOqué COÛT: 100 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Démon Majeur Invoqué	8	0	6	6	4	4	5	10	-

Type :

- Créature monstreuse

Nombre/escouade :

- 1

Votre armée ne peut inclure qu'un seul Démon Majeur. Il n'occupe pas de choix dans le schéma de structure d'armée, mais il est considéré autrement comme un choix d'unité QG.

Équipement :

- Une seule arme de corps à corps

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Sauvegarde invulnérable 4+

DÉMONS MINEURS INVOQUÉS COÛT: 13 POINTS CHACUN

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Démons Mineurs Invoqués	13	4	0	4	4	1	4	2	10	-

Type :

- Infanterie

Nombre/escouade :

- 5-20

Équipement :

- Une seule arme de corps à corps

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Sauvegarde invulnérable 5+

Les unités de Démons Mineurs invoqués n'occupent pas de choix dans le schéma de structure d'armée, mais sont considérées autrement comme des choix de Troupes.

L'abolement rageur de l'autocanon de l'escouade de commandement résonnait dans le bunker tandis que le capitaine Sturmovich scrutait les ténèbres à travers la meurtrière. La carcasse fumante d'un Rhino bloquait sa vision sur la gauche. À droite, deux Vindicator à couvert derrière les ruines d'un ancien entrepôt tiraient salve après salve sur les lignes de défense impériales. L'explosion d'un obus démolisseur fit trembler la casemate et envoya presque le capitaine valser à terre. Il s'empara du micro et essuya son front avec la manche maculée de sang de sa gabardine.

"Poste alpha-trois pour état-major!" cria-t-il en tentant de garder son calme. "Percée ennemie imminente! Demande de frappe orbitale sur..."

Une détonation éventra le flanc du bunker dans une gerbe de blocs de plasbéton. L'autocanon fut renversé par le souffle et Sturmovich jeté au sol. En se dégageant des décombres, il vit que la radio n'avait pas survécu à l'explosion. Encore à moitié groggy, le capitaine tituba jusqu'à l'ouverture pour jeter un coup d'œil à l'extérieur.

Quelque chose d'enorme approchait à travers la fumée. Son énorme masse poussa sans difficulté l'épave du Rhino et continua son chemin en écrasant sous ses chenilles les cadavres des deux camps qui jonchaient le sol. Sturmovich reconnut bientôt la silhouette d'un Land Raider. Des oripeaux macabres pendaient de sa coque rouge et noire, dont la surface était criblée de tirs de laser et de traces de

shrapnels. Sa rampe frontale s'ouvrit comme la gueule d'un monstre vorace, et une lumière rouge baigna Sturmovich tandis qu'il portait la main à l'épée énergétique qui pendait à sa ceinture. Le capitaine vacilla de terreur lorsque les formes imposantes de cinq Terminator jaillirent du véhicule.

L'air fut saturé de balles traçantes lorsqu'ils ouvrirent le feu en direction du bunker. Un bolt frappa Sturmovich à l'épaule, et la panique l'envahit une fraction de seconde avant que le projectile n'explose. Son bras fut arraché dans un geyser de sang, et il s'écroula au sol. Les Terminator s'avancèrent pesamment; l'un d'eux s'arrêta à côté du corps et marqua une pause, puis une voix rauque émergea du haut-parleur de son armure.

"Tu crois que le Seigneur Huron en voudra?"

Le silence semblait s'être fait sur le champ de bataille.

"Il a l'air mal en point..." répondit un de ses compagnons.

Le Terminator se pencha, le gantélet énergétique tendu vers la tête de Sturmovich. Les énormes doigts enveloppèrent son crâne avant de se resserrer pour le faire éclater comme un fruit trop mûr.

"Informe le Seigneur Huron qu'il n'y a rien de récupérable dans ce secteur. On continue vers l'objectif principal."



SOMMAIRE

TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Abaddon	7	5	4(8)	4(5)	4	6	4*	10	2+	46
Ahriman	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	50
Apprenti Sorcier	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	37
Aspirant Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	27
Asp. Champ Noise Mar.	4	4	4	4	1	5	2	10	3+	39
Berserk	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	36
Champion de la Peste	4	4	4	4(5)	1	3	2	10	3+	38
Champion des Crânes	5	4	4	4	1	4	3	10	3+	36
Champion Motard	4	4	4	4(5)	1	4	2	10	3+	27
Champion Possédé	4	4	5	4	1	4	3	10	3+	29
Champion Terminator	4	4	4	4	1	4	3	10	2+	28
Démon Majeur	8	0	6	6	4	4	5	10	-	62
Démon Mineur	4	0	4	4	1	4	2	10	-	63
Élu	4	4	4	4	1	4	1	10	3+	27
Enfant du Chaos	3	0	5	5	3	3	1D6	10	-	33
Fabius Bile	5	4	5	4	3	4	5	10	3+	52
Huron	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	56
Khârn	7	5	5	4	3	5	5	10	3+	48
Lucius	7	5	4	4	3	6	3	10	3+	54
Motard du Chaos	4	4	4	4(5)	1	4	1	9	3+	27
Noise Marine	4	4	4	4	1	5	1	9	3+	39
Obliterator	4	4	4	4	2	4	2	9	2+	35
Marine de la Peste	4	4	4	4(5)	1	3	1	9	3+	38
Possédé	4	4	5	4	1	4	2	10	3+	29
Prince Démon	7	5	6	5	4	5	4	10	3+	32
Rapace	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	34
Seigneur du Chaos	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	30
Sorcier	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	31
Space Marine du Chaos	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	27
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	28
Thousand Son	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	37
Typhus	5	5	4	4(5)	4	5	3	10	2+	55

* Abaddon gagne +1D6 Attaques grâce à son arme démon.

VÉHICULES

	Blindage					Page
	CT	Avant	Flanc	Arrière		
Land Raider du Chaos	4	14	14	14		44
Predator du Chaos	4	13	11	10		43
Rhino du Chaos	4	11	11	10		42
Vindicator du Chaos	4	13	11	10		43

Blindage						
CC	CT	F	Avant	Flanc	Arrière	I
Defiler du Chaos	3	3	6	12	12	10
Dreadnought du Chaos	4	4	6	12	12	10

Version Française : Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Matthieu le Rudulier, Laurent Philibert-Caillat & Bruno Rizzo.

Merci à : Sylvain Clément, Thomas Depierre & Jérôme Schmidt.

Écrit par : Gavin Thorpe. **Textes additionnels :** Alessio Cavatore. **Couverture :** Alex Boyd.

Illustrations : Alex Boyd, Paul Dainton, Dave Gallagher, John Blanche, Karl Kopinski, Adrian Smith, Ian Miller.

Conception graphique : Nuala Kennedy, Pete Borlace, Alun Davies, Neil Hodgson. **Production :** Simon Burton, Carl Dafforn, Chris Eggar, Rachel Ryan, Stuart White, Nathan Winter, James Shardlow. **Décors :** Dave Andrews, Neil Hodgson, Mark Jones, Chad Mierwa.

Sculpture des figurines : Mark Harrison, Aly Morrison, Juan Diaz, Tim Adcock, Jes Goodwin, Gary Morley.

'Eavy Metal : Fil Dunn, Neil Langdown, Neil Green, Darren Latham, Kirsten Williams, Keith Robertson, Anja Wettergren, Pete Foley.

Remerciements : Alan Merrett, Graham Davey, Jeremy Vetock, Ed Rusk, Tim Pearce, Darryl Trainor, Matt Plonski.

Imprimé au R.U.

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

France
Games Workshop,
Europarc de Pichaury - BP419,
1330, avenue J.G. de la Lauzière,
13591 Aix-en-Provence - Cedex 3

Canada
Games Workshop,
2679 Bristol Circle,
Unit 3, Oakville,
Ontario, L6H 6Z8



Des renégats invoquent d'horribles démons et les libèrent contre l'ennemi.



Les Red Corsairs lancent un raid contre une tribu d'orks.

WARHAMMER 40,000

SPACE MARINES DU CHAOS

Les Space Marines du Chaos sont des pillards qui se délectent du meurtre et de la désolation. Depuis dix mille ans, ceux qui étaient autrefois les plus grands défenseurs de l'Empereur sont devenus ses adversaires les plus terribles. Depuis leurs forteresses cachées, les guerriers surhumains des anciennes légions et des chapitres renégats mènent une guerre constante contre l'Imperium.

Le Codex Space Marines du Chaos est un supplément pour Warhammer 40,000. Chacun d'eux décrit en détail une armée, son histoire et ses plus grands héros.

"Il n'y a pas de paix parmi les étoiles, seule une éternité de carnages et le rire des dieux avides."

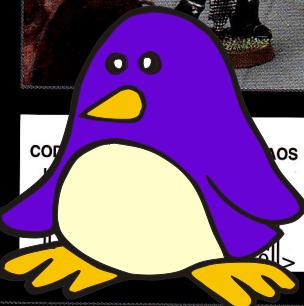
Vous trouverez dans ce supplément :

• **UNE LISTE D'ARMÉE :** Elle vous permettra de faire de votre collection de Space Marines du Chaos une armée prête à en découdre sur les champs de bataille du quarante et unième millénaire.

• **UN HISTORIQUE :** Des informations sur les Space Marines du Chaos, notamment les événements de l'Hérésie d'Horus et l'histoire de la Longue Guerre qui les oppose à l'Imperium, ainsi que de nombreux schémas de couleurs pour vous inspirer.

• **LES FORCES DU CHAOS :** Le détail des troupes et des machines de guerre qui composent une armée de Space Marines du Chaos, ainsi que leurs armes, leur équipement et les règles afin de les jouer lors d'une partie du jeu Warhammer 40,000. Vous trouverez également des personnages spéciaux tels Khârn le Fâlon, Abaddon le Fléau ou encore Huron Sombrecœur.

• **SECTION HOBBY :** Des photos de la gamme de figurines des Space Marines du Chaos, montrant une large sélection de schémas de couleurs, de symboles et d'icônes.



FRENCH / FRANÇAIS

www.games-workshop-fr.com

ISBN : 978-1-84154-843-2

PRODUCT CODE 01 03 01 02 004



CITADEL

GAMES
WORKSHOP®

Vous devez posséder le jeu Warhammer 40,000 pour pouvoir utiliser le contenu de ce Codex.