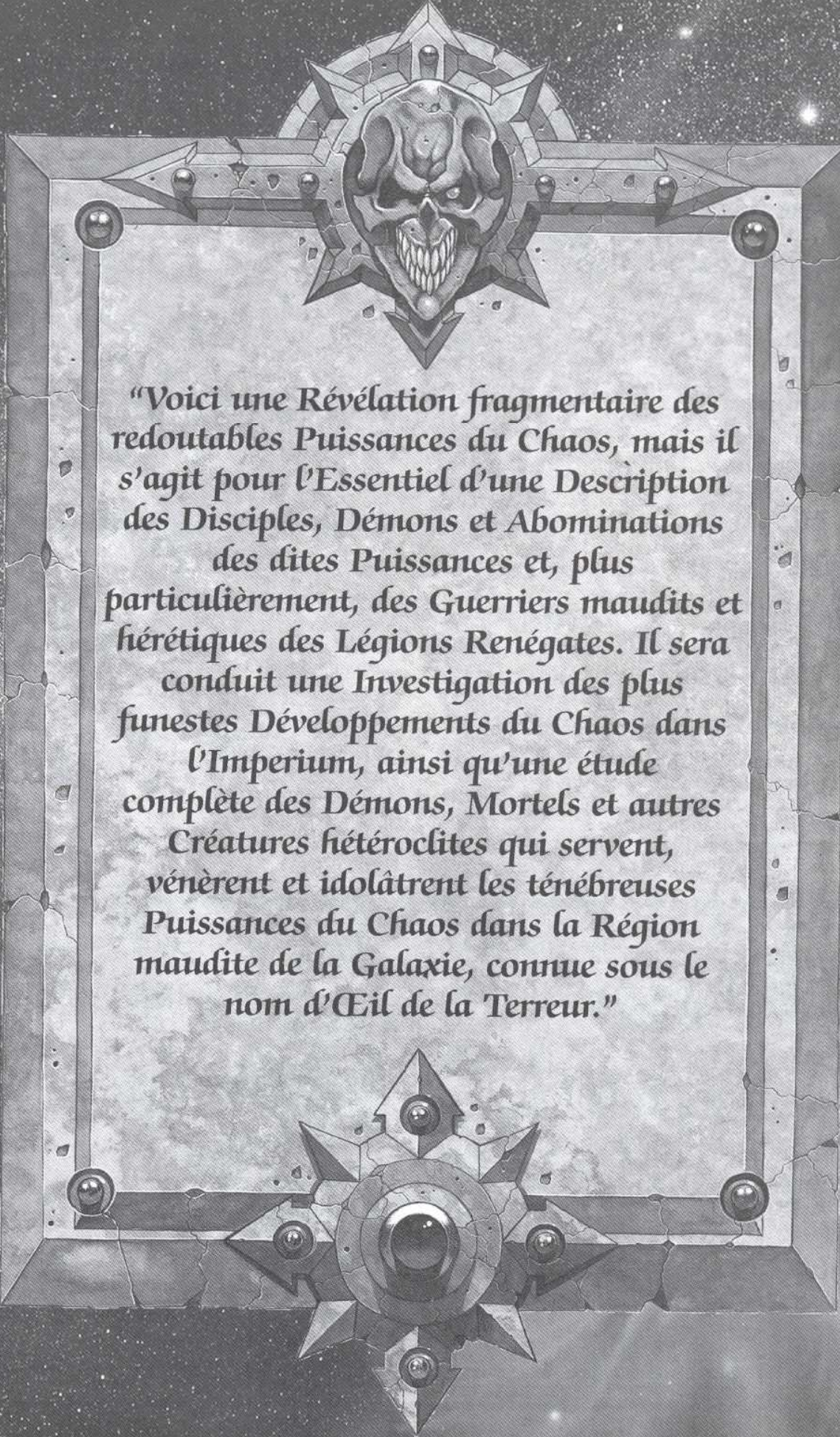


CODEx CHIAOS™



WARHAMMER®
40,000
SUPPLEMENT

**GAMES
WORKSHOP®**



“Voici une Révélation fragmentaire des redoutables Puissances du Chaos, mais il s’agit pour l’Essentiel d’une Description des Disciples, Démon, et Abominations des dites Puissances et, plus particulièrement, des Guerriers maudits et hérétiques des Légions Renégates. Il sera conduit une Investigation des plus funestes Développements du Chaos dans l’Imperium, ainsi qu’une étude complète des Démon, Mortels et autres Créatures hétéroclites qui servent, vénèrent et idolâtrant les ténébreuses Puissances du Chaos dans la Région maudite de la Galaxie, connue sous le nom d’Œil de la Terreur.”

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4	INVOCATION DES DEMONS DU CHAOS	61
LES ROYAUMES DU CHAOS	6	FIGURINES POSSEDEES	62
L'HERESIE D'HORUS	8	BANNISSEMENT	62
LES LEGIONS RENEGATES	12	POINTS DE VICTOIRE	62
LA DEATH GUARD	12	TIR SUR LES DEMONS	63
LES WORD BEARERS	13	LES DEMONS AU CORPS A CORPS	65
LES NIGHT LORDS	14	POUVOIRS PSYCHIQUES DES DEMONS	66
L'ALPHA LEGION	14	SORCIERS DU CHAOS	66
LES EMPEROR'S CHILDREN	15	FORCES ET FAIBLESSES DES DEMONS	67
LES IRON WARRIORS	16	RECOMPENSES DU CHAOS	68
LES THOUSAND SONS	17	ICONES DU CHAOS	70
LA BLACK LEGION	17		
LES WORLDEATERS	18		
LA LONGUE GUERRE	19		
LA PREMIERE BATAILLE D'ARMAGEDDON	21		
LE TYRAN DE BADAB	23		
LES FORCES DU CHAOS	24		
SPACE MARINES DU CHAOS	26	ARSENAL DU CHAOS	71
MARQUES DU CHAOS	27	ARMEMENT	71
SPACE MARINES DU CHAOS	28	ARMURE ENERGETIQUE	72
VETERANS SPACE MARINES DU CHAOS	28	ARMURE TERMINATOR	72
SORCIERS SPACE MARINES DU CHAOS	29	AUTRES EQUIPEMENTS	72
TERMINATORS DU CHAOS	30	ARMEMENT DU CHAOS	73
THOUSAND SONS	30	ARMES DE TERMINATORS	73
BERSERKS DE KHORNE	31	Armes Combinées	73
MARINES DE LA PESTE	31	Autocanon Faucheur	73
NOISE MARINES	32	ARMES DE BASE	74
CREATURES DEMONIAQUES	51	Armes à Plasma	74
REGLES SPECIALES DES DEMONS	51	ARMES DE CORPS A CORPS	75
BUVEUR DE SANG	52	Hache Tronçonneuse	75
SANGUINAIRE	53	Masse Energétique	75
CHIEN DE KHORNE	54	Poignard de la Peste	75
JUGGERNAUT DE KHORNE	54	GRENADES	75
GARDIEN DES SECRETS	55	Grenades Buboniques	75
DEMONETTE	55	ARMES DE NOISE MARINE	76
BETE DE SLAANESH	56	Blastmaster	76
MONTURE DE SLAANESH	56	Sirène de Mort	76
GRAND IMMONDE	57	Eclateur Sonique	76
NURGLINGS	57	DREADNOUGHTS	77
PORTEPESTE DE NURGLE	58	REGLES SPECIALES	77
BETE DE NURGLE	58	Equipage	77
DUC DU CHANGEMENT	59	Rage Folle	77
HORREUR DE TZEENTCH	59	ARMES DE DREADNOUGHTS DU CHAOS	78
DISQUE DE TZEENTCH	60	Lance-Plasma Lourdmk 1	78
INCENDIAIRE	60	Autocanons ou Bolters Lourds Jumelés	78
		Canons Laser Jumelés	78
		Lance-Missiles Havoc	78
		Lanceurs d'Assaut	79
		Armes Combinées Auxilliaires	79
		Fléau Energétique	79
		Marteau Tonnerre	79
		Griffe de Combat	79



ESCLAVES DES TENEBRES	82	APPUI	94
LISTE D'ARMEE DU CHAOS	84	ALLIES	94
TAILLE DU JEU	84	DREADNOUGHT DU CHAOS	94
L'ARMEE	84	LAND RAIDER DU CHAOS	94
PERSONNAGES	84	RHINO DU CHAOS	94
ESCOUADES	85	PREDATOR DU CHAOS	94
APPUI	85	DEMONS	95
DEMONS	85	CHIENS DE KHORNE	95
PERSONNAGES SPECIAUX	85	SANGUINAIRES	95
MUTATIONS	85	BETE DE NURGLE	95
NOUVELLES FIGURINES	86	PORTEPESTE	96
LISTE D'EQUIPEMENT	86	NURGLINGS	96
Armement Post-Hérésie	86	HORREURS ROSES	96
CARTES D'EQUIPEMENT	86	INCENDIAIRES	97
LISTE D'EQUIPEMENTS	87	DEMONETTES	97
LISTE D'ARMEE DES MARINES DU CHAOS 88		BETES DE SLAANESH	97
SELECTION D'ARMEE	88	PERSONNAGES SPECIAUX	98
SEIGNEUR DU CHAOS	88	ABADDON LE FLEAU	98
ICONE DE L'ARMEE	88	KHARN LE FELON	100
SORCIER SPACE MARINE DU CHAOS	89	FABIUS BILE	102
DEMON MAJEUR	89	HURON SOMBRECEUR	105
CHAMPION DUCHAOS	90	AHRIMAN	106
ASPIRANT CHAMPION DU CHAOS	90	NOTES DU CREATEUR	112
ESCOUADES	91	APPENDICES :	
TERMINATORS DU CHAOS	91	LES EGARES & LES DAMNES	129
ESCOUADE DE VETERANS DU CHAOS	91	SECTES DU CHAOS ET LISTES D'ARMEES	
ESCOUADE DE MARINES DU CHAOS	92	DEMONIAQUES	130
MARINES DE LA PESTE	92	LISTE D'ARMEE D'UNE SECTE DU CHAOS	132
BERSERKS DE KHORNE	92	LISTE D'ARMEES DEMONIAQUES	134
MARINES THOUSAND SONS	93	DONS DEMONIAQUES	137
NOISE MARINES	93	LES ENFANTS DU CHAOS	138
MOTOCYCLISTES DU CHAOS	93	PRINCES DEMONS	139
		LES DECHUS	142



Par Andy Chambers & Jervis Johnson

Couverture : David Gallagher

Illustrations : John Blanche, Wayne England, Mark Gibbons, Des Hanley & John Wigley

Nouvelles par Jonathan Green



PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Games Workshop, Citadel, Space Marine, White Dwarf, Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Abaddon, Ahriman, Alpha Legion, Angron, Black Legion, Blood Angels, Codex Astartes, Dark Angels, Deathwing Death Guard, Eldar, Emperor's Children, Fabius Bile, Fulgrim, Iron Warriors, Khârn, Khorne, Mortarion, Night Lords, Noise Marines, Nurgle, Nurgling, Ork, Plague Marines, Slaanesh, Space Hulk, Space Wolves, Terminator, Thousand Sons, Tzeentch, Ultramarines, Word Bearers & WorldEaters sont des marques de Games Workshop Ltd.

Les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris celles de ce livre sont des créations ou des travaux exécutés sur commande. Les droits exclusifs sur toutes ces illustrations, sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 1996. Tous droits réservés.

Version française : Alain Boisseau, Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Christophe Nguyen, Philippe Poirier et Stéphane Takenit.

Imprimé en France par l'Imprimerie Grenier - 115 avenue Raspail, 94250 GENTILLY.

GAMES WORKSHOP
CHEWTON STREET
HILLTOP
EASTWOOD,
NOTTINGHAM NG16 3HY

UN PRODUIT
**GAMES
WORKSHOP**

GAMES WORKSHOP
50 RUE BENOIT MALON
94250 GENTILLY
FRANCE

CODE PRODUIT : 1158

ISBN: 1-872372-47-3

INTRODUCTION

Le Codex du Chaos décrit les maléfiques dieux du Chaos et leurs serviteurs dans l'univers de Warhammer 40,000, et d'une manière plus particulière les Space Marines du Chaos des Légions Renégates. Nous avons fait ce livre aussi complet que possible, et bien que nous nous soyons principalement occupés des armées de marines du Chaos surgissant de l'Œil de la Terreur, nous avons aussi inclus suffisamment d'informations historiques et de listes d'armées pour permettre aux joueurs de livrer de nombreux autres types de batailles engageant les forces du Chaos.

Le livre est divisé en quatre principales sections :

- **Les Royaumes du Chaos**, où nous décrivons l'histoire du Chaos dans l'univers de Warhammer 40,000.
- **Les Forces du Chaos**, qui contient descriptions et règles pour les adorateurs du Chaos et leur armement.
- **Esclaves des Ténèbres**, qui contient la liste d'armée des Space Marines du Chaos et les personnages spéciaux.
- **Les Egarés et les Damnés**, couvrant les éléments relatifs au Chaos dans l'univers de Warhammer 40,000 ne figurant pas dans les règles principales ou l'histoire.



Le livre contient aussi deux sections couleur : 16 pages 'Eavy Metal et, à la fin du livre, 16 pages de cartes d'équipement, de véhicules et de récompenses du Chaos.

Si vous souhaitez bâtir une armée de Space Marines du Chaos d'une de nos Légions Renégates, alors ce livre contient tout ce qu'il vous faut. Un bref historique, des détails de peinture et, lorsque cela est nécessaire, des règles spéciales pour chaque légion, les personnages appartenant à certaines légions et les règles qui vous permettront de les utiliser. Vous trouverez aussi des renseignements sur certains chapitres de Space Marines, séduits et attirés par les ténébreuses divinités dans les dix mille ans suivant l'allégeance des premières Légions Renégates aux forces du Chaos.

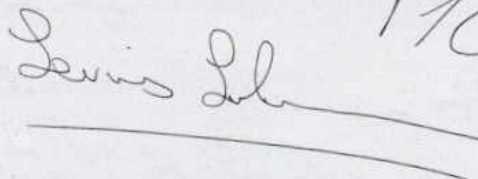

Le Codex Chaos fait aussi office de guide pour les joueurs qui auraient dans l'idée de créer leur propre chapitre du Chaos, car il montre la diversité des Space Marines du Chaos, même si, à première vue, ils se ressemblent tous. Il n'existe aucune limite à vos créations car nous n'avons décrit dans ce livre qu'une poignée des chapitres du Chaos.

La création d'un chapitre "maison" de marines du Chaos est un véritable défi à vos talents de modéliste et de peintre, et pousse jusqu'à leurs limites votre imagination et votre ingéniosité. Cette expérience peut être très positive, mais sachez qu'il vous faudra énormément de travail si vous voulez parvenir à un résultat satisfaisant !

Dans la section les Egarés et les Damnés, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour aligner des armées d'adorateurs du Chaos et des légions démoniaques. Nous avons intégré ces deux listes pour permettre aux joueurs de créer des scénarios spéciaux et de jouer en campagne, c'est pourquoi elles ne peuvent être utilisées que contre un adversaire consentant. Ceci dit, nous espérons que vous exploiterez au mieux les possibilités de jeu infinies qu'offrent les adorateurs du Chaos et les légions démoniaques, ainsi que les règles optionnelles des Déchus Dark Angels et des enfants du Chaos incluses dans la dernière section.

Pour vous mettre dans le bain, voici quelques suggestions de scénarios pour livrer bataille en utilisant les règles et les listes d'armées de ce livre :

- * Lancez des raids de Space Marines du Chaos contre des postes avancés de l'Imperium.
 - * Combattez contre les forces de l'Arbites à la tête de vos adorateurs du Chaos voulant prendre le contrôle d'un monde ruche impérial.
 - * Participez à une immense Croisade Noire au nom des dieux du Chaos.
 - * Testez vos capacités de général sur un champ de bataille dément en plein dans l'Œil de la Terreur, où des légions de démons combattent entre elles sous le regard amusé de leurs maîtres décadents.
 - * Attaquez un Vaisseau-Monde eldar au nom de Slaanesh, leur ennemi héréditaire.
 - * Menez une opération de débarquement de marines du Chaos dans les coursives et les salles d'un Space Hulk contrôlé par des orks et dérivant dans l'Œil de la Terreur.
- Et il existe bien d'autres sujets de batailles ! En fait, la seule limite est votre imagination. Amusez-vous... et n'oubliez pas, lorsque tout va de travers, hurlez à plein poumons "Du sang pour le dieu du sang !" et foncez dans le tas !

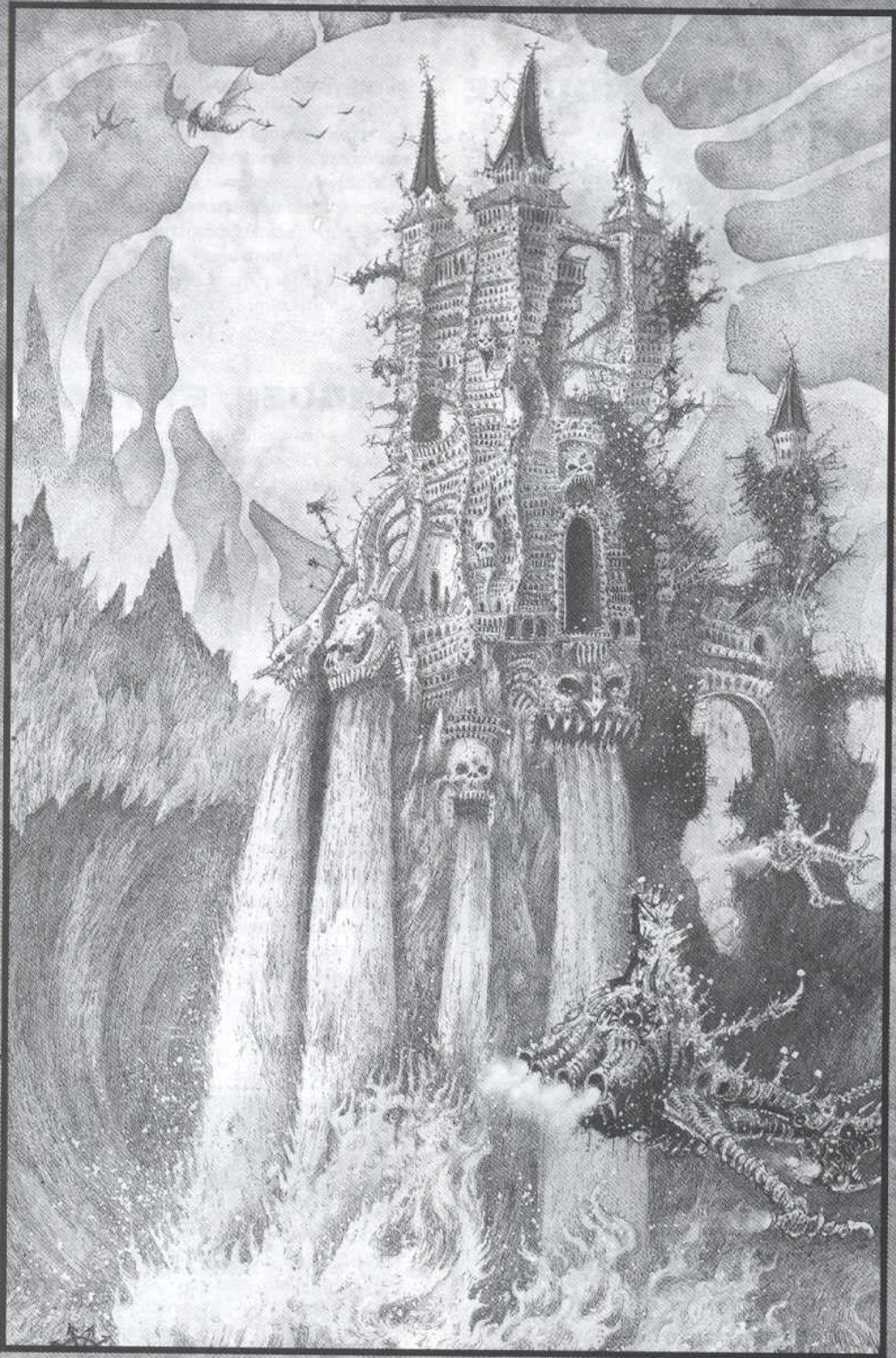


LA BLACK LEGION



LES ROYAUMES DU CHAOS

*“Ceci est l’Histoire du Choc
entre l’Univers des Démones et
celui des Mortels, par Hasard
ou par Dessein, tout au long
du Règne de l’Empereur de
l’Humanité, et de la
Damnation de ses vertueux
Serviteurs par la
Machination de l’Obscur
et par sa Volonté.”*



L'HERESIE D'HORUS

EXPANSION & CONQUETE

L'Imperium naquit à la mort de la race eldar, victime de ses pouvoirs psychiques innés. La résonance dans le Warp du hurlement psychique causé par cette mort donna naissance à une nouvelle et terrible divinité du Chaos : Slaanesh, le prince du tourment et du plaisir, fléau des eldars. L'onde de choc psychique de sa naissance eut deux conséquences immédiates. La dissipation des orages Warp, créés au cours des millénaires précédant l'apparition de Slaanesh, libéra la Terre de sa longue isolation mais, les énergies libérées furent telles qu'elles ne purent rester entièrement confinées dans le Warp.

Là où la population eldar était la plus concentrée, le Warp s'insinua littéralement dans leur esprit et se mélangea à l'espace matériel, créant des points de contact éparés entre le Warp et l'univers réel, le plus grand et le plus significatif étant l'Œil de la Terre.

L'Empereur de l'Humanité avait depuis longtemps prévu la création de Slaanesh et s'était préparé à ce jour funeste. Lorsque les orages Warp cessèrent, les Space Marines et les autres troupes impériales avaient déjà commencé leur reconquête de la galaxie. Les forces du Chaos étaient déjà très puissantes, et de nombreux mondes humains étaient passés sous contrôle du Chaos ou des extraterrestres. La lutte fut sans merci mais, à chaque victoire, l'Imperium devenait plus puissant car de nouveaux combattants rejoignaient la Grande Croisade.



Menée par l'Empereur lui-même et par ses terribles primarques, la Grande Croisade de l'humanité se répandit sur la galaxie comme un ouragan. Des milliards d'humains sur des millions de mondes furent libérés par les légions Space Marines. La mainmise des maléfiques dieux du Chaos fut balayée, la domination extraterrestre renversée et l'Imperium forgé par les actes héroïques des conquérants libérateurs. L'humanité retrouva une partie de son ancien héritage et l'opresseur fut partout défait et repoussé. Le Chaos se retira dans ses royaumes, dans les secteurs comme l'Œil de la Terre, où le Warp et l'espace réel se superposent.

ORGUEIL ET TRAHISON

Mais les puissances du Chaos ne s'avouent pas facilement vaincues. Elles chuchotèrent à partir du Warp dans les esprits des primarques, agitant leurs rêves par des promesses de puissance, aiguillonnant leur orgueil, leurs prouesses martiales et leur courage. Aucun primarque n'était à l'abri de ces tentations muettes. La personnalité de chacun fut mise à l'épreuve, et plus de la moitié d'entre eux faillirent. Leurs tentations étaient tellement subtiles qu'ils ne se doutèrent jamais eux-mêmes qu'ils étaient en train de changer de camp.

Ainsi Mortarion, primarque de la Death Guard était intimement persuadé d'être le nouveau héraut d'un âge de justice. Angron des World Eaters pensait que lui seul pouvait sauver l'humanité de la destruction. Horus aussi, le plus grand des primarques, était convaincu des vertus de l'idéologie martiale pour laquelle il se battait.

Leur vertu et leur courage excités, les primarques furent tentés d'utiliser leurs légions contre l'Empereur. A l'origine, même les primarques n'étaient que très peu conscient d'être tombés sous l'emprise du Chaos, mais lorsqu'ils se rebellèrent, leurs bonnes intentions s'évanouirent progressivement alors que le Chaos saturait leurs âmes. Les légions Space Marines qu'ils commandaient se tournèrent elles aussi lentement mais inexorablement vers le Chaos. Son influence corruptrice se répandit rapidement dans la Garde Impériale et les forces de l'Adeptus Mechanicus, y compris les légions titaniques et la Legio Cybernetica. De là, la corruption s'enfonça plus profondément dans l'Imperium. Plus de la moitié de l'Adeptus Mechanicus était prêt à rejoindre un empire inféodé au Chaos.

Le chef de la rébellion était Horus le Maître de Guerre, le plus grand des primarques et le plus écouté. Il s'était tenu aux côtés de l'Empereur pendant les longues années de la Grande Croisade. Ils s'étaient battus dos à dos lors du siège de Reillis où l'Empereur sauva la vie d'Horus. Sur le champ de bataille de Gorro, Horus avait payé sa dette en tranchant le bras d'un ork fou furieux qui s'apprêtait à prendre la vie de l'Empereur. Ce dernier avait une telle confiance en Horus qu'il l'avait laissé poursuivre seul la Grande Croisade vers le bras oriental alors que lui-même retournait sur Terra pour consolider le vaste Imperium dont il avait gagné le contrôle.

En l'absence de l'Empereur, les plans d'Horus allaient porter leurs fruits lorsque le Commandeur Impérial d'Istvaan III

déclara tout le système d'Istvaan principauté indépendante. L'Empereur, ignorant qu'Horus n'était plus le même, lui ordonna de pacifier le système. Horus choisit le bombardement chimique. En quelques minutes, les virus dévorèrent toute forme de vie à la surface d'Istvaan III, douze milliards d'individus périrent dans un hurlement d'agonie qui résonna fortement dans l'Astronomicon. Des continents entiers et des ruches furent réduits en cendres lorsque l'oxygène libérée par la décomposition instantanée de la matière organique de la planète embrasa l'atmosphère et recouvrit tout le globe d'un gigantesque brasier qui brûla plusieurs jours. Avant que les derniers incendies ne soient éteints, Horus dépêcha les titans de la Legio Mortis à la surface de la planète pour traquer et exterminer les survivants terrés dans des abris ou des bunkers souterrains.

Durant le bombardement, une poignée de Space Marines restés loyaux à l'Empereur s'emparèrent de la frégate Eisenstein. Ils avaient reconnu la marque du Chaos dans les ordres d'Horus et, lorsque le Maître de Guerre se replia sur Istvaan V pour regrouper ses forces, les loyalistes plongèrent dans le Warp pour alerter l'Imperium

REBELLION OUVERTE

La félonie d'Horus laissa l'Empereur abasourdi. Il hésita, stupéfait par l'ampleur de la trahison du Maître de Guerre, incapable de croire que son ami et général avait réellement monté ses troupes contre lui. L'Inquisition commença une purge au sein de l'Adeptus Mechanicus et de la Garde Impériale mais des combats éclatèrent presque immédiatement alors que ces organisations éclataient en deux factions : loyalistes et rebelles. Sur Mars, les technoprêtres s'affrontèrent avec d'antiques armes interdites, chaque camp tentant de prendre le dessus.

L'Imperium corrompu éclata, de vieilles rivalités ressurgirent et des seigneurs planétaires ambitieux saisirent l'occasion pour proclamer leur indépendance ou se rallièrent au Maître de Guerre. Nombre d'entre eux ne réalisaient pas dans quels bras monstrueux ils se jetaient, mais d'autres rejoignirent le Chaos en parfaite connaissance de cause. Des batailles à l'échelon planétaire ravagèrent toute la galaxie, les rebelles attaquant les loyalistes et vice versa. La flotte impériale parvint à repousser les vaisseaux rebelles hors du système solaire mais elle subit de telles pertes dans ces opérations qu'elle dut se replier sur ses bases lunaires.

Avec un retard qui lui fut presque fatal, l'Empereur ordonna à sept légions de l'Adeptus Astartes de détruire Horus et ses rebelles. Avec la mort d'Horus, chef de file et inspireur de la

Le démon pousse à deux crimes. Vous vous détournez du chemin du juste et vous abandonnez l'Empereur comme objet de dévotion. Pour le premier, la mort est une juste punition mais le second est une hérésie tellement terrible qu'aucune peine n'est assez forte. Nous recherchons toujours la peine à appliquer, et nous la trouverons un jour.

*Malleus Daemonicus,
Déclaration de l'Écclésiarche Issus XLV11*



Khârn le Félon

rébellion, celle-ci s'éteindrait d'elle-même. Mais organiser une telle croisade prit de précieux mois. Horus exploita ce temps à son profit, consolidant ses positions et s'imposant comme le "Nouvel Empereur" sur des centaines de systèmes. Partout où Horus était accepté, les rites du Chaos suivaient.

L'assaut des légions loyalistes contre les places fortes d'Horus sur Istvaan V fut un désastre. Les légions foncèrent avec leur férocité habituelle, mais cette fois les adversaires étaient aussi des Space Marines. Chaque camp possédait des troupes aussi compétentes et endurcies que l'adversaire, chaque stratagème ou plan était contré. Finalement, la stratégie fut vaincue par la trahison lorsque la vague initiale de trois légions loyalistes fut cueillie à l'atterrissage et massacrée. Seuls cinq marines, portant les implants génétiques de leurs frères tombés, parvinrent à s'échapper et apportèrent à l'Empereur la nouvelle de la défaite. D'une manière ou d'une autre, Horus était parvenu à corrompre quatre des sept légions lancées contre lui. Après le débarquement initial, les vagues d'assaut suivantes avaient attaqué leurs alliés au lieu des rebelles !

Horus contrôlait maintenant neuf légions et avait détruit trois des légions restées loyales. A travers tout l'Imperium, loyalistes et rebelles se livraient un combat sans merci, cependant la faveur des événements changeait peu à peu de camp, devenant favorable à l'Empereur. Horus savait que s'il parvenait à écraser le cœur de la résistance impériale, il pourrait remodeler tout l'Imperium à son image pervertie. Il ordonna donc un assaut direct contre la Terre.

GUERRE TOTALE

L'Hérésie d'Horus provoqua la ruine non seulement des primarques et des Space Marines, mais de l'œuvre impériale dans son ensemble. Les rebelles répandirent la mort et la destruction, mais bien pire que cela, ils répandirent la corruption partout où ils passèrent.

A travers toute la galaxie, les troupes du Chaos se renforçaient alors que des humains étaient séduits, parfois jusqu'à l'adoration, par les valeurs que représentaient les puissances du Chaos. Le grand esprit de l'Empereur fut affaibli par la perversion des grandes qualités de l'humanité et leur détournement par les subtiles influences que le Chaos déversait par l'intermédiaire du Warp.

Telle était la situation lorsque les forces du Chaos encerclèrent la Terre. Les bases lunaires, bastion des forces de défense de la planète tombèrent après de durs combats, et la flotte rebelle gagna l'orbite terrestre. Les défenses furent rapidement écrasées par un bombardement intensif. Les dernières escadrilles de pilotes loyalistes tirèrent salve après salve contre les énormes vaisseaux, mais ne réussirent même pas à pénétrer leurs boucliers. Après avoir épuisé toutes leurs munitions, ils jetèrent leurs chasseurs directement sur les navires ennemis. Ce fut un ultime geste de défi, rien de plus.

Les navettes de débarquement d'Horus tombèrent comme la pluie sur le Palais Impérial, déversant des flots de Space Marines rebelles. Le palais s'étendait sur plusieurs kilomètres carrés de bastions, de murs d'enceinte, de couloirs, et d'astroports, et les combats furent implacables. Les marines renégats et les unités rebelles de la Garde Impériale, appuyés par les titans du Chaos et les immenses machines démons, repoussèrent peu à peu les marines loyalistes et la Garde de l'Empereur.

Les défenseurs refusèrent d'abandonner, et les assaillants durent se frayer un passage mètre après mètre avec de lourdes pertes de chaque côté. A certains endroits, les cadavres s'amoncelaient si rapidement qu'ils bloquaient les couloirs. Les loyalistes ne pouvaient pas empêcher la bataille de se transformer en siège, et les combats firent rage le long des murs d'enceinte pendant plus d'un mois. Finalement, les titans de la Legio Mortis ouvrirent des brèches dans les murs gigantesques, et les légions renégates s'élançèrent à l'assaut du palais intérieur.



L'EMPEREUR EN PREMIERE LIGNE

Alors que les forces rebelles prenaient peu à peu le dessus sur les troupes loyalistes, l'Empereur lui-même et ses gardes du corps Space Marines et Custodes se préparaient à l'affrontement final. Deux des primarques se tenaient à ses côtés : Rogal Dorn des Imperials Fists et Sanguinius des Blood Angels. Les dernières heures de l'humanité avaient sonné et ses ultimes défenseurs se préparaient à une mort certaine. Et c'est à ce moment, alors que la victoire lui semblait acquise, qu'Horus fit son unique erreur.



Il abaissa les boucliers de défense de sa barge de bataille alors en orbite, semblant vouloir envoyer une sonde psychique pour savourer les derniers instants de l'Empereur. Et cela provoqua sa perte car, dès que l'écran fut abaissé, l'Empereur fut conscient de sa présence et ne rata pas l'occasion. En quelques secondes, les téléporteurs se focalisèrent sur la barge d'Horus et l'Empereur, sa garde personnelle et les deux primarques loyaux furent transportés en plein cœur du repaire d'Horus.

Horus était le plus grand des champions du Chaos, un archi-héros, capitaine des Grandes Puissances, un seigneur du Chaos du plus haut rang. Lorsque l'Empereur et les siens se matérialisèrent dans la barge de combat d'Horus, ils saisirent toute la portée de la trahison du primarque. Le vaisseau avait été transformé en quelque chose de tellement horrible que certains des Space Marines sombrèrent instantanément dans la folie. Leurs esprits furent immédiatement balayés par ce qu'ils virent, puis ils s'écroulèrent en proie à des convulsions. Des visages d'hommes et de démons les regardaient du milieu des cloisons, ils n'avaient plus de corps, leurs chairs se mélangeaient aux murs noirs et visqueux. Avec un bruit dégoûtant de succion, des créatures se traînaient le long des couloirs, tentant d'attraper les intrus avec leurs pinces.

Ils ne mirent que quelques minutes à atteindre la passerelle, bien que de nombreux braves moururent dans ces quelques minutes et qu'innombrables furent ces choses plus très humaines qui périrent par les flammes et les projectiles des bolters. Là, sur la passerelle, l'Empereur se retrouva face à son ancien Maître de Guerre, pour découvrir Horus dominant le corps sans vie de Sanguinius. Le primarque avait débusqué Horus avant les autres et était mort de ses mains.

L'Empereur lança son attaque, cette lutte entre les deux vieux amis était en réalité un combat pour la destinée de l'humanité. Chacun savait que celui des deux qui survivrait régnerait sur la galaxie et deviendrait l'Empereur incontesté des hommes. Si Horus gagnait le combat, alors le Chaos prendrait le pouvoir et l'humanité rejoindrait les eldars dans le panthéon des races perdues.

LE TRONE D'OR

Le combat contre Horus se déroula à la fois dans l'univers matériel et dans le Warp, corps et esprits se battaient pour leur survie. Horus infligea de terribles blessures à l'Empereur, mais ce dernier se battait non seulement pour lui-même, mais aussi pour les innombrables milliards d'êtres de la galaxie, qui ne voulaient pas être souillés par le Chaos. Et Horus flancha le premier, peut-être à cause de quelques restes d'humanité qui survivaient chez le primarque et qui finalement le trahirent. L'Empereur acheva son ancien ami avec les toutes dernières forces de son corps mortellement blessé et de ses pouvoirs psychiques sévèrement affaiblis.

Les forces du Chaos engagées sur Terre se désagrègèrent avec la mort d'Horus. Ceux qui n'étaient que depuis peu sous l'emprise du Chaos furent libérés et changèrent rapidement de camp, se battant avec encore plus de vigueur dans le but de racheter leur trahison. D'autres, dont la corruption était plus avancée, voyant que tout était perdu, se replièrent vers leurs vaisseaux et fuirent en direction de l'espace. Le corps de l'Empereur fut rapidement rapatrié sur Terre et placé dans un champ de stase pour le maintenir en vie.

On construisit rapidement une machine appelée le Trône d'Or destinée à maintenir en vie l'Empereur et celui-ci fut placé à l'intérieur en toute hâte. Ses pouvoirs étaient toujours actifs, mais son corps était trop meurtri. Au tout début, il fut capable de communiquer d'une manière presque cohérente pendant de courtes périodes, mais il sombra ensuite dans un silence total. Ce silence est ininterrompu depuis presque dix mille ans.



UNE AMERE DEFAITE

La nouvelle de la défaite du Maître de Guerre se répandit et les défenseurs loyalistes de la Terre se jetèrent contre les rebelles avec une vigueur renouvelée. Pour couronner le tout, des nouvelles arrivèrent sur des renforts loyalistes en approche et le sort des combats bascula résolument en défaveur des rebelles. Les combats se poursuivirent cependant d'une manière acharnée pendant sept années complètes avant que le dernier bastion fut écrasé et les dernières unités rebelles détruites ou définitivement repoussées.

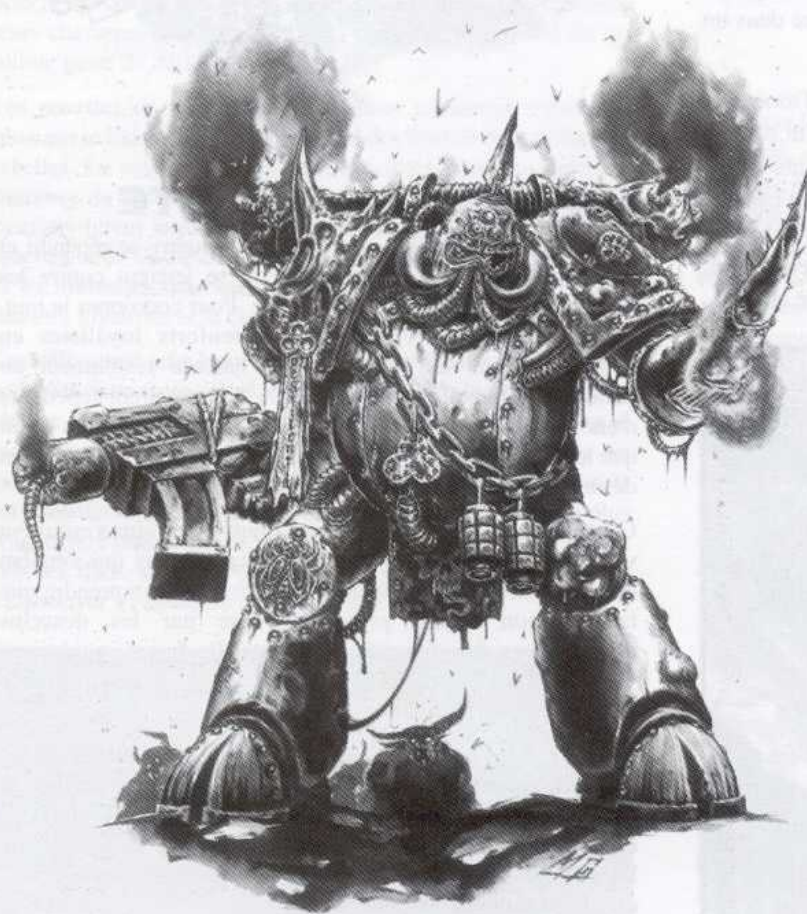
Ceux parmi les rebelles qui réussirent à le faire s'enfuirent vers l'Œil de la Terreur. Nombreux étaient ceux qui s'étaient engagés aux côtés du Maître de Guerre sans comprendre que la rébellion n'était provoquée que par les desseins démoniaques des divinités du Chaos. Ils furent rapidement victimes des Légions Renégates qui, dit-on, faisaient grands festins de chair humaine.

L'avenir de l'Imperium assuré, l'Empereur prononça sa sentence contre les rebelles. Ils avaient trahi sa confiance et avaient pactisé avec des démons. Ils étaient devenus les ennemis de l'humanité et étaient bannis à jamais de l'Imperium. Tout souvenir des Légions Renégates serait effacé et elles seraient exilées dans la nébuleuse gazeuse et composée des mondes infernaux de l'Œil de la Terreur, chassées de l'univers matériel et oubliées de l'histoire de l'humanité, comme si elles n'avaient jamais existé.

Cette décision servait la vengeance de l'Empereur tout en faisant preuve de réalisme. L'Imperium était à ce moment tellement affaibli par sa guerre intestine qu'aucune autre mesure n'était envisageable. Mais l'Œil de la Terreur est resté depuis une profonde blessure au cœur de l'Imperium, une plaie ouverte déversant la corruption vers les systèmes environnants et servant de refuge à tous les déviants et les hérétiques. Pire que tout, les Légions Renégates s'y trouvent toujours, brûlant de haine envers l'Empereur, l'Imperium et l'humanité.

LES LEGIONS RENEGATES

Durant l'Hérésie d'Horus, neuf des vingt légions Space Marines qui existaient alors se rangèrent aux côtés d'Horus le Maître de Guerre. Ces légions furent appelées "Légions Renégates" par les impériaux. Après la défaite d'Horus, les légions renégates survivantes s'enfuirent vers l'Œil de la Terreur où elles résident encore aujourd'hui. Bien que chacune d'elle possède sa personnalité propre et ses propres méthodes de combat, elles sont toutes unies par leur haine de l'Imperium et leur désir de revanche pour la défaite qu'elles ont connue il y a dix mille ans.



LA DEATH GUARD

La Death Guard fut une des vingt premières légions de Space Marines fondées par l'Empereur. Durant l'Hérésie d'Horus, elle rejoignit le Maître de Guerre rebelle et prit part à de nombreuses batailles contre les forces de l'Imperium. Lorsqu'Horus lança son attaque contre l'Empereur, la légion rebelle de la Death Guard fut bloquée dans le Warp alors qu'elle tentait de gagner la Terre. Les jours passèrent pendant que les navigateurs de la flotte essayaient de trouver un nœud warprien qui les ramènerait dans l'univers matériel. C'est alors

qu'une mystérieuse maladie se répandit de vaisseau en vaisseau. Cette peste malodorante faisait gonfler les intestins et pourrir ses victimes de l'intérieur. Finalement, lorsque Mortarion, primarque de la légion fut contaminé, il invoqua dans son délire les puissances du Chaos pour qu'elles viennent en aide aux Space Marines. Nurgle répondit aux divagations enfiévrés de Mortarion qui devint dès lors son champion.

La Death Guard, tout juste inféodée à Nurgle, arriva juste à temps pour participer à l'attaque d'Horus contre la Terre et prit part à toutes les principales batailles de la campagne. Alors que les mutations commençaient à la défigurer, l'apparence de ses combattants évoluait vers les monstres écœurants qu'ils sont aujourd'hui. C'est ainsi que les Space Marines de la Death Guard, à l'allure jadis si noble, devinrent les Marines de la Peste de Nurgle.

De tous les Space Marines du Chaos, les Marines de la Peste sont les plus horribles. Leur chair palpite de tumeurs, leurs entrailles sortent par les blessures béantes de leur peau putréfiée et leur corps sécrète une bave poisseuse. La puanteur qu'ils dégagent remplit l'air sur des centaines de mètres autour d'eux de l'odeur écœurante de la mort. La vision

qu'offre ces créatures démentes est une injure à la nature, et de tous les Marines de la Peste, ceux de la Death Guard sont les plus dégoûtants, les plus déformés et les plus corrompus.

Après la défaite d'Horus, Mortarion mena sa Death Guard dans un périple de destruction qui le conduisit de planète en planète avant de se replier finalement avec les restes de la légion dans l'Œil de la Terreur. Là, il reçut l'ultime récompense de Nurgle et devint un prince démon à part entière, régnant sur un des plus grands mondes de la peste de Nurgle, situé dans l'Œil de la Terreur.

La planète de la peste sur laquelle règne Mortarion est située en plein cœur de l'Œil de la Terreur. De cet endroit sombre et gluant, Mortarion lance ses flottes dans le Warp pour répandre la contagion à travers la galaxie. Elles transportent des champions du Chaos et leurs suites ainsi que des combattants de l'antique Death Guard, les terribles Marines de la Peste de Nurgle.

La planète de la peste est un endroit où la maladie et la puanteur sont chez elles, où des nuages de miasmes portent contagion et mort et où les contaminés implorent Nurgle de les délivrer de leur éternelle souffrance. Certains attirent sur eux l'attention du maître et deviennent ses champions, puis combattent entre eux pour le pouvoir et la chance de devenir prince démon. Les Marines de la Peste interviennent rarement dans les affrontements entre champions. En fait, les habitants les voient rarement, sauf lorsque les nouveaux champions sont sélectionnés et intègrent les rangs de la Death Guard. Ils passent la plupart de leur temps à suivre Mortarion pour satisfaire ses moindres désirs, à répandre d'autres maladies et voyager sur d'autres mondes pour transmettre la peste de Nurgle à de nouvelles victimes.

NURGLE

Nurgle est le Maître de la Décadence qui préside à la corruption physique et la déchéance. Maladie et putréfaction attirent ses démons comme un cadavre les mouches. Son plus grand plaisir est de déclencher des épidémies variées. La plupart des maladies horribles sont ses réalisations. Les mortels qui périssent de ces maladies sont réclamés par le Seigneur de la Peste et leurs âmes sont emprisonnées à jamais dans cette folie bouillonnante qu'est son royaume.



L'immense corps du dieu est bouffi de pourriture et transpire une substance visqueuse. Sa peau de cuir est d'un vert morbide, couverte de pustules et de furoncles d'où sourde le pus. Ses organes internes, remplis d'excréments en décomposition, sortent de déchirures ouvertes dans sa peau et pendent autour de son abdomen comme des grappes de raisins pourris. Sur ces organes courent de tout petits démons qui se nourrissent des humeurs putrides qui en sortent. Telle est l'apparence de Nurgle le dieu du Chaos, bien que les mots seuls ne puissent suffire à décrire cette monumentale abomination.

On considère que Nurgle est d'un rang inférieur à Khorne et à Tzeentch, car sa puissance est moins stable que celle des autres dieux. Son occupation préférée est de contaminer l'univers matériel et, lorsqu'il le fait, sa puissance est à son maximum. Comme la peste, cette puissance augmente, atteignant au plus fort des épidémies un niveau qui dépasse temporairement ceux de tous les dieux réunis avant de diminuer à nouveau. Dans ces moments, les immenses légions corrompues du dieu de la Décadence s'enflent des innombrables millions de pestiférés, les moteurs des machines de guerre rouillées hurlent un chant de destruction et les bannières souillées de Nurgle se lèvent contre la vie elle-même.

LES WORD BEARERS

Lorgar, primarque des Word Bearers, fut de tout temps un des adeptes les plus orthodoxes du culte impérial. Il était persuadé que son comportement irréprochable durant la Grande Croisade, au cours de laquelle il convertit des planètes entières avec un zèle fanatique, attirerait sur lui la reconnaissance éternelle de l'Empereur et le placerait dans une position prédominante vis-à-vis des autres primarques. Il tomba de haut lorsque l'Empereur lui reprocha son retard dans la poursuite des objectifs principaux de la Grande Croisade. La place des marines était au combat, ils ne devaient pas perdre leur temps dans des rituels pointilleux et la construction de monuments.

Lorgar dit plus tard que ceci lui ouvrit les yeux, et qu'il vit alors l'Empereur pour ce qu'il était réellement : pas un dieu, mais un homme irrévérencieux qui n'avait pas compris que l'humanité avait besoin d'un guide religieux qui donnerait un sens à une existence qui sans cela n'aurait aucune signification. L'adoration de Lorgar envers l'Empereur n'existait plus, mais il lui trouva rapidement un palliatif dans les dieux du Chaos. Eux étaient vraiment des êtres divins qui exigeaient qu'on leur rendit grâce et qui aspiraient toujours à des démonstrations de dévotion et d'adoration.

Ainsi, bien avant qu'Horus ne soit corrompu, Lorgar adorait déjà les dieux du Chaos. Il honorait les différents aspects de chacune des divinité du Chaos, sans en privilégier aucune. Il se tourna vers le Chaos dans son entier, un Chaos indivisible, et il entraîna rapidement les Word Bearers sur la même voie. Le zèle fanatique dont les Word Bearers avaient fait preuve dans leur adoration de l'Empereur fut rapidement et facilement remplacé par une égale dévotion envers le Chaos.



Les Word Bearers furent d'abord obligés de cacher leurs activités. Des sectes secrètes furent établies sur les planètes que les Word Bearers avaient sous leur contrôle, ces sectes développèrent insidieusement des cultes dédiés au Chaos. Lorsque débuta l'Hérésie d'Horus, la vraie nature des Word Bearers se révéla au grand jour et, sur des milliers de mondes, les sectes du Chaos qu'ils avaient fondées entrèrent en rébellion. Lorgar et les Word Bearers, libérés de l'obligation de garder le secret, se vouèrent corps et âmes aux dieux du Chaos.

Après la défaite d'Horus, les Word Bearers se replièrent dans l'Œil de la Terreur. De là, ils continuent à répandre le nom du Chaos. Sur les mondes qu'ils attaquent, ils élèvent d'immenses monuments à leurs sombres divinités, et de vastes cathédrales sont érigées là où les chants et les prières des fidèles se mélangent aux hurlements et aux plaintes des victimes sacrifiées sur les autels sanglants des puissances du Chaos.

Les Word Bearers sont la seule légion de Space Marines du Chaos à toujours posséder des chapelains, qui s'assurent que leurs frères observent d'une manière stricte leur religion. Chaque marine doit passer une partie considérable de sa journée en sacrifices rituels, en cérémonies dépravées ou en études occultes. Au combat, les Word Bearers font preuve d'un zèle fanatique, marchant derrière d'immenses bannières dédiées au Chaos sous toutes ses formes, récitant des psaumes en plein milieu des combats, et abattant l'ennemi pour avoir refusé de suivre la seule voie véritable !



LES NIGHT LORDS

Les Night Lords sont la huitième légion de la première fondation. Leur primarque, Konrad Curze, connu plus tard sous le nom de Hante la Nuit, grandit sur la planète minière Nostramo, un monde dont le soleil était constamment caché par une immense lune, et qui restait donc continuellement dans la pénombre. Sur Nostramo, les jours, pour autant qu'il y en ait, sont à peine moins obscurs que les nuits, totalement opaques, et les habitants ont une peau d'une pâleur grisâtre. Suicide et dépression sont courants sur un tel monde et, sans ses immenses gisements d'adamantium, nul doute que personne ne voudrait y vivre.

Les crimes violents étaient quotidiens sur Nostramo, jusqu'à ce que le jeune primarque décide de mener à lui tout seul une guerre contre les seigneurs du crime de la planète, prenant le

"Votre présence en ces lieux ne me surprend pas, assassin, je vous ai senti dès que votre vaisseau est entré dans le bras oriental. Pourquoi ne vous ai-je pas tué ? Car votre mission et l'acte que vous allez accomplir prouvent la véracité de ce que j'ai toujours dit. La mort n'est rien comparée à la vengeance."

Celui qui Hante la Nuit, quelques instants avant sa mort des mains de M'Shen, assassin impérial Callidus.

nom de Hante la Nuit, nom qui sema la terreur dans les cœurs de ses ennemis. Ses méthodes étaient simples, expéditives et directes : si vous ne respectez pas la loi, vous êtes mort. C'était sans appel, il était à la fois juge, juré et bourreau.

La Grande Croisade atteignit finalement ce monde obscur, et l'Empereur retrouva son primarque au sombre visage. Hante la Nuit fut placé à la tête des Night Lords, qui gagnèrent rapidement une réputation de dureté à l'efficacité extrême et un mépris presque cynique envers la vie humaine. Les méthodes de leur primarque furent adoptées par les Night Lords eux-mêmes, seuls comptaient le résultat, peu importaient les moyens employés. Des histoires commencèrent rapidement à circuler à propos des massacres et atrocités commis par les Night Lords, certains sous la supervision directe de leur primarque, tant et si bien que finalement l'Empereur fut obligé de rappeler Hante la Nuit pour répondre des accusations qui pesaient sur lui et ses hommes.

Mais l'Hérésie d'Horus éclata avant le retour du primarque, et il devint vite évident que toutes les accusations étaient fondées. Hante la Nuit rejoignit Horus sans aucune hésitation, pour combattre contre un homme qu'il commençait à regarder comme un faible et un hypocrite. Opérant à partir d'une planète située au fin fond de la région sauvage appelée le Bras Oriental, il mena les Night Lords dans une campagne de terreur et de génocide rarement égalée, si elle le fut jamais. Même après la défaite d'Horus, les Night Lords poursuivirent leurs attaques contre l'Imperium, sans aucun plan ni motivation autre que le goût du meurtre. Finalement, l'assassin impérial M'Shen parvint à s'infiltrer dans la base de Hante la Nuit et à abattre le primarque. Les Night Lords cessèrent alors d'être une menace organisée contre l'Imperium.

Les survivants partirent vers l'Œil de la Terreur, d'où ils continuent aujourd'hui à participer à des raids contre l'Imperium. Ils ne semblent adorer aucun des dieux du Chaos et sont devenus des combattants cyniques, endurcis et d'une violence effrayante. Ils combattent pour le plaisir de la guerre et pour les récompenses matérielles qu'elle peut apporter, pas par allégeance envers une divinité. Cette attitude les fait considérer leurs semblables avec mépris, qu'ils soient des Space Marines fanatiques du Chaos comme les Berserks de Khorne, ou des loyalistes zélés comme les Dark Angels ou les Ultramarines.

L'ALPHA LEGION

L'Alpha Legion fut la vingtième et dernière légion de la première fondation. Tout au long de la Grande Croisade, l'Alpha Legion fut, sous le regard critique de son primarque, un véritable exemple de discipline et d'organisation. Bien qu'étant la plus jeune, elle chercha à surpasser ses semblables dans tous les domaines comme pour prouver quelque chose aux autres. Ses combattants adoptèrent le symbole de l'hydre, un dragon à plusieurs têtes issue d'une ancienne mythologie rappelant aux membres de l'Alpha Legion leur unité absolue de corps et d'esprit. Sur le champ de bataille, une coordination terrifiante était la marque de l'Alpha Legion, ses attaques maintenaient l'ennemi sous une pression constante tout en recherchant les points faibles de ses défenses.

Lorsqu'Horus pactisa avec le Chaos, la fierté martiale de l'Alpha Legion provoqua sa propre perte. Le Maître de Guerre était lui-même un terrible combattant, il commandait des armées et des flottes et se tenait à la pointe des combats. En

comparaison, l'Empereur lointain de Terra ressemblait à un individu faible et peureux. Le Maître de Guerre était un chef respecté, l'Empereur semblait n'être là que pour s'approprier les conquêtes d'Horus et jeter ensuite les humains libérés sous sa domination écrasante. Ainsi le mensonge s'insinua-t-il dans les cœurs et les esprits de l'Alpha Legion, et lorsqu'un mensonge est répété très souvent, il commence à être accepté puis, une fois accepté il devient réalité.

L'Alpha Legion se heurta de bon cœur aux Space Marine loyalistes sur Istvaan V et tout au long de la campagne qui suivit. Enfin, ses combattants tenaient un adversaire à leur hauteur, aussi résistant, entraîné et féroce qu'eux-mêmes ! Les frères de l'hydre infligèrent une cuisante défaite aux loyalistes sur Tallarn, Yarant et des dizaines de petits postes avancés avant de se diriger sur l'Ultima Segmentum tel une comète détruisant tout sur son passage. L'Alpha Legion fut totalement isolée des forces d'Horus mais continua de ravager tout les mondes sur lesquels elle tombait. A la fin de l'Hérésie, elle ne s'occupait plus du tout de ses alliés mais s'inventait des objectifs et des missions propres pour satisfaire son amour de la guerre, dans une sorte de jeu démoniaque.

SLAANESH

"Méfiez-vous, vos protestations pourraient bien m'agacer. Je ne vous ai demandé que très peu. On dirait que je vous ai demandé de vous sacrifier, vous et votre famille ! Mais, avec la bonté sans borne de Slaanesh, je n'ai réclamé que vos filles. Vous n'allez pas me refuser cette petite distraction?"

Tyrell, Seigneur Renégat d'Arden IX

Slaanesh est le plus jeune dieu du Chaos, connu sous le nom du Prince du Chaos. Il fut engendré par la chute des eldars, créé par la décadence qui avait corrompu leur empire qui s'étendait alors sur toute la galaxie, et qui fut détruit par cette naissance. Dès lors, les eldars furent une race condamnée, réduite à quelques poignées de réfugiés éparpillés dans l'espace. Pire que tout, ils savent que sans eux, Slaanesh le dieu du Chaos, le Dépravé, malheur de l'incarnation eldar, n'aurait jamais été engendré.

Contrairement aux autres dieux du Chaos, Slaanesh est d'une beauté divine. Séducteur comme seul un immortel peut l'être, déconcertant d'innocence et aux manières charmeuses. Grand maître du luxe et de la bienséance exagérée, des passions inhumaines et cruelles, des vices corrompus et cachés, et de toutes les tentations malsaines que seul un dieu peut offrir.

Slaanesh peut prendre une apparence masculine, féminine ou hermaphrodite selon sa volonté. Il est impossible pour un mortel de poser son regard sur lui sans perdre son âme et devenir esclave de ses moindres caprices. Ses adorateurs se délectent de la perversité et de l'avilissement et se complaisent dans des actes abominables et malsains. Ils ont abandonné tout vestige de décence et se sont sacrifiés pour servir le Maître du Plaisir dans une poursuite sans fin de nouvelles expériences, même si elles sont viles et dépravées.



Même après l'échec de l'Hérésie, l'Alpha Legion poursuit une guerre de harcèlement contre l'Imperium. De petites unités établissent des bases secrètes dans des champs d'astéroïdes, des space hulks et des systèmes sauvages partout dans la galaxie, alors que le gros de la légion se repliait vers l'Œil de la Terreur. Depuis, des bandes partent de ces repaires surprendre les défenseurs de l'humanité, sabotant leurs bases, attaquant leurs vaisseaux, terrorisant les colonies et détruisant les postes avancés avec une redoutable efficacité.

Nettement plus insidieuse et dangereuse sont ses relations avec les adorateurs du Chaos sur les mondes dirigés par l'Imperium. L'Alpha Legion coordonne et dirige les activités des adorateurs à travers des secteurs entiers pour fomenter des insurrections massives contre le gouvernement impérial. Ces révoltes sont souvent utilisées comme couverture pour des raids de Space Marines du Chaos ou en préparation d'une invasion à grande échelle venue de l'Œil de la Terreur. L'Inquisition a une dent toute particulière contre l'Alpha Legion pour la part prise dans la propagation de ces cultes démoniaques et parce qu'elle attise le feu de l'hérésie dans les brasiers gigantesques des rébellions ouvertes.

LES EMPEROR'S CHILDREN

Toutes les légions de la première fondation furent créées pour participer aux croisades impériales. Mais ce n'est que soixante ans plus tard que les Emperor's Children entrèrent en action. Un accident durant sa création détruisit la presque totalité du chapitre dès sa naissance. Après qu'il ait été recréé d'après les implants génétiques récupérés, il se montra loyal et très compétent et se distingua dans plusieurs campagnes.

Les Emperor's Children furent affectés à la destruction d'Horus et des chapitres rebelles sur Istvaan V. Durant une entrevue, Fulgrim, le primarque de la légion et ses principaux

officiers furent corrompus par les distractions décadentes qu'Horus et ses adorateurs du Chaos leur offrirent. Drogés, en pleine extase, ils flanchèrent finalement et acceptèrent d'aider Horus. La contagion se répandit rapidement dans toute la légion, et les Emperor's Children se jetèrent dans les bras du Chaos dans toute son indolente dépravation. Le culte impérial fut vite supplanté par celui plus gratifiant de Slaanesh.

Les Emperor's Children furent une des légions renégates qui envahirent la Terre, mais elle ne prit que très peu part aux combats du Palais Impérial. Les plaisirs simples avaient fait place à des débauches plus savantes. Pendant que leurs alliés se battaient et mouraient, les Emperor's Children massacrèrent plus d'un million de personnes et les distillèrent pour en faire des drogues et des stimulants. D'innombrables autres moururent pour offrir aux Emperor's Children des distractions immédiates et cruelles.

Lorsque l'assaut échoua, les Emperor's Children s'enfuirent dans l'Œil de la Terreur avec le reste des légions renégates. Ils furent les premiers à effectuer des raids sur des mondes impériaux pour les piller et en ramener des captifs. Leurs excès ne connurent rapidement plus aucune limite et les simples raids devinrent insuffisants pour leur fournir la matière première humaine destinée à leurs orgies et leurs rituels. Les Emperor's Children se tournèrent alors vers les esclaves et les serviteurs des autres légions renégates, ce qui déclencha rapidement une série de guerres au sein de l'Œil de la Terreur. Les actions des Emperor's Children continuèrent jusqu'à la destruction du clone d'Horus par la Black Legion.

Bien que corrompus d'une manière inimaginable, les Emperor's Children sont une terrible force de combat. Comme de nombreux adorateurs de Slaanesh, ils sont devenus ce que l'on appelle les Noise Marines. Ces adorateurs déments du Prince du Plaisir sont maintenant des guerriers dépravés et totalement décadents qui trouvent une joie perverse dans la bataille. Le danger des combats agit sur eux comme un aphrodisiaque permettant d'atteindre de nouveaux extrêmes dans la débauche. Plus le bruit est fort et discordant, plus les émotions provoquées sont intenses, et seuls le vacarme des combats et les hurlements de frayeur des ennemis peut encore leur donner l'extase. Pour augmenter encore leurs sensations, les Noise Marines portent un armement étrange provoquant un bruit assourdissant et des attaques pyrotechniques.

Les sens des Emperor's Children sont devenus tellement distordus que seuls les couleurs et les motifs les plus extravagants peuvent atteindre leurs cerveaux. Chaque armure, le moindre bolter ou la moindre épée énergétique porte des motifs et des couleurs fantastiques en l'honneur de Slaanesh. Chaque Space Marine de cette légion modifie son armure, améliorant sa qualité et sa "beauté". Pour les plus importants d'entre eux, les armuriers de la légion sculptent des scènes de débauche sur les plaques d'épaules et de poitrine.

LES IRON WARRIORS

Les Iron Warriors étaient jadis les troupes de siège les plus compétentes de l'Imperium. Ils combattirent aux côtés des Imperial Fists sur une centaine de mondes durant la Grande Croisade, établissant le siège de citadelles extraterrestres et des palais des hérétiques niant la divinité de l'Empereur. Le primarque des Iron Warriors, Perturabo, excellait par dessus tout dans les guerres de tranchées et de sièges, et ses traités sur les fortifications et leur destruction sont à la base de plusieurs chapitres du *Tactica Imperium*.

Les Iron Warriors brisèrent leur serment à l'Empereur à la suite du massacre lors du débarquement sur Istvaan V. Conformément aux doctrines de Perturabo, les Iron Warriors avaient rapidement établi fortifications et réseaux de tranchées autour de leur zone d'atterrissage. Les légions loyalistes, qui avaient subi de sérieuses pertes, se repliaient vers les positions des Iron Warriors, poussées par les légions renégates. Au lieu d'offrir un abri aux marines loyalistes, les bunkers et les bastions leur servirent de tombes lorsque les Iron Warriors tirèrent sans merci sur tout ce qui se présentait à portée. Les Iron Warriors s'étaient prononcés en faveur d'Horus à coup de rafales dévastatrices de bolters lourds et de canons laser.

Après Istvaan V, les Iron Warriors se séparèrent pour combattre sur une douzaine d'autres mondes de l'Hérésie. Des contingents d'Iron Warriors menèrent à l'assaut les hordes du Chaos contre le Palais Impérial sur la vieille Terre. Ils combattirent sur Vanaheim, réduisant une à une en ruines ses ruches blindées. Ils combattirent sur Thranx et Avellorn, mondes où le moindre mètre carré de la surface est couvert de plastacier et de rocbeçon. Ils attaquèrent des forteresses loyalistes, des temples, des donjons et des palais à travers toute la galaxie et les broyèrent sous les chenilles de leurs engins de siège.

Partout où combattaient les Iron Warriors, ils élevaient d'immenses citadelles démoniaques et les tenaient fermement. Ces immenses tours surmontées de terribles armes de destruction dominant les terrains alentour sont autant de monuments en hommage au talent de Perturabo. Des champs de tranchées et des forêts de barbelés acérés protègent les

La Planète des Sorciers

La Planète des Sorciers est sinistre, volcanique et balayée de tempêtes. Son ciel lourd est constamment déchiré de décharges d'énergie magique sous la forme d'orages assourdissants et d'éclairs stroboscopiques. Le monde entier est saturé de magie, des nuages magiques emplissent le ciel, obscurcissant le soleil et libérant des averses énergétiques qui alimentent rivières et océans lugubres. Dominant des plaines de lave miroitante et des rivières déchâtrées, d'immenses pics rocheux s'élèvent vers le ciel comme de fiers poings de pierre. Sur ces éperons sont construites d'immenses tours d'argent où vivent sorciers et princes démons des Thousand Sons.

La plus grande et la plus impressionnante de ces tours est la Tour du Cyclope elle-même, une construction noire aux dimensions ahurissantes qui abrite des milliers de soldats et d'esclaves. D'autres forteresses sont moins imposantes, et certaines parmi les plus petites sont de simples tours, demeures d'un sorcier et de son entourage composé de quelques douzaines de serviteurs.

Capable de surveiller l'ensemble de la planète, l'œil brillant de la Tour du Cyclope peut aussi percevoir à travers le Warp la galaxie. Ceci permet au primarque démon d'espionner les artefacts magiques et les psykers talentueux qui l'intéressent, puis d'envoyer ses pillards contre l'Imperium.

D'antiques vaisseaux spatiaux sont chargés et envoyés à travers le Warp en direction de l'univers matériel pour piller et s'emparer de captifs qui seront rapportés sur la Planète des Sorciers.

places fortes des Iron Warriors, et font déjà redouter par anticipation les assauts sanglants nécessaires pour les détruire. Après la défaite d'Horus, les Iron Warriors ne furent délogés des mondes de l'Imperium qu'au prix de lourdes pertes.

Les survivants furent repoussés vers l'Œil de la Terreur. Ils s'y approprièrent un monde et le fortifièrent pour repousser tout envahisseur. Libérées des contraintes de la physique, les constructions des Iron Warriors s'élèvent sur des spirales de plusieurs kilomètres. Leurs oubliettes et leurs souterrains s'enfoncent jusqu'au cœur de la planète, donjons et bastions se sont multipliés comme des champignons jusqu'à couvrir toute la surface, créant une structure démente, œuvre d'un architecte fou, où les escaliers tordus partent à angle droit les uns des autres et les murs plongent à l'infini vers le bas. Dans cette forteresse surnaturelle, les innombrables bandes d'Iron Warriors se cachent et conçoivent des plans pour écraser et emprisonner l'univers sous leur domination.

LES THOUSAND SONS

Le nom des Thousand Sons, les mille fils, vient de la série initiale d'implants génétiques tirés des tissus de leur primarque, Magnus le Rouge. Magnus était un rouquin de grande taille avec un œil unique au milieu du front. Il était à cause de cela parfois appelé Magnus le Cyclope ou le Cyclope Rouge. En réalité, son âme avait déjà été touchée par le Chaos, et Tzeentch avait insinué dans son esprit une fascination envers les forces occultes du Warp et leurs secrets. Un millier de Space Marines furent créés à partir de cette empreinte, les Thousand Sons de Magnus. Une légion entière de plusieurs milliers d'autres fut ensuite levée pour participer à la Grande Croisade, mais la légion garda le nom de Thousand Sons.

Le chemin de la damnation fut le plus long de tous pour la légion des Thousand Sons. Bien avant l'Hérésie, Magnus mena ses fils dans l'étude des arcanes de la sorcellerie, sans tenir compte des avertissements de l'Empereur de ne pas s'occuper de ces choses. Cependant, ils restèrent loyaux à l'Empereur et à l'humanité malgré leur intérêt grandissant envers la magie.

Lorsqu'Horus monta ses troupes contre l'Imperium, les Thousand Sons tentèrent d'abord d'alerter l'Empereur en utilisant leurs pouvoirs occultes mais, n'ayant aucune confiance en la magie, fille du Chaos, l'Empereur les déclara hérétiques et dépêcha Leman Russ et les Space Wolves pour mettre à sac Prospero, leur monde d'origine. Les Thousand Sons entrèrent alors en guerre contre l'Empereur et durent se battre aux côtés du Chaos pour leur survie et la sauvegarde de leur savoir. Ils sollicitèrent la protection de Tzeentch, Architecte du Changement, et maître de la magie. Tzeentch répondit à leurs attentes et, au lendemain de l'Hérésie, les Thousand Sons s'échappèrent vers l'Œil de la Terreur pour s'établir sur le monde démon promis. Ce monde fut appelé par la suite Planète des Sorciers et les Thousand Sons y vivent toujours sous le règne de Magnus le Rouge.

Le primarque des Thousand Sons fut élevé au rang de prince démon de Tzeentch, et établit sa cour dans une forteresse située au sommet d'un volcan, la Tour du Cyclope. Tout comme son maître, la tour la plus haute de cette forteresse possède un œil unique qui regarde les étendues alentour, surveillant le peuple du seigneur, gardien éternel et chien de garde du souverain sorcier. Sous le regard du cyclope, les Thousand Sons continuèrent à étudier la magie et nombre d'entre eux devinrent ces redoutables seigneurs sorcier de Tzeentch.

Mais, le temps passant, beaucoup de Thousand Sons mutèrent et sombrèrent dans la folie sous l'influence de Tzeentch. Les sorciers devinrent de plus en plus perturbés par les dégénérescences de leurs semblables jusqu'à ce qu'une cabale menée par Ahriman, le plus grand d'entre eux, provoque la colère du primarque démon en invoquant un sort puissant, l'Effacement d'Ahriman, pour purifier les Thousand Sons. Un schisme divisa la légion lorsque les comploteurs furent bannis par le primarque furieux et fuirent pour rejoindre différentes légions renégates dans tout l'Œil de la Terreur.

LA BLACK LEGION

La Black Legion est la seule légion renégate à avoir changé son nom en dix mille ans d'exil. La légion fut créée lors de la première fondation sous le nom de Lunar Wolves. L'Empereur lui donna par la suite un nouveau nom, en remerciement du rôle joué lors de la croisade d'Ullanor et en l'honneur de son primarque, la légion s'appela dès lors les Sons of Horus.

C'est sous ce nom que la légion combattit lors de l'Hérésie d'Horus, lui servant de garde prétorienne durant toute la campagne. Ses combattants furent les premiers à arracher les symboles de l'aigle de leurs armures et de leurs bannières pour les remplacer par l'Œil d'Horus, symbole qui devint par la suite synonyme de malheur pour l'Imperium. Ils combattirent avec orgueil et une incroyable férocité, conscients qu'ils étaient l'élite du nouvel ordre voulu par le Maître de Guerre. Lorsqu'Horus fut battu par l'Empereur, le moral de la légion fut brisé, leur chef, leur père n'était plus.

Certains, parmi les légions renégates, reprochèrent plus tard aux Sons of Horus d'avoir déclenché la retraite en se repliant, emportant le corps du Maître de Guerre, laissant derrière eux et sans commandement le reste de la horde. Mais la bataille pour la Terre était perdue avec la mort d'Horus, et aucun pouvoir dans l'univers n'aurait donné la victoire aux forces du Chaos. Dans l'Œil de la Terreur, les Sons of Horus livrèrent de terribles batailles contre les autres légions pour des mondes et des ressources clés, luttant pour s'imposer comme la première légion.

Les Sons of Horus vénéraient les puissances du Chaos l'une après l'autre et chaque fois, un nombre plus important d'entre eux se retrouvaient possédés par des démons. Au cours des

Qui nous a promis sa loyauté ?

Le Maître de Guerre

Qui servons-nous avec confiance ?

Le Maître de Guerre

Qui nous a été retiré ?

Le Maître de Guerre

Mais qui allons-nous ressusciter ?

Le Maître de Guerre

Et qui nous mènera à la victoire ?

Le Maître de Guerre

Profession de Foi de la Black Legion

siècles leurs effectifs furent, saignés à blanc par les conflits successifs contre les autres légions du Chaos. Ces conflits internes connurent leur point culminant avec la destruction de l'ultime forteresse des Sons of Horus par une force combinée des autres légions renégates. Comme dernière insulte, le corps d'Horus fut dérobé et cloné, ce qui déclencha la fureur des rescapés. Oubliant leur Maître de Guerre, ils prêtèrent alors serment d'allégeance à Abaddon, capitaine de la première compagnie, qui devint leur nouveau maître et l'objet de leur dévotion sans bornes.

Les premiers décrets d'Abaddon rejetèrent le nom d'Horus et l'ancien nom de la légion. Il ordonna aux Space Marines survivants de repeindre leur armure en noir, de la honte éternelle qui était la leur. Puis, il les conduisit dans des raids éclairs qui détruisirent le corps d'Horus et ceux de ses clones. La toute dernière barge de bataille de la légion disparut dans une gigantesque nébuleuse de poussière en bordure de l'Œil de la Terreur qui sert encore de base secrète à Abaddon et sa Black Legion. Depuis, la Black Legion effectue des raids dirigés à la fois contre l'Imperium et contre l'Œil de la Terreur. Leur barge de bataille a été aperçue à différents endroits de la galaxie pour disparaître aussi mystérieusement qu'elle était arrivée, après avoir semé mort et destruction.

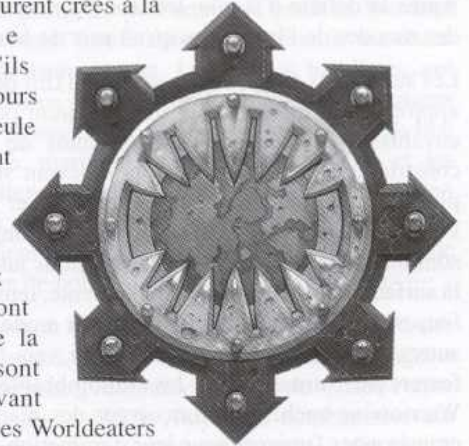


Abaddon s'était battu pour restaurer la fierté et la réputation de la Black Legion, conduisant toujours personnellement ses troupes dans les conflits les plus dangereux et s'illustrant par des coups de mains audacieux ou des faits héroïques. Abaddon gagna tout d'abord le respect forcé des autres légions renégates, puis ses actions intrépides lui permirent d'obtenir leur coopération et leur alliance. Ses discours enflammés ont ravivé la haine qui couvait dans les légions renégates envers l'Imperium et des combattants de toutes les légions ont depuis combattu sous sa bannière.

Abaddon a choisi ses forces avec précautions et il est maintenant à la tête de capitaine loyaux envers lui et issus des autres légions renégates. Ceux qui se dressent contre lui sont écrasés, ceux qui le rejoignent ajoutent leurs forces à la plus formidable armée jamais regroupée dans l'Œil de la Terreur. Un jour, l'Imperium dévoilera une faiblesse, une faille dans son armure. Ce jour là, Abaddon lancera sa Black Legion et ses hordes de maudits et de damnés dans l'univers matériel pour l'assaut décisif.

LES WORLDEATERS

Les Worldeaters furent créés à la première fondation, qu'ils considèrent toujours comme étant la seule véritable. Ce sont les fondations suivantes, effectuées sous le règne du faux Empereur, qui ont quitté la voie de la vérité et sont décadentes. Avant même l'Hérésie, les Worldeaters étaient renommés pour leur sauvagerie. Ils furent sanctionnés par l'Empereur pour leur utilisation de la psychochirurgie sur les nouvelles recrues pour les rendre folles furieuses. Mais durant la Grande Croisade, les Worldeaters s'avérèrent des troupes d'élite, toujours à la pointe des combats. Ce fut un jeu d'enfant pour Horus de pervertir les rituels de la légion sanguinaire des Worldeaters. Sous son influence corruptrice, ils prêtèrent rapidement allégeance à Khorne, dieu du sang.



Jadis réputé pour sa loyauté sans faille envers l'Empereur, le chapitre des Worldeaters devint synonyme de carnage et de terreur, toujours à l'avant-garde des légions renégates. Leurs archives précisent que ce sont eux et non les Sons of Horus qui ouvrirent les premières brèches dans les murs du Palais Impérial. Ils ne quittèrent la Terre qu'à contrecœur et se frayèrent un chemin sanglant jusqu'à l'Œil de la Terreur.

Les Worldeaters développèrent leurs traditions sanguinaires dans leur exil, se rapprochant davantage de Khorne et de ses démons. Toute volonté de garder des forces équilibrées au point de vue tactique s'évanouit chez eux et ils s'équipèrent exclusivement de pistolets et d'armes de corps à corps. Les haches tronçonneuses et les épées du même type devinrent leurs instruments favoris pour faire couler le sang. Au combat, les escouades des Worldeaters chargent directement au contact, hurlant leurs prières à Khorne en se jetant en avant.

A mesure que de plus en plus d'officiers de la légion devenaient champions de Khorne à part entière ou étaient possédés par des démons, toute discipline s'envola. Finalement, à la fin de la terrible campagne de Skalathrax, un personnage devint célèbre sous le nom de Khârn le Félon, champion berserk de Khorne. Exalté et complètement dément, il se jeta sur ses camarades avec une telle fureur que toute la légion sombra dans un affrontement gigantesque de plusieurs jours et plusieurs nuits. Lorsque la poussière des combats se dissipa, la légion avait éclaté en une douzaine de bandes de déments, qui parcourent encore aujourd'hui l'Œil de la Terreur, combattant et versant le sang.

Certaines de ces bandes sont fortes de plus d'une centaine d'hommes, d'autres ne sont rien d'autre qu'un champion menant sa poignée de berserks dans une quête de carnages. Ces factions rejoindront n'importe quel seigneur du Chaos rassemblant ses forces pour ses conquêtes, ne demandant rien de plus que de verser du sang et ramasser des crânes pour Khorne leur dieu. Cependant, même les seigneurs du Chaos doivent faire attention à ce que leurs propres têtes ne s'ajoutent pas au tribut des Worldeaters.

LA LONGUE GUERRE

Après l'Hérésie, à la lumière de la trahison du Maître de Guerre, de grands bouleversements furent apportés dans la structure des armées de l'Imperium. Les Légions Titaniques et les régiments de la Garde Impériale se virent interdire de posséder leurs propres vaisseaux pour qu'en cas de rébellion, ils ne puissent s'échapper de leur système sans que la flotte elle-même ne soit complice. Lors de ce qui fut appelé la seconde fondation, les légions colossales de marines, qui durant la Grande Croisade comptaient des dizaines de milliers de combattants, furent divisées en "chapitres" composés chacun d'un maximum de mille hommes. Personne ne devait plus jamais avoir entre ses seules mains autant de pouvoir qu'Horus et les autres primarques.

Les événements survenus lors de l'Hérésie d'Horus sont depuis longtemps devenus des légendes de l'Imperium. Dix mille ans ont obscurci ces sombres jours durant lesquels Horus réussit presque à enchaîner l'humanité au Chaos. Bien sûr, les archives complètes des horreurs de l'Hérésie ne sont plus maintenant détenues que par les Inquisiteurs chasseurs de démons de l'Ordo Malleus, et peut-être sont-elles encore gravées dans la mémoire de l'Empereur lui-même. Mais la part prise par le Chaos dans l'Hérésie a été notée consciencieusement par les dignitaires de l'Imperium, pour éviter que quiconque suive la même voie vers la damnation que le Maître de Guerre renégat.

Mais dans l'Œil de la Terreur, le temps s'écoule différemment, et les renégats mêmes qui hurlèrent leurs prières aux dieux obscurs sous les murs du Palais Impérial sont toujours en vie. Leur défaite ronge leur cœur comme un cancer et leur haine de l'Imperium qu'ils ont aidé à construire les brûle toujours. Ces farouches combattants, jadis de puissants guerriers en armures de plastacier et de céramite, sont devenus des pillards cyniques et aigris, déterminés à détruire ce qu'ils devaient protéger.

Les légions renégates se livrent entre elles des guerres incessantes dans l'Œil de la Terreur pour s'approprier des implants génétiques, des esclaves, des ressources ou juste pour l'honneur. De nouveaux marines du Chaos sont recrutés parmi les hérétiques les plus dangereux attirés dans l'Œil de la Terreur par les promesses du Chaos, ou même sélectionnés parmi les innombrables cohortes de guerriers esclaves luttant sans fin pour amuser les dieux. Les opérations de recrutement

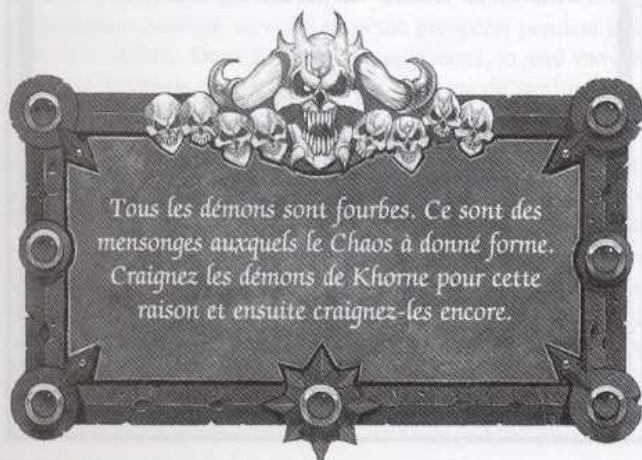


sont plutôt violentes, à l'opposé des procédures prudentes et méticuleuses utilisées par les Space Marines loyaux. Que les candidats vivent ou meurent dépend du bon vouloir des dieux du Chaos. Les rituels d'initiation sont sauvages et avilissants, ne permettant qu'aux plus résistants de survivre.

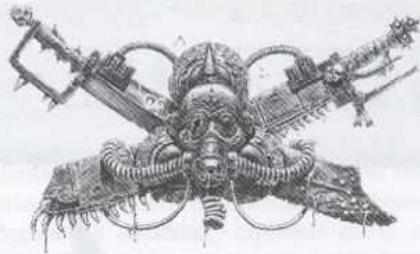
Des millénaires de jalousie et de luttes intestines ont fait éclater les légions en plusieurs compagnies et bandes de tailles variées, chacune menée par son propre capitaine ou champion du Chaos qui poursuit ses propres desseins. Les plus fervents adorateurs du Chaos se sont regroupés pour constituer des escouades bénies par leur divin patron : les Marines de la Peste de Nurgle, les Berserks de Khorne, les Noise Marines de Slaanesh et les Sorciers de Tzeentch. D'autres se sont abandonnés à la possession des démons, permettant à ces créatures monstrueuses nées du Warp de s'aventurer dans la réalité grâce au corps d'un hôte puissant.

Malgré l'instabilité délirante des mondes démons, la plupart des marines du Chaos ont survécu aux influences corruptrices en s'accrochant à leur but premier. Ils n'ont pas oublié, ni pardonné l'univers mortel qui les a exilés et ils continuent de se venger dans le sang lorsque les circonvolutions du Warp leur permettent de revenir dans l'univers matériel. Ils voyagent dans d'antiques vaisseaux spatiaux, survivants de l'Hérésie maintenant recouverts d'un millénaire de décorations baroques et de cicatrices de combats. Les légions capturent aussi des space hulks à la dérive et les réparent pour les utiliser comme d'immenses barges de combat pouvant transporter des milliers de guerriers.

Les vaisseaux des légions renégates suivent les remous capricieux du Warp et peuvent apparaître n'importe où et n'importe quand. Les Space Marines du Chaos tombent par surprise sur une planète impériale, ils la pillent et détruisent tout ce qu'ils ne peuvent pas emporter avec eux dans l'Œil de la Terreur. Bien que les forces locales de défense puissent résister aux envahisseurs, elles sont condamnées à moins que des Space Marines ne puissent venir en renfort. Alors, les marines du Chaos ont la réjouissante opportunité de montrer leur puissance guerrière à leurs jeunes semblables, peut-être est-ce même l'objectif réel de ces raids imprévisibles.



Tous les démons sont fourbes. Ce sont des mensonges auxquels le Chaos a donné forme. Craignez les démons de Khorne pour cette raison et ensuite craignez-les encore.



Des invasions à plus grande échelle peuvent commencer de deux manières possibles. Des adorateurs du Chaos peuvent plonger un monde dans l'anarchie et la révolte, générant dans le Warp des échos à leurs prières qui attirent l'attention des dieux du Chaos. En consultant les augures et en se livrant à la divination, les sorciers du Chaos peuvent guider une flotte d'invasion sur le monde des adorateurs. Une fois sur place, les Marines du Chaos se battront aux côtés des adorateurs pour s'emparer de toute la planète au nom du Chaos. Les adorateurs réaliseront alors qu'ils ont invoqué des entités qui les réduiront en esclavage aussi sûrement que la main de fer de l'Imperium.

Mais même ces conquêtes sanglantes ne sont que de minuscules égratignures comparées à un Imperium humain aussi grand que la galaxie. Les coups pouvant réellement faire trembler ses fondations sont les Croisades Noires

LES CROISADES NOIRES

Peut-être une ou deux fois par millénaire, un champion du Chaos s'impose dans l'Œil de la Terreur. Grâce à la puissance de sa volonté implacable et à la faveur des dieux, ce champion instaure une alliance temporaire entre régions infernales. La manière dont le champion lance sa croisade dépend de son dieu tutélaire. Certains intriguent, d'autres usent d'intimidation. En fait, ils se servent de tous les pouvoirs considérables à leur disposition.

La préparation d'une croisade peut prendre des semaines ou des années, cela dépend des caprices du dieu. Les forges des mondes infernaux crachent armures et armes, des sacrifices sanglants tirent les machines démons de leur profond sommeil, les factions luttent pour le contrôle des multitudes de croisés ou sont forcées à l'obéissance totale.

Lorsque la Croisade Noire est lâchée, l'Œil de la Terreur vomit les hordes diaboliques du Chaos, des armées de démons, des rangs et des rangs de monstres énormes aux formes torturées, des multitudes d'adorateurs, des tribus entières d'hommes bêtes, d'anciens et terrifiants titans du Chaos. A leur tête se trouvent les légions de Space Marines du Chaos, unies dans leur soif de sang et leur désir de répandre la destruction sur l'Imperium tant haï.

Pour contrer ces invasions, l'Imperium garde de puissantes forces stationnées tout autour de l'Œil de la Terreur. Des légions titaniques entières, des chapitres de Space Marines et d'immenses régiments de la Garde Impériale défendent les systèmes les plus importants en périphérie de l'Œil. Mais même ces puissantes unités de combat ne peuvent garantir la victoire sur la fureur de l'enfer. Trop souvent, le raz de marée du Chaos s'étend et laisse derrière lui des systèmes entiers ravagés. Les populations entières de planètes sont irrévocablement contaminées par le Chaos, cités et industries sont renversées par la force terrible de diaboliques machines de destruction, d'innombrables citoyens sont capturés comme esclaves et jouets destinés aux âmes démentes de leurs maîtres démoniaques vivant à la lisière de la réalité.

Chaque cité en ruine, chaque planète brûlée rapproche un peu plus l'Imperium de sa complète dissolution. Dans un empire d'un million de mondes, que vaut le destin d'une unique planète ? Suffisamment pour que chacune doive être défendue contre les hordes infernales, suffisamment pour attirer l'Exterminatus sur quiconque s'agenouille et s'incline devant le démon. Une Croisade Noire peut ne surgir de l'Œil de la Terreur qu'une fois par millénaire, mais les dommages qu'elle inflige sont irréparables.

TZEENTCH

Tzeentch porte plusieurs titres dont ceux d'Architecte du Changement, Maître du Jeu, Grand Conspirateur et Manipulateur du Destin. Il est le Grand Sorcier, dieu de la magie et maître de l'écoulement du temps. Tzeentch guide les mortels sur des voies devant augmenter son propre pouvoir, bien qu'ils ne soient jamais conscients du rôle qu'ils jouent dans son plan. Il choisit de préférence les comploteurs et les conspirateurs, surtout les sorciers et les politiciens. Il préfère le malin au fort, le manipulateur à celui qui agit plus directement, le tortueux à celui qui parle droit et le menteur à l'intègre.

De nombreux cultes du Chaos au sein de l'Imperium sont dévoués à Tzeentch, malgré les tentatives de l'Inquisition de les éliminer. Nombre de ces sectes sont spécialement constituées pour pratiquer la sorcellerie, conduire des expérimentations psychiques ou répandre l'influence des forces occultes sous d'autres formes. Les adorateurs de Tzeentch, guidés par le Maître Manipulateur lui-même, ont la réputation d'être difficiles à découvrir, et les conspirations aux schémas qui s'imbriquent et se croisent d'une manière complexe sont diaboliquement efficaces et extrêmement, insidieusement, dangereuses.

Tzeentch est le dieu du Chaos dont l'apparence est la plus étrange et la plus perturbante. Sa peau est recouverte de visages qui changent sans arrêt, lorgnent et se moquent de ceux qui le regardent. Lorsqu'il parle, ces visages répètent ses mots, souvent avec de subtiles mais importantes différences de signification. Tzeentch est presque aussi puissant que Khorne mais son pouvoir est d'une nature très différente. Il est le maître de la magie et de la subtilité. C'est lui qui tient le royaume du Chaos au-delà de l'espace et du temps et c'est lui qui veille sur la destinée de l'univers matériel. Ses plans sont complexes et imbriqués les uns dans les autres et il est le principal architecte des alliances secrètes entre dieux du Chaos.



LA PREMIERE BATAILLE D'ARMAGEDDON

La planète impériale Armageddon a connu deux invasions majeures au cours de sa longue histoire. Beaucoup ont entendu parler de la seconde invasion menée par le big boss ork Ghazghkull Thraka, et de la défense héroïque des combattants surpassés en nombre avant que les forces de l'Imperium ne puissent leur venir en aide, renverser la balance et repousser les orks. Cependant, presque personne ne connaît la première bataille pour Armageddon qui se déroula environ 500 ans avant la naissance de Ghazghkull Thraka. La raison en est très simple, cette première invasion fut conduite par les forces du Chaos, et les agents de l'Adeptus Administratum et de l'Inquisition font toujours tout, y compris exterminer et repeupler une planète entière, pour garder secrète une telle attaque. Ils justifient ces mesures draconiennes, lorsqu'une justification est nécessaire, ce qui est rare, en avançant que si les activités des dieux du Chaos éclataient au grand jour, une panique et une insurrection à l'échelle galactique suivraient très certainement.

Qu'importe ce que pense l'Administratum, il est indéniable que les légions démoniaques des dieux du Chaos s'aventurent parfois hors de l'Œil de la Terreur pour envahir l'Imperium. Ces invasions, bien que n'étant pas considérées comme aussi dangereuses qu'une Croisade Noire le sont plus que les raids ordinaires des forces du Chaos. Le regroupement d'une telle force d'invasion est généralement déclenché par l'apparition d'un space hulk dérivant près d'un des mondes démons de l'Œil de la Terreur. Ces anciens vaisseaux peuvent transporter d'immenses armées à travers le Warp, permettant à une légion démoniaque entière de voyager de planète en planète à l'intérieur de l'Œil de la Terreur, ou même dans l'Imperium. Guidé par les courants imprévisibles du Warp, personne ne peut réellement dire où et quand un space hulk réapparaîtra, bien qu'un sorcier du Chaos puisse prédire avec plus ou moins de précision sa destination probable.

C'est ainsi que l'Imperium est assailli par les troupes du Chaos venues du cœur même de l'Œil de la Terreur. Dans la plupart des cas, les créatures qui composent ces armées meurent rapidement ou sont aspirées dans le Warp, car elles ne peuvent survivre très longtemps dans l'univers matériel. Cependant, si la planète où arrivent les légions démoniaques se trouve près du cœur d'un orage Warp, où s'il s'y trouve suffisamment de créatures vénérant les dieux du Chaos, alors les forces démoniaques peuvent survivre et même prospérer pendant une période indéfinie. Dans de telles circonstances, le seul moyen de battre le Chaos est l'affrontement, à moins de stériliser par bombardements bactériologiques.

Tel fut le cas, lors de la première invasion d'Armageddon. Cette planète était l'un des plus importants mondes ruches industriels de l'Imperium. La multitude qui constituait la population locale vivait sur un immense continent unique, partagé en deux par une jungle inextricable. Les terres au nord de la jungle sont appelées Armageddon Prime, celles au sud, Armageddon Secundus. Il y a un peu plus de cinq cents ans, durant l'année 40444, une rébellion éclata d'une manière inexplicable dans une douzaine de ruches d'Armageddon. Les révoltes furent rapidement matées sur Armageddon Secundus,

mais parmi les ruches plus éparpillées d'Armageddon Prime, elles furent plus difficiles à éradiquer. Cependant, de telles insurrections sont fréquentes sur les mondes ruches à dense population de l'Imperium, et puisque les forces planétaires semblaient contrôler la situation, aucune unité supplémentaire ne fut envoyée sur place. De toute façon, l'orage Warp qui affectait le système tout proche de Mid-Calvius CVIII rendait les voyages dans le Warp plutôt risqués...

Les forces locales, occupées à maîtriser la rébellion, furent prises presque complètement par surprise lorsqu'un immense space hulk apparut dans le système d'Armageddon. A bord, se trouvait l'armée d'un monde démon, menée par le primarque démon Angron. Des Berserks de Khome de la légion des Worldeaters et des hordes de créatures démoniaques jacassantes jaillirent du space hulk et se répandirent sur Armageddon Prime. Les effets insidieux du Chaos se firent immédiatement sentir et la moitié de l'armée de la planète se plaça du côté des envahisseurs, qui furent également rejoints par les forces rebelles, qui étaient en fait des adorateurs du Chaos. Les quelques défenseurs restés loyaux furent rapidement repoussés hors d'Armageddon Prime. Se repliant à travers les jungles qui séparaient les deux moitiés du gigantesque continent, les survivants se joignirent aux unités loyalistes d'Armageddon Secundus, et installèrent une ultime ligne de défense le long des fleuves Styx et Achéron.

Si Angron avait pu frapper immédiatement les défenseurs mal organisés et peu motivés, il est certain qu'il les aurait écrasés



et qu'Armageddon serait tombée. Mais Angron fut forcé de retarder son attaque. L'orage Warp sur Mid-Calvius faiblissait, et à moins d'attirer de l'énergie chaotique sur la planète, son armée commencerait bientôt à se dissoudre. Les défenseurs impériaux eurent le sentiment de gagner un temps précieux alors qu'Angron perdait des semaines à construire des monuments à la gloire du Chaos au lieu de poursuivre les armées impériales dispersées sur Armageddon Secundus. En réalité, Angron n'avait pas d'autre choix.

L'énorme retard coûta cher à Angron. A l'insu des forces du Chaos, le chapitre des Space Wolves, basé sur Fenris, était très proche d'Armageddon et faisait rapidement mouvement pour aider les défenseurs. Lorsque l'armée d'Angron émergea des jungles, elle trouva les impériaux bien retranchés et renforcés par les Space Wolves.

Des batailles titanesques se déclenchèrent tout le long du front alors que les légions démoniaques se heurtaient aux défenses impériales. Sur les berges du fleuve Achéron, les impériaux tinrent bon et les forces du Chaos reculèrent en désordre. Mais plus à l'ouest, Angron commandait personnellement l'assaut. Il traversa les lignes impériales et mena ses troupes droit sur les ruches Infernus et Helsreach. C'est à ce moment que Logan Grimnar, qui à cette époque était à la tête des Space Wolves depuis moins d'un an, joua l'atout qu'il avait gardé dans sa manche. Il avait gardé en réserve une compagnie complète de Chevaliers Gris, dont il avait demandé l'assistance dès qu'il avait compris les dangers qui menaçaient Armageddon.

Seuls les Chevaliers Gris avaient le pouvoir de détruire une entité comme Angron. Ils arrivèrent juste au moment où les hordes du Chaos s'élançaient sur les ruches Infernus et Helsreach. Se téléportant directement au centre de sa légion démoniaque, les Chevaliers Gris engagèrent Angron et ses démons gardes du corps. Ce fut un combat comme personne n'en avait vu depuis l'Hérésie d'Horus, et sur les cent Chevaliers Gris, moins d'une douzaine survécurent. Mais ils triomphèrent finalement, rejetant Angron dans le Warp d'où il ne pouvait s'échapper avant un siècle et un jour. Les Space Wolves lancèrent une contre-attaque massive et simultanée et les forces du Chaos furent mises en déroute et détruites.

Une fois les légions démoniaques défaites, l'Administratum réagit rapidement et efficacement pour effacer toute vérité sur ce qui s'était passé. Bien qu'un bombardement bactériologique planétaire pour purifier de toute contamination du Chaos fut envisagé, l'importance des industries d'Armageddon rendait cette solution impensable. A la place, toute la population survivante à l'exception des officiels du plus haut rang, fut stérilisée pour être sûr qu'elle n'ait plus de descendance puis fut déportée dans d'immenses camps de travail construits loin des ruches de la planète, où elle put être gardée isolée et d'où aucun récit de l'attaque ne put s'échapper. Pendant ce temps, des milliards de nouveaux ouvriers furent envoyés de toute la galaxie pour réoccuper les complexes industriels vides. En quelques décennies, les ouvriers enfermés dans les camps moururent, maigre récompense pour ceux qui s'étaient bravement dressés contre le Chaos. Logan Grimnar, commandeur des Space Wolves, n'a jamais pardonné à l'Adeptus Administratum ce qu'il a considéré comme une trahison envers des dizaines de millions d'innocents, et nombreux sont ceux qui, en secret, sont d'accord avec lui.

Au plus profond de l'Œil de la Terreur, Angron rumine depuis des siècles son retour sur Armageddon. Un jour il se vengera de cette planète qui a osé le défier.

KHORNE

Khorne est le dieu du sang, coléreux et meurtrier, il est le dieu guerrier dont les hurlements de rage insatiable résonnent à travers le temps et l'espace. Son immense trône d'airain est situé au sommet d'une montagne de crânes en plein milieu d'une mer d'os réduits en poussière et de lacs de sang. Ce sont les restes de ses adorateurs tombés au combat et de ceux tués en son nom. Khorne est la puissance du Chaos qui incarne la violence aveugle et absolue, détruisant tout et quiconque à portée, abattant sans distinction amis et ennemis.

Les adorateurs de Khorne sont toujours de farouches combattants, car le dieu du sang méprise la magie et les sorciers sont souvent sacrifiés au nom de son inextinguible soif. Ses adorateurs croient qu'ils peuvent justifier leur vie de massacres de nombreuses manières, notamment par l'honneur, la bravoure et la fierté martiale. Cependant, les plus fanatiques adorateurs de Khorne savent qu'il ne désire que de sauvages carnages en son nom et que tout le reste n'est qu'artifice négligeable.

Khorne est décrit comme un géant portant une armure de métal noir et d'airain, et armé d'une énorme épée à deux mains qui brille d'un feu interne. Son corps est massif et très musclé, son visage effrayant et bestial est caché sous un lourd casque. La rune de Khorne représente un crâne stylisé, le symbole de la mort, et ses adorateurs affectionnent les armures et les bannières rouge sang.

La galaxie est tellement pervertie par les massacres et la violence que Khorne est le plus puissant des dieux du Chaos. Il commande des armées de démons et des légions d'innombrables adorateurs mortels. Son rival est Tzeentch, le Grand Sorcier. Tzeentch est le maître des sorciers tout comme Khorne est celui des guerriers. Naturellement cette rivalité ne les empêche pas de faire cause commune lorsque de grands massacres sont en vue. Cette combinaison est la plus puissante de toutes les alliances entre dieux du Chaos. Parmi tous ses frères-dieux, c'est Slaanesh que Khorne méprise le plus, car la sensualité et l'arrogance du Prince du Chaos sont pour lui une insulte. Mais malgré cela, Khorne peut allier ses forces à celles de Slaanesh lorsque cela est nécessaire, même si cela lui coûte beaucoup de le faire.



LE TYRAN DE BADAB

Badab est un système proche du cœur de la galaxie, juste à côté de la frontière séparant l'Imperium des secteurs dominés par les ligues squats. Badab est idéalement placé pour protéger l'Imperium dans le cas improbable d'une invasion squat, mais il est surtout occupé par des garnisons de Space Marines à cause de la proximité d'une monstrueuse et permanente tempête Warp appelée le Maelström d'où peuvent sans cesse sortir des raids du Chaos.

Le Maelström apparaît dans l'univers matériel comme une énorme nébuleuse de gaz et de poussières, et on y soupçonne depuis longtemps la présence d'une interpénétration warp/espace réel. Patrouiller ou naviguer dans le Maelström pose des difficultés pratiquement insurmontables, cette zone est donc devenue un refuge pour les déviants et les hérétiques de toutes sortes. On estime qu'il y a plus de vingt empires orks et royaumes pirates au sein de cet amas.

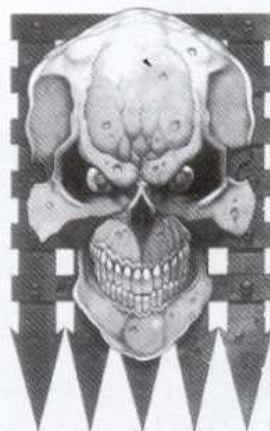
Le chapitre des Astral Claws était stationné sur Badab depuis plus de trois siècles, surveillant les limites sud et ouest du Maelström. En 901.M41, le maître des Astral Claws et Seigneur de Badab, Lufgt Huron, ordonna la destruction d'une flotte impériale d'enquête qui entra dans l'orbite de Badab. Plus de 23000 loyaux serviteurs de l'Imperium furent tués dans la bataille à sens unique qui s'ensuivit. Saisi d'une apparente crise de folie, Huron se déclara tyran de Badab et annonça la sécession de son système.

Les Inquisiteurs découvrirent rapidement pourquoi Huron avait attaqué la flotte envoyée sur Badab. L'Adeptus Mechanicus avait enregistré de nombreuses plaintes à propos de la lenteur des Astral Claws à soumettre leurs implants aux tests de pureté, le chapitre ne payait plus la dîme planétaire depuis plus d'un siècle et demi et les rapports personnels de Huron trahissaient une ambition inhabituelle et déplacée chez le Grand Maître d'un chapitre Space Marine. Pire que tout, il ne montrait rien de la dévotion absolue pour l'humanité nécessaire chez un seigneur de l'Imperium.

Le tyran de Badab, nom que prit Huron dans l'histoire impériale, repoussa deux expéditions punitives en 902 et 903. Après la seconde attaque, trois autres chapitres, les Mantis Warriors, les Executioners et les Lamenters, apportèrent leur appui aux Astral Claws et la rébellion prit soudain une importance considérable. Les vaisseaux impériaux, toujours en danger dans les systèmes infestés de pirates de la bordure du Maelström, furent attaqués et les communications avec les mondes squats de la Ligue de Kapellan furent coupées. En 904, un vaisseau des Fire Hawks fut attaqué et capturé par les Mantis Warriors. Les Fire Hawks répliquèrent immédiatement et bientôt, cinq chapitres au complet furent impliqués dans les

combats. Les Marines Errants furent rappelés du Bord Oriental et se trouvèrent rapidement occupés à protéger les vaisseaux impériaux en transit.

En 906, d'autres chapitres loyaux de Space Marines arrivèrent pour stabiliser la situation, et les menaces qui pesaient sur les lignes de communication furent à peu près levées. Des incursions orks dans le secteur Ultima Segmentum en 907 nécessitèrent le rappel de plusieurs chapitres mais ceux-ci furent remplacés par des escadrons de la flotte du Segmentum Solar qui prirent la relève sur les lignes de communication. Les forces Impériales commencèrent à assiéger les mondes puissamment fortifiés de Badab pendant que d'autres chapitres arrivaient pour mener une enquête sur les mondes occupés par les Executioners et les Mantis Warriors.



Le gros du chapitre Lamenters fut pris dans une embuscade en 908 et se rendit après de sanglants combats entre vaisseaux. La perte des Lamenters fut un terrible coup pour le tyran et le reste de la guerre se transforma en une succession de sièges au cours desquels les forteresses rebelles furent écrasées l'une après l'autre. La rébellion prit fin en 912 avec la chute de Badab et l'ultime défaite des Astral Claws.

Une fois le soulèvement écrasé, l'Inquisition se livra à une enquête approfondie sur les chapitres Space Marines renégats. Ils trouvèrent quelques traces d'hérésie dans le culte des chapitres, mais rien qui ne fut considéré irrécupérable. Les Executioners, les Mantis Warriors et les Lamenters reçurent le pardon de l'Empereur mais durent entreprendre une croisade d'un siècle. Les mondes nats des Executioners et des Mantis Warriors furent cédés aux chapitres loyaux victorieux, en plus des droits de récupération des vaisseaux endommagés pendant le conflit et d'une proportion des cargaisons interceptées.

Les Astral Claws furent pratiquement anéantis. Une force d'environ deux cents d'entre eux parvint à forcer le blocus impérial et s'échappa dans le Maelström. Les éléments les plus corrompus des autres chapitres rebelles les suivirent rapidement. On n'entendit plus parler de ces Space Marines rebelles pendant des années. Quant au destin de Lufgt Huron, Maître des Astral Claws et Tyran de Badab, il reste un mystère complet.

"Les forts sont plus forts seuls"

Le Tyran de Badab



LES FORCES DU CHAOS

“Par ces mots seront esquissées les abominations du Chaos qui assaillent les royaumes de l’homme, ainsi que les armes maléfiqes et autres manifestations des dites abominations, détaillant les nuances et les formes du Chaos, une telle présentation étant par sa nature même limitée à des exemples finis de ce plus universel des fléaux.”



SPACE MARINES DU CHAOS

Les troupes qui forment une armée de marines du Chaos peuvent être divisées en deux types : les démons et les Space Marines du Chaos. Les démons sont les plus dangereuses de toutes les créatures du Chaos, mais leurs incursions sont suffisamment rares pour être cachées par l'Inquisition, ce qui empêche la panique. Les raids constants des légions de marines du Chaos sont eux une menace bien plus tangible.

Il y a dix mille ans, durant les guerres de l'Hérésie d'Horus qui dévastèrent la galaxie, la moitié des armées Space Marines furent corrompues par le Chaos et se rebellèrent contre l'Empereur. Conduites par le Maître de Guerre, les légions du Chaos parvinrent presque à arracher le contrôle de la galaxie à l'Empereur. Elles échouèrent, mais les blessures subies par l'Empereur lors de son combat contre Horus le forcèrent à être intégré au Trône d'Or et mit un terme à sa vie charnelle.

Avec la défaite des légions du Chaos, les Space Marines vaincus fuirent vers l'Œil de la Terreur. Là-bas, à proximité des terribles énergies du Warp, ils prirent possession de planètes, devenant les seigneurs et les maîtres de royaumes démons sous la tutelle de leurs dieux. De ces régions infernales, les Space Marines du Chaos continuent leur guerre de vengeance contre l'Imperium. Dans leurs royaumes de folie, le temps a été aboli et c'est ainsi que les Space Marines qui se battent aujourd'hui contre l'Imperium



sont ceux-là même qui ont affronté l'Empereur dix mille ans auparavant. Pour eux, les fils du temps se sont entremêlés et le passé, le présent et le futur se sont fondus en une bataille éternelle et infinie.

Bien que les personnages du Chaos puissent être des champions, des sorciers ou des seigneurs, tous répondent au nom générique de Champions du Chaos.

Les champions marines du Chaos peuvent se vouer à un seul dieu du Chaos s'ils le désirent. Ces champions du Chaos sont les agents favoris de leurs maîtres, et les actes démoniaques accomplis au nom de leur seigneur sont récompensés par des présents augmentant leur pouvoir.

Quand un champion gagne les faveurs d'un dieu du Chaos, il devient plus puissant. Il y a souvent un prix terrible à payer car les dieux du Chaos sont capricieux, et leurs présents entraînent parfois d'horribles mutations et disgrâces physiques. L'apparition de cornes, de chairs malades, de membres déformés, de sabots et autres mutations bizarres



MARQUES DU CHAOS

sont très fréquentes parmi les champions du Chaos, qui considèrent leur triste sort comme un honneur, le symbole d'une faveur divine qui leur est accordée.

Pour représenter les présents accordés à un champion du Chaos, vous êtes autorisé à prendre des Marques du

Chaos pour les personnages de votre armée, au coût indiqué dans les listes d'armée. A l'exception d'un seigneur du Chaos, une figurine n'a droit qu'à une seule Marque du Chaos.

Les seigneurs du Chaos peuvent avoir une ou plusieurs Marques du Chaos, et peuvent même porter les Marques des quatre dieux du Chaos si vous le désirez. Horus est le plus tristement célèbre d'un tel seigneur du Chaos, et est célèbre pour avoir reçu les faveurs des quatre dieux du Chaos à un moment ou un autre.

NURGLE

Les champions portant la Marque de Nurgle présentent des signes de putréfaction et leur armure contient à grand-peine leur corps déformé. Leur chair étant pourrie et pratiquement morte, ils ressentent très peu la douleur et peuvent subir des blessures abominables sans grande gêne. De ce fait, un champion du Chaos de Nurgle ajoute toujours +1 à son Endurance.



TZEENTCH

Tzeentch est le maître des arcanes et les champions portant sa Marque reçoivent toujours de sinistres pouvoirs de sorcellerie. De plus, le Warp coule en eux et son aura les protège des attaques psychiques. Si un champion du Chaos de Tzeentch est pris dans la zone d'effet d'une attaque psychique, il peut l'annuler en obtenant 4+ sur 1D6. S'il réussit, l'attaque psychique ne fonctionne pas et ne provoque pas de dommages.



SLAANESH

Slaanesh est le sensuel Seigneur du Plaisir. Les champions portant sa Marque se délectent des incertitudes de la vie et des batailles. Ils prennent un plaisir pervers dans toute expérience, qu'elle soit terrifiante ou bizarre, et ne sont par conséquent pas affectés par les règles normales de psychologie. Ce qui signifie qu'ils sont immunisés à la peur et à la terreur, par exemple. De plus, ils n'effectuent jamais de tests de moral car la mort ne leur inspire aucune crainte, étant seulement considérée comme une expérience supplémentaire. Si un champion se trouve dans une unité contrainte de fuir, il n'est pas affecté et peut continuer à se battre normalement.



KHORNE

Les champions portant la Marque de Khorne sont des guerriers sauvages dont l'armure se fond progressivement avec le corps et finit par ne plus pouvoir être retirée. Cette armure donne au champion un jet de sauvegarde de 2+. De plus, les champions de Khorne sont affectés par les règles de frénésie, comme décrit dans les règles de Warhammer 40,000. Les compétences de ces guerriers en corps à corps sont telles qu'ils peuvent parer même quand ils sont frénétiques. Ce sont de redoutables combattants qui affectionnent leur rôle de tueurs sacrés du Dieu du Sang.





SPACE MARINES DU CHAOS



Durant les guerres de l'Hérésie d'Horus, la moitié des anciennes légions Space Marines rejoignirent le Maître de Guerre Horus dans sa tentative d'arracher le contrôle de l'Imperium à l'Empereur. Après de nombreuses batailles, les véritables allégeances d'Horus devinrent évidentes et l'univers entier comprit qu'il avait vendu son âme aux dieux du Chaos en échange d'un pouvoir incalculable. Il était trop tard pour les Space Marines qui l'avaient rejoint : leurs âmes étaient livrées au Chaos et il n'y avait plus pour eux aucun espoir de pardon. La corruption et le mal avaient perverti leurs esprits et introduit des ambitions impures, faisant d'eux les ennemis les plus acharnés de l'Empereur. Après la défaite d'Horus, les légions de Space Marines du Chaos cherchèrent refuge dans l'Œil de la Terreur, où elles se trouvent encore à ce jour.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine du Chaos	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Aspirant Champion	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Grand Champion	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Champion Exalté	10	7	7	5	5	3	7	3	10

REGLES SPECIALES

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à tous les personnages et Space Marines du Chaos, y compris les seigneurs du Chaos, les sorciers et les champions. Notez que les Space Marines du Chaos ne bénéficient PAS des règles spéciales des tests de moral s'appliquant aux marines loyaux.

Tir Rapide

Si un Space Marine ne se déplace pas et n'est pas engagé en corps à corps, il peut utiliser le tir rapide. Le guerrier se campe alors fermement sur ses pieds et ouvre le feu avec son bolter ou son pistolet bolter. Le Space Marine du Chaos peut tirer deux fois avec son bolter, son pistolet bolter ou son fulgurant au lieu d'une fois.

Le tir rapide n'est possible qu'avec un fulgurant, un bolter ou un pistolet bolter, pas avec une autre arme. Il est possible que certains soldats utilisent le tir rapide alors que d'autres ne tirent qu'une fois (s'ils utilisent un lance-missiles ou jettent des grenades, par exemple).

Le tir rapide est déterminé exactement comme un tir ordinaire sauf que chaque marine tire deux fois au lieu d'une.



VETERANS SPACE MARINES DU CHAOS

Les Space Marines vétérans du Chaos ne portent pas tous des armures Terminator, beaucoup combattent en armure énergétique normale. Les vétérans sont des guerriers endurcis et impitoyables qui n'ont aucun remord à abattre un ennemi qui vient de se rendre, une femme ou un enfant innocent. Des décennies, parfois des siècles d'expérience des combats leur ont enseigné à utiliser au mieux les couverts pour survivre sur les champs de bataille déchiquetés du 41ème millénaire. Ces guerriers féroces et très expérimentés forment généralement l'avant-garde de toute attaque, utilisant leurs compétences pour infiltrer les lignes ennemies et dresser des embuscades ou lancer des attaques surprises contre les points fortifiés ennemis.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétérans	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLES SPECIALES

Space Marines du Chaos

Les règles normales de tir rapide s'appliquent.

Infiltration

Les vétérans du Chaos peuvent se déployer sur le champ de bataille en utilisant les règles d'infiltration décrites dans le chapitre Mise en Place du Jeu de Warhammer 40,000.

Formation Dispersée

Les Space Marines vétérans du Chaos peuvent utiliser la formation dispersée décrite dans le chapitre Escouades de Warhammer 40,000.





SORCIERS SPACE MARINES DU CHAOS

Un archiviste marine qui livre son âme au Chaos devient un sorcier Space Marine du Chaos et reçoit de nouveaux pouvoirs psychiques de son dieu tutélaire. Il n'est pas faux de considérer ces pouvoirs comme magiques car leurs dépositaires viennent à se considérer comme des sorciers, maîtrisant les énergies invisibles de l'univers sous leur férule.

De nombreux sorciers viennent de la légion des Thousand Sons. Déjà avant l'Hérésie, les Thousand Sons étaient impliqués dans l'étude des arcanes et la pratique de la sorcellerie, et une fois l'Hérésie commencée, ils n'eurent pas d'autre choix que de suivre le Maître de Guerre, car l'Empereur ne pouvait plus tolérer leurs études de la magie faisant appel aux forces du Warp.

Les Thousand Sons survécurent à la débâcle de l'Hérésie d'Horus en utilisant leurs pouvoirs magiques pour ouvrir un passage qu'ils empruntèrent pour fuir jusqu'à l'Œil de la Terreur. Nombre d'entre eux continuent à étudier la magie et ils sont devenus de puissants champions sorciers de Tzeentch.

Durant l'Hérésie, les archivistes d'autres légions renégates abandonnèrent leur âme à un dieu du Chaos et reçurent également de nouveaux pouvoirs psychiques en échange. La seule exception fut les archivistes de la légion des World eaters, qui furent traqués par leurs frères et sacrifiés à Khorne pour assouvir un peu la haine qu'a ce dieu du Chaos pour tous ceux qui pratiquent la magie.



Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sorcier	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Champion Sorcier	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Maître Sorcier	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Seigneur Sorcier	10	7	7	5	5	4	7	3	9

REGLES SPECIALES

Space Marines du Chaos

Les règles normales de tir rapide s'appliquent.



*La pensée engendre l'hérésie;
L'hérésie appelle la vengeance.*





TERMINATORS DU CHAOS

De nombreux vétérans du Chaos partent au combat revêtus de la redoutable et révéree armure Dreadnought, ou armure Terminator, comme elle est communément appelée. L'armure est de construction massive et contient un exosquelette constitué de faisceaux d'acier et de fibres d'adamantium destiné à soutenir la lourde structure de plastacier et les plaques de céramite de la carapace extérieure. Un homme en armure Terminator peut se déplacer et agir avec une liberté et une agilité remarquables compte tenu de la masse considérable de l'armure.

Un Space Marine du Chaos portant une armure Terminator tient souvent une arme de tir dans la main droite, généralement une arme combinée, alors que la main gauche manie une hache tronçonneuse. Cette combinaison entre puissance de feu et puissance de choc fait d'un Space Marine du Chaos équipé d'une armure Terminator un adversaire terrifiant. Certains Terminators du Chaos portent des armes lourdes, encore plus redoutables, pour fournir des tirs d'appui à leurs camarades.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Terminators	10	5	5	4	4	1	5	1	9



THOUSAND SONS

Lorsque les Thousand Sons s'échappèrent vers l'Œil de la Terreur, la puissance mutagène du Chaos commença à se faire sentir assez fortement, et bientôt des signes de mutation physiques apparurent. Ahriman, un des plus grands de tous les sorciers des Thousand Sons tenta de mettre fin à cette dégénérescence en lançant un sort d'une puissance phénoménale appelé Effacement d'Ahriman. Celui-ci était prévu pour affecter tous les Thousand Sons et les protéger à jamais des effets pervers du Chaos.

Les sorciers du Chaos des Thousand Sons survécurent et virent leurs connaissances et leurs pouvoirs s'accroître, ou furent complètement détruits. Leurs frères de bataille, dont les pouvoirs psychiques étaient faibles ou inexistant, furent changés. Leur armure se scella, comme si les joints avaient été soudés. À l'intérieur de la lourde carapace de céramite et d'adamantium, les corps physiques des Space Marines furent réduits à une poignée de poussière mais leurs esprits demeurèrent là, piégés pour l'éternité à l'intérieur des armures.

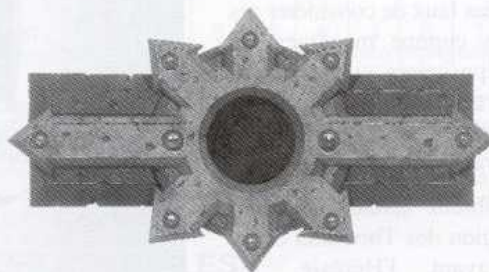
Bien que ces combinaisons vivantes continuent de fonctionner, elles ne sont guère plus que des robots et tombent rapidement dans l'inaction à moins qu'un sorcier des Thousand Sons ne soit à proximité pour les diriger.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine Thousand Son	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Terminator Thousand Son	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLES SPECIALES

Space Marines du Chaos

Les règles normales de tir rapide s'appliquent.



Armure Terminator

Une figurine portant une armure Terminator bénéficie d'une sauvegarde de 3+, comme pour une armure énergétique. Cette sauvegarde s'effectue avec deux dés au lieu d'un seul du fait de l'épaisseur du blindage. Notez qu'une armure Terminator du Chaos n'intègre pas de viseur ni de balise, contrairement aux combinaisons plus sophistiquées utilisées par les Space Marines des chapitres loyaux.

REGLES SPECIALES

Space Marines du Chaos

Les règles normales de tir rapide s'appliquent.

Marque de Tzeentch

Tous les Thousand Sons portent la Marque de Tzeentch.

Guerriers Esprits

Les Thousand Sons ont les mêmes forces et faiblesses que les démons, mais ne bénéficient pas de la sauvegarde démoniaque et doivent utiliser leur sauvegarde d'armure énergétique (modifiable). De plus, à chaque carte *Warp Drain d'Énergie* jouée, le joueur du Chaos doit choisir 1D6 Thousand Sons dont l'esprit est aspiré et les retirer comme pertes.

Immunité à la psychologie

Les Thousand Sons sont immunisés à la psychologie et ne sont jamais démoralisés.

"Ils étaient moins que rien, et pourtant je les ai rendus véritablement immortels. Qui peut dire ici qu'il préférerait une vie avilissante et corrompue à la pureté de la mort ? Les menteurs et les fous disent que la vie est précieuse, mais nous qui avons vu le royaume des esprits savons qu'il s'agit là du plus grand des mensonges."

Ahriman devant Magnus le Cyclope



BERSERKS DE KHORNE

Les Berserks de Khorne sont des Space Marines du Chaos qui se sont dédiés au dieu Khorne. Les plus célèbres des Berserks de Khorne sont les Space Marines World Eaters mais il y en a bien d'autres, venus de toutes les légions renégates. Le rapport entre sang et plaisir est devenu tellement fort pour ces guerriers qu'ils sont virtuellement incontrôlables, que ce soit sur ou en dehors du champ de bataille.

Les Berserks de Khorne sont des combattants féroces qui se complaisent dans les corps à corps sanglants. Dans leur impatience d'offrir du sang et des crânes à Khorne, ils emportent avec eux plusieurs armes de corps à corps vraiment terribles. Il s'agit souvent d'une hache, ou de la redoutable hache tronçonneuse, car il s'agit de l'arme préférée du dieu du sang, même si l'épée tronçonneuse est également très appréciée par ces fanatiques du meurtre.

Les Berserks de Khorne savourent de façon malsaine leur rôle de tueurs sacrés du dieu du sang et sont fanatiques à l'extrême. Le plaisir qu'ils retirent de la mort est tel qu'il leur arrive de se jeter sur leurs propres épées tronçonneuses en sacrifice au dieu du sang.

Je vous salue! Car bien que notre chemin ait été long et sanglant, vous avez servi notre Seigneur avec un courage infailible et l'honneur des vrais guerriers. Beaucoup sont tombés aujourd'hui, mais nous devons nous rappeler, alors même que nous mourons, que notre sang aussi est le bienvenu....

Harkan Poing de Fer

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Berserks de Khorne	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Terminators Berserks de Khorne	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLES SPECIALES

Space Marines du Chaos

Les règles normales de tir rapide s'appliquent.

Marque de Khorne

Tous les Berserks de Khorne portent la marque de Khorne (voir ci-dessus). Ceci signifie qu'ils sont sujets à la *frénésie* comme décrit dans le chapitre Psychologie du livre de règles de Warhammer 40,000 et qu'ils portent une armure du Chaos conférant une sauvegarde de 2+. Les compétences de ces guerriers en corps à corps sont telles qu'ils peuvent parer même s'ils sont frénétiques. Notez que les Berserks de Khorne reçoivent gratuitement la Marque de Khorne.

Charge Furieuse

L'enthousiasme féroce des Berserks de Khorne pour le corps à corps est tel qu'ils triplent leur mouvement quand ils chargent au lieu de le doubler. Cependant, chaque figurine ne peut utiliser ce bonus que si celui-ci lui permet d'entrer en corps à corps. Le mouvement triplé de charge ne peut pas être utilisé par des figurines incapables d'atteindre l'ennemi ! Ce bonus s'applique aussi aux personnages à pied qui ont rejoint l'unité (les personnages montés sur une monture comme un juggernaut ou un disque de Tzeentch ne peuvent obtenir ce bonus).



MARINES DE LA PESTE

Les Marines de la Peste sont des Space Marines du Chaos qui se sont dédiés au dieu du Chaos Nurgle. Parmi les plus fervents serviteurs de ce culte se trouvent les Space Marines du Chaos de la Death Guard mais d'autres marines se sont aussi livrés au Seigneur de la Déchéance.



Le corps des Marines de la Peste est en décomposition et dégage une odeur putride. Leurs armes et armures sont corrodées par le pus qui coule de leurs plaies suintantes, mais ils n'en restent pas moins de redoutables adversaires. Leurs cerveaux malades sont habitués aux souffrances physiques, ce qui les rend pratiquement immunisés à la douleur des blessures subies sur le champ de bataille.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine de la Peste	10	4	4	4	4(5)	1	4	1	8
Terminator de la Peste	10	5	5	4	4(5)	1	5	1	9

REGLES SPECIALES

Space Marines du Chaos

Les règles normales de tir rapide s'appliquent.

Marque de Nurgle

Tous les Marines de la Peste portent la Marque de Nurgle (voir ci-dessus). Ceci signifie que leur Endurance est toujours augmentée de +1, comme indiqué sur leur profil ci-dessus. Notez que les Marines de la Peste reçoivent gratuitement la Marque de Nurgle et n'ont pas à dépenser de points pour elle.



NOISE MARINES

Les Noise Marines sont des marines du Chaos voués à Slaanesh. L'ouïe d'un Noise Marine est des milliers de fois plus affûtée que celle d'une personne normale et peut distinguer les plus subtiles différences de tonalité et de volume. Ceci affecte le cerveau de ces marines et provoque des réactions émotionnelles intenses qui rendent toutes les autres sensations futiles et sans intérêt. Plus le son est fort et discordant, plus la réaction émotionnelle est extrême, si bien que pour finir, seul le vacarme des champs de bataille peut stimuler un Noise Marine. Son esprit cesse de fonctionner et ne devient plus qu'un réceptacle aux sensations déclenchées par la musique de l'apocalypse et les hurlements des mourants, ce qui fait danser le guerrier sur ce chemin de destruction !

Les Noise Marines portent des armures énergétiques peintes de couleurs vives car leurs sens sont si déformés que seuls les couleurs et les motifs les plus extravagants parviennent jusqu'à leurs esprits. Ils sont équipés d'un attirail d'armes bizarres qui produisent des bruits assourdissants et visuellement insoutenables.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Noise Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Terminator Noise Marine	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLES SPECIALES

Space Marines du Chaos

Les règles normales de tir rapide s'appliquent.

Marque de Slaanesh

Tous les Noise Marines portent la Marque de Slaanesh (voir ci-dessus). Ils sont ainsi immunisés à toute psychologie et ne se démoralisent jamais. Notez que les Noise Marines reçoivent gratuitement la Marque de Slaanesh et n'ont pas à dépenser de points pour elle.

Cacophonie Psychique

Les Noise Marines émettent une cacophonie psychique constante qui désoriente les psykers alentour.

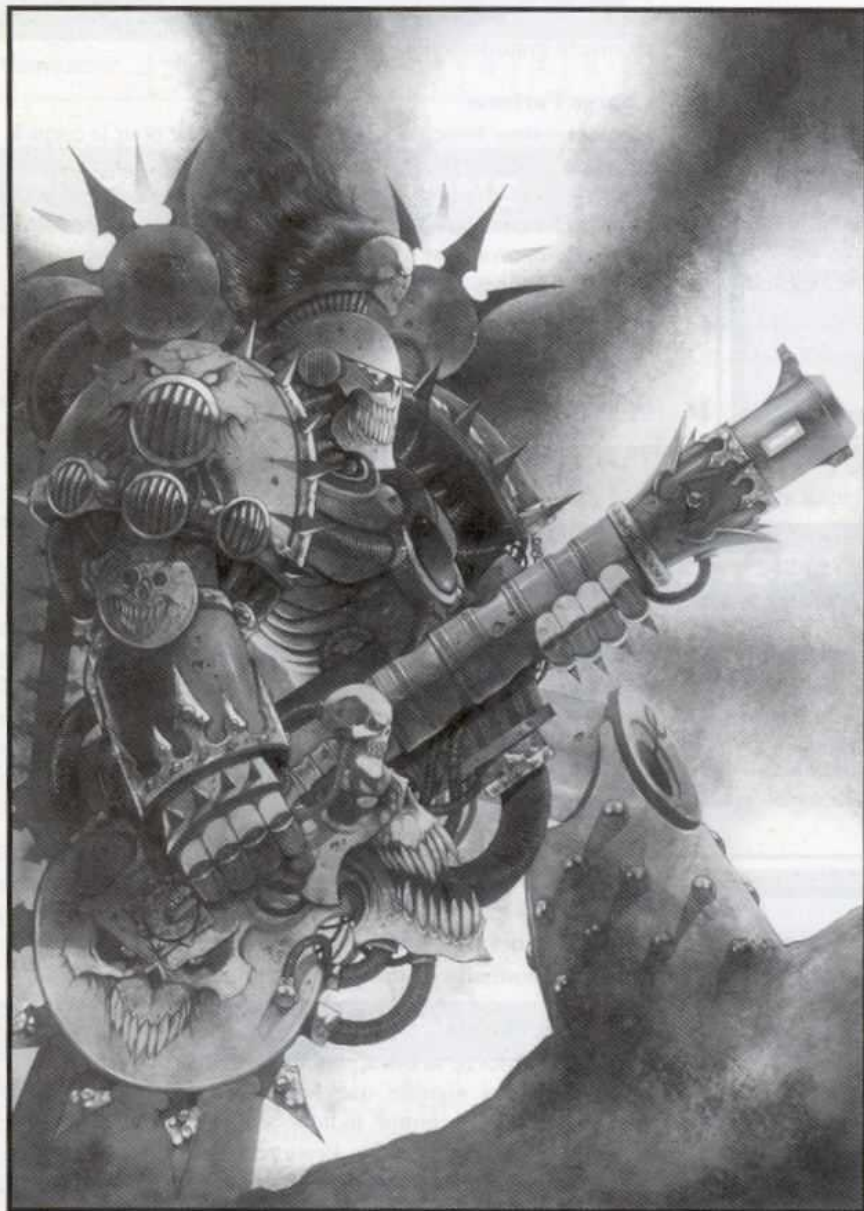
Les démons ne sont pas affectés par ce vacarme et l'apprécient, particulièrement les démons majeurs de Nurgle qui aiment aussi produire des bruits joyeux. Ceci ne s'applique pas aux sorciers du Chaos, qui sont affectés comme les autres psykers.

Lancez 1D6 par psyker essayant d'utiliser un pouvoir psychique et se trouvent dans un rayon de 40 cm d'un ou plusieurs Noise Marines de Slaanesh. Lancez un seul dé quel que soit le nombre de Noise Marines situés dans ce rayon. Les pouvoirs destinés à rester en jeu ne peuvent être affectés que lorsqu'ils sont créés, ils ne seront pas affectés si un Noise Marine arrive dans un rayon de 40 cm alors qu'ils sont déjà en jeu.

Si le résultat est supérieur au niveau psychique de la figurine, celle-ci est perturbée par la cacophonie psychique des Noise Marines et le pouvoir qu'elle tentait d'utiliser est automatiquement annulé.

Notez que les équipements qui offrent normalement une protection contre les attaques psychiques, comme les combinaisons Aegis, n'offrent pas de protection contre les Noise Marines.

Un psyker perturbé de cette façon subit une blessure sur un jet de 4, 5 ou 6, sans sauvegarde (d'aucun type) possible. Cette capacité s'applique aussi aux aspirants champions du Chaos commandant une unité de Noise Marines.

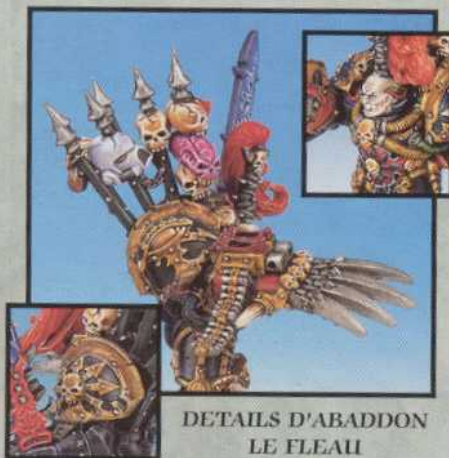




*"Il n'y a point de paix parmi les
étoiles, seulement une éternité de
carnage et le rire des dieux avides."*



* ABADDON ET SA GARDE RAPPROCHEE DE TERMINATORS DU CHAOS



DETAILS D'ABADDON LE FLEAU

Abaddon le Fléau

Abaddon le Fléau, l'un des plus farouches ennemis de l'Imperium, a lentement mais sûrement pris le contrôle de nombreuses Légions Renégates. Il est maintenant presque prêt à défier l'Empereur, comme le fit autrefois le Maître de Guerre Horus.

Black Legion

Appelée à l'origine Sons of Horus, la Légion fut rebaptisée par Abaddon après la mort d'Horus et adopta le noir du deuil comme couleur en mémoire de son primarque. La Black Legion a comme emblème héraldique l'Oeil d'Horus, toujours en l'honneur du Maître de Guerre déchu.



DETAILS DES TERMINATORS DE LA GARDE D'ABADDON MONTRANT LEUR REDOUTABLE ARSENAL



* ESCOUADE DE LA BLACK LEGION MENEÉ PAR UN ASPIRANT CHAMPION DU CHAOS



UNE ESCOUADE DE MARINES DU CHAOS DE L'ALPHA LEGION



Alpha Legion

Parmi les Légions Renégates, les Space Marines de l'Alpha Legion sont renommés pour leurs tactiques impitoyables et leur coordination parfaite. L'Hydre multicéphale, symbole de l'Alpha Legion, représente la diversité de ses tactiques et l'unité de ses buts. Ses qualités martiales faisaient déjà la gloire de la légion avant sa déchéance et, depuis l'Hérésie d'Horus, ses membres continuent à se mesurer régulièrement aux Space Marines loyalistes, souvent pour le seul plaisir de rencontrer et vaincre impitoyablement un ennemi d'une valeur guerrière égale à la leur.



TERMINATOR DE L'ALPHA LEGION



UNE ESCOUADE DE MARINES DU CHAOS WORD BEARERS



Word Bearers

Les Word Bearers sont des fanatiques religieux, dédiés à l'adoration du Chaos dans sa forme la plus pure, plutôt qu'à une divinité particulière. Sur toutes les planètes qui tombent entre leurs griffes, ils érigent de grotesques cathédrales et des monuments blasphématoires pour célébrer leur vénération du Chaos.





*
ESCOULADE DE MARINES DU CHAOS WORLD EATERS

Khârn le Félon

Trempé de sang et possédé par l'esprit de Khorne, Khârn le Félon est un incontrôlable tourbillon de sauvagerie. Khârn est appelé le Félon à cause de la rage berserk qui le consume et qui lui fait parfois massacrer ses alliés lorsque tous les ennemis sont tombés.



KHÂRN LE FELON



Juggernaut de Khorne

Les démons de cauchemar appelés Juggernauts de Khorne traversent les champs de bataille, écrasant tout sur leur passage. Ni bête, ni machine, un Juggernaut est un impossible mélange des deux, à la chair de cuivre et au sang de feu liquide. Les champions ayant gagné les faveurs de Khorne reçoivent parfois le privilège de chevaucher ces créatures surnaturelles lors des grandes batailles.



UN MONSTRUEUX JUGGERNAUT CHEVAUCHE PAR UN CHAMPION DE KHORNE





UNE ESCOUADE DE WORLD EATERS PEINTE PAR DAVE ANDREWS *

World Eaters

Si tous les Space Marines du Chaos aiment le sang, aucun ne se délecte autant des carnages et de la brutalité des combats que les World Eaters. Lorsqu'ils chargent, possédés par leur fureur surnaturelle, en poussant leur cri de guerre "du sang pour le Dieu du Sang", leurs ennemis sont pétrifiés de terreur. Les World Eaters se sont fragmentés en de nombreuses bandes, toutes prêtes à rejoindre le Seigneur du Chaos qui leur donnera une chance de prouver au combat leur dévotion à Khorne.



CHAMPION DE KHORNE



CES GARDES DE CATACHAN NE TIENDRONT PAS LONGTEMPS FACE AUX DEMONS ET AUX WORLD EATERS !



ESCOULADE DE MARINES DU CHAOS DES NIGHT LORDS MENEÉ PAR UNE CONVERSION DE CHAMPION

Night Lords

Contrairement à la plupart des Légions Renégates, les Night Lords ne sont pas inféodés à une puissance du Chaos particulière. Ils considèrent les autres marines du Chaos et les loyalistes avec le même mépris, l'amour du pouvoir et des gains matériels étant leur seule motivation.



*

PORTE-ICONE DES NIGHT LORDS



*

DETAILS DU
CHAMPION
TERMINATOR
DU CHAOS



*

Terminators et porte-icone des Night Lords

Les armures Terminator des Night Lords, retravaillées et ornementées pendant des millénaires, n'ont plus grand chose à voir avec les originales. De nombreux Terminators Night Lords décorent leurs armures de crânes et de scalps. Trophées pris sur les ennemis assez stupides pour se dresser sur leur chemin.



*



*



ESCOULADE DE MARINES DU CHAOS DES NIGHT LORDS EN ARMURES TERMINATOR

Dreadnought Night Lord

Les Dreadnoughts Night Lords sont d'antiques machines qui ont subi des réparations et transformations innombrables au cours des millénaires. Malgré son terrible armement, le Dreadnought horrifie autant les Night Lords que leurs ennemis. Aucun marine du Chaos ne souhaite en effet finir ses jours dans cette prison, pour y devenir irrémédiablement fou. Dans leur furie homicide, les Dreadnoughts du Chaos ravagent tout ce qui passe à leur portée.



UN DREADNOUGHT NIGHT LORD ARME D'UN FLEAU ENERGETIQUE ET D'UN LANCE-PLASMA LOURD MK 1

Escouades de Vétérans Night Lords

Les vétérans sont les plus endurcis et les plus expérimentés des Space Marines du Chaos. Les vétérans Night Lords ne font pas exception et, comme leurs collègues des autres Légions Renégates, ils aiment combattre en petites unités d'élite puissamment armées.



En plus de leur armement supérieur, les escouades de vétérans bénéficient d'une grande mobilité qui leur permet de combattre comme force de frappe rapide, ouvrant un chemin de destruction qu'exploitent leurs frères d'armes, qui n'ont souvent plus qu'à achever les malheureux laissés en vie par l'assaut des vétérans.



UNE ESCOUADE DE VETERANS NIGHT LORDS



ESCOULADE DE MARINES DU CHAOS DE LA DEATH GUARD MENEES PAR UN CHAMPION DE NURGLE



Death Guard

Difformes et corrompus, les Death Guards ne sont plus que des caricatures lépreuses d'êtres humains. Guidés par leur primarque démon Mortarion, ils cherchent à contaminer les mondes Imperiaux, semant des épidémies des plus dangereuses maladies partout où ils passent.



DES PORTEPESTE ET DES MARINES DE LA PESTE DE LA DEATH GUARD A L'ASSAUT DES ELDARS

Marines de la Peste

Les Marines de la Peste sont hideux à donner la nausée. Leurs chairs enflées et putréfiées dépassent de leurs armures incrustées de pus et de rouille. Ces charognes vivantes sentent à peine la douleur tant leurs terminaisons nerveuses se sont atrophiées au cours de leur longue dégénérescence.



ESCOULADE DE MARINES DE LA PESTE MENEES PAR UN CHAMPION TERMINATOR



ESCOULADE DE MARINES DU CHAOS IRON WARRIORS MENEÉ PAR UN CHAMPION TERMINATOR

*

Iron Warriors

Parmi les Légions Renégates, les Iron Warriors sont sans conteste les maîtres de la guerre de position. D'innombrables cités, forteresses et citadelles sont tombées devant leur talent à exploiter la moindre faiblesse des défenses ennemies. Lorsqu'une planète tombe entre leurs mains, ils reconstruisent ses fortifications à leur manière délirante et, de là, gouvernent impitoyablement les masses conquises, protégeant jalousement leurs places fortes avec de terribles batteries d'armes et des pièges horriblement efficaces.



*



**"Blottissez-vous contre votre Empereur,
vous qui avez peur,
mais sachez qu'il ne vous sauvera point
car seul le Chaos est éternel..."**

ENDEMION - Capitaine des Iron Warriors
Archive 6 8-8 Quadrant 33-6

Dreadnought Iron Warrior

Les Iron Warriors sont adeptes de l'utilisation stratégique des Dreadnoughts et autres gros engins de guerre dans leur quête sans fin pour subjuguier tous les mondes Imperiaux. Les Dreadnoughts, psychotiques et instables, sont particulièrement appréciés pour enfoncer les lignes de défense les plus coriaces.



DREADNOUGHT IRON WARRIOR AVEC BOLTERS LOURDS JUMÉLES ET MARTEAU TONNERRE





Fabius Bile

Fabius Bile est le sinistre maître des agents mutagènes. Depuis sa base cachée dans l'Oeil de la Terreur, Bile loue ses services aux Légions Renégates en échange d'esclaves sur lesquels il testera ses monstrueuses techniques génétiques.



FABIUS BILE



Thousand Sons

Il existe deux types distincts de Space Marines Thousand Sons. Les premiers sont les Sorciers, maîtres mystérieux de l'occultisme, imprégnés du savoir interdit. Les autres sont les frères d'armes, transformés par un antique sort en immortels guerriers esprits et ressemblant à des armures animées d'une vie propre.



*



*



*



*

DETAILS DE MARINES DU CHAOS THOUSAND SONS



UNE ATTAQUE SURPRISE DE DEMONS ET DE THOUSAND SONS SUR UN AVANT POSTE DES SPACE WOLVES.

Conversion des Figurines du Chaos

La description des forces du Chaos incluses dans cet ouvrage couvre une échelle de temps considérable. Etant donnée la nature du Chaos, il serait impossible de créer toutes les figurines de ses milliers de manifestations. Tous les modèles que nous sortons ne représentent que la partie émergée de l'iceberg, cependant, une armée du Chaos de Warhammer 40,000 vous donne une occasion sans pareille de mettre à l'épreuve vos talents de modeliste. Toutes les figurines de cette page sont des conversions qui vous donnent de bons exemples de ce qui peut être réalisé !



Toutes les figurines marquées de ce symbole sont des conversions uniques au monde, inutile de les commander, elles ne sont pas en vente !



Un grand nombre de figurines montrées dans ce livre sont des conversions. Certaines sont des adaptations très simples, leurs têtes, bras ou armes provenant d'autres figurines, d'autres sont plus complexes, utilisant des morceaux d'un grand nombre de figurines différentes. Les véhicules offrent aussi d'excellentes opportunités de délirer en leur ajoutant des chaînes, des lames, des pointes et des milliers d'autres détails dont la seule limite est votre imagination.



CONVERSION DU PERSONNAGE BLOOD ANGEL MEPHISTON PAR JOHN BLANCHE



John Blanche, dessinateur de Games Workshop et grand peintre en figurines devant l'éternel, est passé maître dans la conversion des figurines Citadel. Les pages suivantes montrent les notes illustrées de John sur la conversion des marines du Chaos pour Warhammer 40,000. Vous pouvez voir ci-dessus son armée du Chaos, basée en majeure partie sur des conversions de Space Marines impériaux.



L'OEIL DE LA TERREUR

L'Oeil de la Terreur est le centre de la plus gigantesque tempête du Warp de la galaxie. C'est de là que les puissantes légions du Chaos exercent leurs ravages.

Depuis dix mille ans nous livrons la Longue Guerre et notre haine ne connaît point de répit.

Ceux qui nous ont défié connaîtront le poids de la colère du Chaos.

Mackan, Stygies et Avellorn brûleront sous notre ire. Que les démons se repaissent de la chair de l'innocence !

Mort au Faux Empereur ! Mort au Faible Imperium de l'Humanité !

SEGMENTUM OBSCURUS

CALIBAN



L'OEIL DE LA TERREUR



ARX
AVANT-POSTE IMPERIAL



ULTHWE
VAISSEAU MONDE ELGAR



MORDIAN
MONDE IMPERIAL

PURGATOIRE

AVANT-POSTE IMPERIAL

BRAY

AVANT-POSTE IMPERIAL

PORTE CADIENTTE



CADIA
MONDE IMPERIAL

URALAN

PLANETE DEVASTEE



FENRIS
MONDE DES SPACE WOLVES

PARAMAR

PLANETE DEVASTEE

STYGIES

MONDE FORGE

VANAHEIM

MONDE RUCHE

ARMAGEDDON

MONDE RUCHE

EL PHANOR

PLANETE DEVASTEE



THRANX

PLANETE STERILISEE

AVELLORN

MONDE RUCHE



MACKAN
MONDE IMPERIAL

SEGMENTUM SOLAR



TERRE

SIEGE DU PALAIS IMPERIAL



PROSPERO
MONDE DES THOUSAND SONS (PURIFIE)



CATACHAN
MONDE HOSTILE IMPERIAL

GATHALAMOR
MONDE IMPERIAL

MALLESERD



BADAB
MONDE DES ASTRAL CLAWS (PURIFIE)

MONDE DES LIGUE SQUAD

NECROMUNDA

MONDE RUCHE



YARRANT

MONDE IMPERIAL

EPSION OCTARIUS

MONDE ORK

LUTHER MCINTYRE

MONDE HOSTILE

SEGMENTUM TEMPESTUS

V'RUN

MONDE ORK

JURN

MONDE ORK



TALLARN
MONDE IMPERIAL



Carte des Tempêtes du Warp

+0.285

CREATURES DEMONIAQUES

La nature du Warp reste un des plus épais mystères de la galaxie. Même pour les meilleurs technomages de l'Adeptus Mechanicus, le Warp représente la source de pouvoir ultime en même temps que la menace suprême envers l'existence humaine. Car il s'agit du domaine des dieux du Chaos et de leurs hordes démoniaques, il s'agit du royaume du Chaos : brutes et puissantes, ses sombres énergies sont alimentées par les pires cauchemars des mortels.

Si le Warp était parfaitement distinct de l'univers matériel, il ne présenterait pas de danger. Il existe malheureusement des passages entre ces deux plans, des grands et des petits, mais tous représentent un terrible danger potentiel. Dans ces passages, les lois de l'univers matériel sont soumises aux caprices des démons.

Les quatre plus puissants démons du Chaos sont Khorne le Sanguinaire, dieu des combats, Nurgle, Seigneur de la Déchéance, maître de la peste et de la déchéance physique, Slaanesh, Seigneur des Plaisirs, pourvoyeur des vices et Tzeentch, l'Architecte du Changement. Ils rivalisent pour la domination du genre humain et leurs démons recherchent des passages vers les esprits des faibles et des imprudents.

REGLES SPECIALES DES DEMONS

Les démons ne sont pas de notre monde. Ils viennent du Chaos, entités du Warp dont les corps sont façonnés à partir d'énergie brute. Lorsqu'ils entrent dans l'univers matériel, ils prennent une forme définie mais continuent à puiser leur énergie dans le Warp pour survivre. La puissance du Warp imbibé les démons et leur confère d'étranges pouvoirs.

De nombreux démons ont des capacités et pouvoirs communs, récapitulés ici pour plus de facilité, plutôt que de les réécrire pour chaque démon. A moins que leurs règles particulières ne spécifient le contraire, les règles suivantes s'appliquent à tous les démons.

AURA DEMONIAQUE

A quelques exceptions notables près, tous les démons sont protégés par une *aura démoniaque*, il s'agit d'un champ d'énergie Warp qui les entoure et baigne leur corps d'énergie, leur transmettant la puissance du Warp. L'aura démoniaque n'est par conséquent pas un champ de force, sa présence sert plutôt à fortifier le corps du démon. Pour représenter cette aura, les démons ont droit à un jet de sauvegarde comme s'ils portaient une armure. Cette sauvegarde est toujours de 4+ sur 1D6 (un résultat de 4, 5 ou 6 sauvegarde).

La sauvegarde démoniaque diffère d'une sauvegarde d'armure normale dans la mesure où aucun modificateur ne s'y applique. Avec une armure ordinaire, la valeur de la sauvegarde est réduite du modificateur de sauvegarde de l'arme attaquante, mais ceci ne s'applique pas aux démons. Cela les rend très difficiles à tuer, car même une touche directe d'arme lourde, comme un canon laser, peut être sauvegardée.

La sauvegarde démoniaque n'offre aucune sauvegarde supplémentaire contre les attaques psychiques, y compris les attaques d'armes de force. Les armes de force sont des armes qui utilisent une force psychique ou qui canalisent les pouvoirs psychiques de leur utilisateur. Si un démon est touché par une attaque psychique ou par une arme de force, il ne bénéficie pas du jet de sauvegarde de son aura démoniaque.

Les exceptions principales à la règle d'aura démoniaque sont les Buveurs de Sang et les Horreurs. Le Buveur de Sang a une sauvegarde d'armure ordinaire, affectée par les modificateurs de sauvegarde. Les Horreurs n'ont aucune sauvegarde.

ANIMOSITE DEMONIAQUE

Bien que les dieux du Chaos puissent s'allier, d'anciennes rivalités opposent certains d'entre eux, des querelles pouvant remonter sur plusieurs millénaires. Ceci fait que des démons de factions rivales ont du mal à combattre ensemble. Les puissances du Chaos rivales sont les suivantes.

Les démons de Tzeentch sont les rivaux des démons de Nurgle, et vice-versa.

Les démons de Slaanesh sont les rivaux des démons de Khorne, et vice-versa.

Les démons rivaux ne combattent pas harmonieusement ensemble. Ceci est représenté par la règle d'animosité démoniaque. Lorsque des démons rivaux se retrouvent dans un rayon de 30 cm au début de votre tour et qu'ils ne sont pas engagés en corps à corps, vous devez effectuer un test d'animosité. Lancez 1D6 par démon majeur ou unité de démons pour déterminer sa réaction concernant ses proches rivaux.

Notez que cette règle ne s'applique qu'aux démons majeurs et aux unités de démons. Les créatures démoniaques reçues comme Récompenses du Chaos, comme les Juggernauts et les Bêtes de Nurgle, ne comptent pas.

TABLEAU D'ANIMOSITE DEMONIAQUE

D6	Résultat
1-2	Les démons reconnaissent leurs rivaux et entrent dans une rage folle. Poussant de terrifiants cris de guerre, ils se chargent les uns les autres et disparaissent dans le Warp pour mieux continuer le combat. Retirez les rivaux du jeu mais ne les comptez pas comme pertes pour les points de victoire.
3-4	Les démons sont énervés par la proximité de leurs rivaux et se lancent des défis et des grondements menaçants. Les démons ne se déplaceront pas et ne feront rien au prochain tour mais se battront s'ils sont attaqués en corps à corps.
5-6	Les démons tolèrent la présence de leurs rivaux. Continuez normalement le jeu.



BUVEUR DE SANG, Démon majeur de Khorne

Le Buveur de Sang est le plus puissant de tous les démons du Chaos et le plus terrifiant des guerriers du Dieu du Sang. Il est impossible de décrire l'horreur absolue de ces démons, car leur apparence est suffisante pour pousser un homme sain d'esprit au bord de la folie. Leur présence irradie la terreur, leur corps exsude une odeur de mort et leurs yeux lancent des promesses de mort abominables.

Rares sont ceux qui ont vu un Buveur de Sang et ont survécu pour pouvoir en parler. Ceux qui ont vécu cette terreur vous parleront de l'impression d'énergie furieuse, de l'armure d'airain brillant, du pelage taché de sang et des crocs longs comme des poignards. Le Buveur de Sang brandit une hache qui dégouline de sang et un long fouet hérissé de pointes.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Buveur de Sang	15	10	10	8	7	10	8	10	10



REGLES SPECIALES

Tous les règles spéciales des démons décrites plus haut s'appliquent, sauf que le Buveur de Sang n'a pas d'aura démoniaque, il possède une armure d'airain vivant à la place.

Terreur

Le Buveur de Sang irradie l'horreur, son existence même menace la santé mentale des mortels même les plus endurcis. Les règles de psychologie de *terreur* s'appliquent, voir les règles de Warhammer 40,000. N'oubliez pas que les créatures qui inspirent la *terreur* inspirent automatiquement la *peur*.

Armure du Chaos

Le Buveur de Sang porte une armure de bronze où brillent toujours des flammes infernales. Cette armure est partie intégrante du démon, alimentée par ses propres énergies vitales. Elle donne au démon une sauvegarde de 3+ sur 2D6 (comme l'armure Terminator) mais est normalement affectée par les modificateurs de sauvegarde, contrairement à l'aura démoniaque. Cependant, cette armure du Chaos n'est pas neutralisée par les armes de force ou les attaques psychiques, ce qui donne au Buveur de Sang un avantage contre les armes psychiques par rapport aux autres démons.

Hache de Khorne

Le Buveur de Sang porte une énorme Hache de Khorne, imbibée d'énergie chaotique et de mort. Une touche d'une Hache de Khorne ne provoque pas 1 blessure mais 1D3 blessures (lancez 1D6 : 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3). De plus, la hache ajoute +1 à la Force du Buveur de Sang en corps à corps.

Fouet du Buveur de Sang

Au début de n'importe quelle phase de corps à corps, un Buveur de Sang peut effectuer une attaque spéciale avec son fouet contre un ennemi en contact socle à socle. Une figurine doit obtenir un résultat inférieur à son Initiative sur 1D6 pour éviter le fouet (un résultat de 6 est toujours un échec, quelle que soit l'Initiative de la figurine). En cas d'échec, la figurine subit une touche de Force 8 avec un modificateur de sauvegarde de -5. De plus, le fouet est considéré comme arme à une main complémentaire, ce qui donne au Buveur de Sang un dé d'attaque supplémentaire.

Vol

Le Buveur de Sang possède des ailes et peut voler en effectuant de grands bonds, comme une figurine équipée de réacteurs dorsaux, voir la description page 71 de l'Arsenal. Notez que les règles du vol démoniaque du Codex Imperialis ne s'appliquent plus.



SANGUINAIRE, Démon de Khorne

Ces démons particulièrement sauvages et féroces foncent sur leurs adversaires en hordes massives, rendus fous par l'odeur du sang, hurlant avec fureur en se jetant sur les adversaires. Ce sont les Guerriers de la Mort de Khorne, les fantassins de ses armées démoniaques, et leur apparence véritablement horrible est une offense à la raison. Leur peau est rouge et écailleuse et leurs bras longs et musculeux se terminent par des serres effilées qui peuvent déchiqueter un adversaire avec une facilité dérisoire. Ils portent des Lames d'Enfer qui brillent d'une étrange énergie et dont on dit qu'elles peuvent aspirer l'âme d'un homme et ne laisser qu'un cadavre desséché.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sanguinaire	10	5	5	4	3	1	6	2	10

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent comme décrites précédemment. Notez que les Sanguinaires ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Peur

La vision monstrueuse de ces monstres baveux est pratiquement insoutenable. Les Sanguinaires provoquent la peur, voir les règles de Warhammer 40,000.

Lame d'Enfer

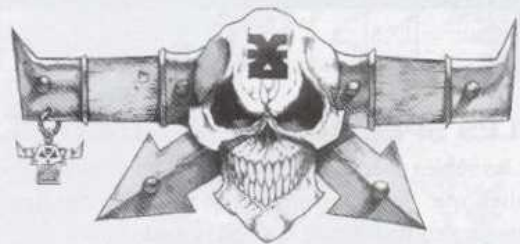
La Lame d'Enfer dégouline en permanence de sang et brille des énergies haineuses du Chaos. Une touche d'une Lame d'Enfer ajoute +1 à la Force de celui qui la manie et provoque non pas 1 mais 1D3 blessures. De plus, la Lame d'Enfer permet au Sanguinaire d'effectuer une Parade.

Leurs hurlements glacent le cœur et enfoncent des griffes de terreur dans les âmes des faibles mortels. Et plus terribles encore à contempler sont les chasseurs de cette meute infernale. Suivant de près leurs molosses démoniaques, les poussant toujours plus loin, viennent ces monstres hideux, courant et piaillant, piaillant et courant, poussé par la soif de sang inextinguible de leur race. Leur corps rouge et déformé penché au ras du sol, ils traversent les landes désolées et reniflent les pistes de leurs proies. Maîtres de la Chasse, ils recherchent le sang des mortels pour le déposer en offrande au pied du Trône des Crânes.



Régénération

Placez les Sanguinaires tués sur le flanc au lieu de les retirer de la table. A la fin du tour, durant la phase de ralliement, lancez 1D6 pour chaque figurine de Sanguinaire tué. Sur un résultat de 1-3, il est mort et doit être retiré, mais sur un résultat de 4-6, il régénère les blessures subies et se redresse. Notez qu'un seul jet de dé est effectué quel que soit le nombre de blessures subies par le Sanguinaire durant ce tour.



Charge Furieuse

L'enthousiasme féroce des Sanguinaires pour le corps à corps est tel qu'ils triplent leur mouvement quand ils chargent au lieu de le doubler. Cependant, chaque figurine ne peut utiliser ce bonus que si celui-ci lui permet d'entrer en corps à corps.

Le mouvement triplé de charge ne peut pas être utilisé par des figurines incapables d'atteindre l'ennemi au cours de leur Mouvement ! Ce bonus s'applique aussi aux personnages à pieds qui ont rejoint l'unité (les personnages montés sur une monture comme un Juggernaut ou un disque de Tzeentch ne peuvent obtenir ce bonus).



CHIEN DE KHORNE, Démon de Khorne

Les malheureux qui se sont trouvés exposés aux horreurs du Warp font parfois allusion, au milieu de leur délire, aux chiens rouge sang de Khorne, dont les aboiements rageurs hantent leur sommeil et dont le souvenir les traque jour et nuit.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien de Khorne	25	5	0	5	4	2	6	1	10

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent. Notez en particulier que les Chiens de Khorne ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Peur

Les Chiens de Khorne sont d'horribles démons dont la forme blasphématoire instille la peur dans le cœur des mortels incrédules. Les chiens de Khorne provoquent la *peur* voir les règles de Warhammer 40,000.

Collier de Khorne

On dit que le Collier de Khorne qui pend autour du cou de chaque Chien de Khorne fut forgé à la chaleur dégagée par la rage du dieu, au pied de son trône d'airain.

Le collier a le pouvoir de canaliser l'énergie du Warp, fortifiant le démon et le protégeant des attaques psychiques de ses adversaires. En conséquence, les armes de force perdent leur bonus de Force et ne blessent pas automatiquement les Chiens de Khorne. Les attaques psychiques qui ciblent un chien ou qui l'incluent dans leur zone d'effet sont annulés et ne fonctionnent pas du tout.

Traqueurs

Les Chiens de Khorne pourchassent inlassablement les victimes qu'ils ont l'ordre d'attaquer, ignorant les autres adversaires qui se dressent sur leur chemin.

Par conséquent, les Chiens de Khorne n'ont pas à choisir la figurine ennemie la plus proche quand ils chargent. Ils peuvent à la place charger toute figurine ennemie se trouvant dans leur portée de charge de 50 cm.



JUGGERNAUT DE KHORNE, Démon de Khorne

Un Juggernaut n'est ni une bête, ni une machine mais un amalgame démoniaque des deux, une créature de métal vivant dont la chair est de bronze et le sang de lave. On dit que ce sont les plus brutaux des nombreux démons de Khorne, et seuls les meilleurs guerriers de ce dieu ont l'honneur et le privilège de pouvoir les chevaucher. Leurs têtes massives sont comme des béliers, capables d'enfoncer un bâtiment ou de réduire l'adversaire même le plus lourdement blindé en une bouillie sanguinolente.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Juggernaut	17,5	3	0	5	5	3	2	2	10

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent. Notez en particulier que les Juggernauts de Khorne ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Peur

Peu de mortels ont vu des Juggernauts de Khorne et sont restés sains d'esprit. Les chiens de Khorne provoquent la *peur* voir les règles de Warhammer 40,000.

Piétinement

La masse monstrueuse d'un Juggernaut est presque impossible à arrêter. S'il charge en corps à corps, ses attaques sont considérées comme attaques de Piétinement pour ce tour. Si le Juggernaut gagne le combat, il inflige automatiquement une blessure par touche, quelle que soit l'Endurance de l'ennemi et sans tenir compte de son armure.

Le Piétinement peut également être utilisé contre les véhicules. Lorsqu'il combat des véhicules, toutes ses attaques touchent automatiquement et l'attaquant peut choisir la localisation touchée. Dans le cas du Juggernaut, la pénétration standard est 5 + 2D6 (c-à-d Force + D6 + bonus de Force pour attaquer un véhicule). Lorsqu'il effectue un Piétinement, la pénétration du Juggernaut est augmentée d'un D6 à 5 + 3D6.

Monture

Le Juggernaut peut être monté par un champion du Chaos portant la Marque de Khorne. Le Juggernaut de Khorne est trop gros et dangereux pour être traité comme de la cavalerie et des règles spéciales s'appliquent à lui.



Lors d'un tir contre le Juggernaut et son cavalier, lancez normalement pour toucher mais répartissez aléatoirement les touches entre cavalier et monture en lançant 1D6 (1-3 : cavalier ; 4-6 : Juggernaut). Déterminez normalement les touches et résolvez les dommages contre le cavalier ou le Juggernaut. Si le cavalier est tué, le Juggernaut peut continuer à se battre seul. Si le Juggernaut est tué, le cavalier peut continuer à se battre seul si vous avez une figurine adéquate. Dans le cas d'attaques d'armes à aire d'effet, traitez le Juggernaut et le cavalier comme des cibles séparés, ainsi ils seront tous les deux touchés s'ils se trouvent sous un gabarit.

En corps à corps, le Juggernaut et son cavalier combattent séparément. Dans les faits, cela fonctionne comme un combat multiple. Un ennemi peut choisir de diriger ses attaques soit contre le cavalier, soit contre le Juggernaut.



GARDIEN DES SECRETS, Démon Majeur de Slaanesh

Slaanesh est le Seigneur des Plaisirs et sa seule image déclenche l'extase dans un esprit faible. Le Gardien des Secrets est particulièrement abhorré par l'Inquisition du fait des tentations sensuelles que sa présence inspire et provoque. Ceux qui ont rencontré ce démon ne parviennent même pas à décrire la honte de leurs désirs, ni la soif de sang qui prend possession de leur âme. Le Gardien des Secrets porte de magnifiques bijoux, et des soieries aux couleurs raffinées cachent sa forme hideuse. Ses longues pinces chitineuses sont à la fois mortelles et délicates, gracieuses et destructrices. La tête de ce démon est grossière et bestiale, et ses cornes et ses crocs forment un contraste pervers avec l'aura de séduction qu'il dégage.

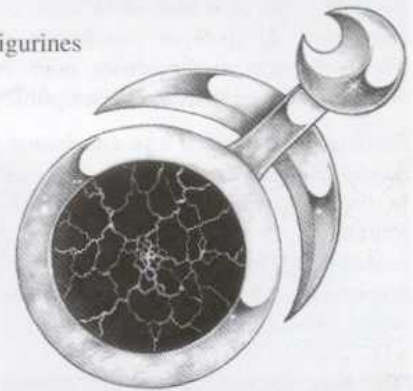
Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gardien	15	9	10	7	7	8	7	6	10

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent comme décrites précédemment. Notez en particulier que le Gardien des Secrets a une aura démoniaque qui lui donne une sauvegarde de 4+.

Aura de Slaanesh

En corps à corps, les figurines ennemies doivent tester sous leur Commandement sur 3D6 pour pouvoir frapper cette figurine. Si elles ratent le test, elles combattent normalement mais si elles gagnent le combat elles ne peuvent frapper la figurine, toutes les touches sont donc gâchées et le combat est considéré comme une égalité. Une fois qu'une figurine ennemie a réussi le test, elle n'a plus à le refaire.



Terreur

Le Gardien des Secrets dégage une horreur sensuelle qui peut briser l'esprit d'un mortel. Les règles de psychologie de *terreur* s'appliquent comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000. N'oubliez pas que les créatures qui provoquent la *terreur* provoquent automatiquement la *peur*.



DEMONETTE, Enfant de Slaanesh

Tout ceux qui ont été confrontés aux Enfants de Slaanesh ne pourront jamais oublier la vague sensuelle, les mouvements lancinants et la caresse de griffes tranchantes comme des rasoirs contre la peau frissonnante. Cette beauté fait apparaître un nœud au creux de l'estomac. En apparence, ces créatures sont presque femelles et exercent, en dépit de leurs membres atroces et difformes, une attraction déroutante et complètement démoniaque.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Démonette	10	6	5	4	3	1	6	3	10

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent. Notez en particulier que les Démonettes ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Peur

L'étrange beauté des Démonettes engendrent l'horreur plutôt que l'admiration, sauf chez les plus corrompus. Les Démonettes provoquent la *peur* comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Enormes Pinces

Les énormes pinces des Démonettes ajoutent +1 à leur Force en corps à corps. Ce bonus n'apparaît pas sur le profil ci-dessus.





BETE DE SLAANESH, Démon de Slaanesh

De quel enfer peut bien sortir cette créature bizarre ? Est-ce l'engeance de quelque cauchemar dément, ou le rejeton d'horreurs trop monstrueuses pour être rêvées ? Qui peut décrire une abomination indescriptible ?

Ceux qui ont survécu à ce cauchemar se souviennent de peu de choses, leurs esprits refusent de se rappeler, ne laissant que la vague impression de membres sinueux et de langues fourchues, les hurlements inhumains de plaisir et les visages tordus dans l'extase de la souffrance. Mais pire encore est le sentiment de douce suffocation, une monstruosité écœurante dont l'odeur séduisante reste à jamais gravée dans la mémoire.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête	15	3	0	3	3	1	3	3	10

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent comme décrites précédemment. Notez en particulier que les Bêtes de Slaanesh ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Peur

La vision d'une Bête est insupportable pour la plupart des hommes. Les Bêtes causent la *peur* voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

Musc Soporifique

La Bête exhale une fragrance capiteuse qui endort l'esprit par des vagues de plaisir soporifique. Un ennemi en corps à corps avec une Bête double la conséquence d'un faux mouvement, c'est-à-dire qu'un dé d'attaque qui obtient un 1 ajoute non pas +1 mais +2 au résultat de combat de l'ennemi. De plus, toute touche critique obtenu par l'ennemi de la Bête est ignorée.

Enormes Pinces

Les pinces énormes de la Bête ajoutent +1 à sa Force en corps à corps (voir les Démonettes).

Queue de Scorpion

Si la Bête gagne un combat en corps à corps, elle projette sa queue de scorpion par dessus sa tête pour frapper l'adversaire. Ceci ajoute +1 au nombre de touches que la Bête inflige quand elle gagne. Cette touche supplémentaire a également un bonus de +1 en Force en raison de la toxicité du redoutable venin contenu dans le dard.

MONTURE DE SLAANESH, Démon de Khorne



MONTURE DE SLAANESH, Démon de Slaanesh



Un gémissement de plaisir suraigu et une langue frémissante aussi longue que le démon lui-même sont les impressions dominantes que laisse une Monture de Slaanesh. Les Enfants de Slaanesh chevauchent leur dos charnu, les incitant de leurs griffes à se jeter au combat. Une longue langue jaillit du museau flexible de la monture. Cet appendice semblable à un fouet est l'arme la plus redoutable de ce démon, car il peut piéger et immobiliser un ennemi pendant que le cavalier assène le coup fatal.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Monture	30	3	0	4	5	1	6	1	10

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent. Notez en particulier que les Montures de Slaanesh ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Peur

L'étrange Monture de Slaanesh provoque la *peur*, voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

Langue

La Monture possède une attaque spéciale par sa langue qui s'ajoute aux attaques du cavalier, comme pour toute figurine de cavalerie. Cette attaque est représentée par un dé de couleur différente, par exemple lancez trois dés blancs pour le cavalier et un dé rouge pour la langue. Si le résultat du dé d'attaque de la langue est le plus élevé des dés d'attaque de la figurine, alors il représente la langue s'enroulant autour de la victime et l'immobilisant, auquel cas le propre résultat de l'ennemi est réduit d'1D3 points. Les totaux des deux résultats de combat sont alors comparés normalement.

Monture

La Monture peut être chevauchée par un champion du Chaos avec la Marque de Slaanesh, voir les règles standard de cavalerie du livre de règles de Warhammer 40,000. Vérifiez dans les règles si vous avez un doute. Notez que l'effet de l'aura démoniaque d'une Monture ne s'applique pas si le démon est chevauché par un champion mortel. Lorsqu'elle est chevauchée par un champion mortel, la sauvegarde d'armure normale du champion s'applique à la place.



GRAND IMMONDE, Démon majeur de Nurgle

Même le plus endurci des membres de l'Ordo Malleus redoute ces créatures, plus maléfiques qu'aucune autre. Les Grands Immondes sont à l'image de Nurgle lui-même, immenses, verdâtres et boursoufflés. Du pus et des humeurs visqueuses s'écoulent de leurs furoncles. Des organes internes en putréfaction pendent par les plaies béantes de leur chair lépreuse. De leur gueule dégouline un flot bouillonnant de vomissures, de sang, d'asticots et d'autres immondices.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Immonde	10	7	7	7	8	10	4	7	10

REGLES SPECIALES

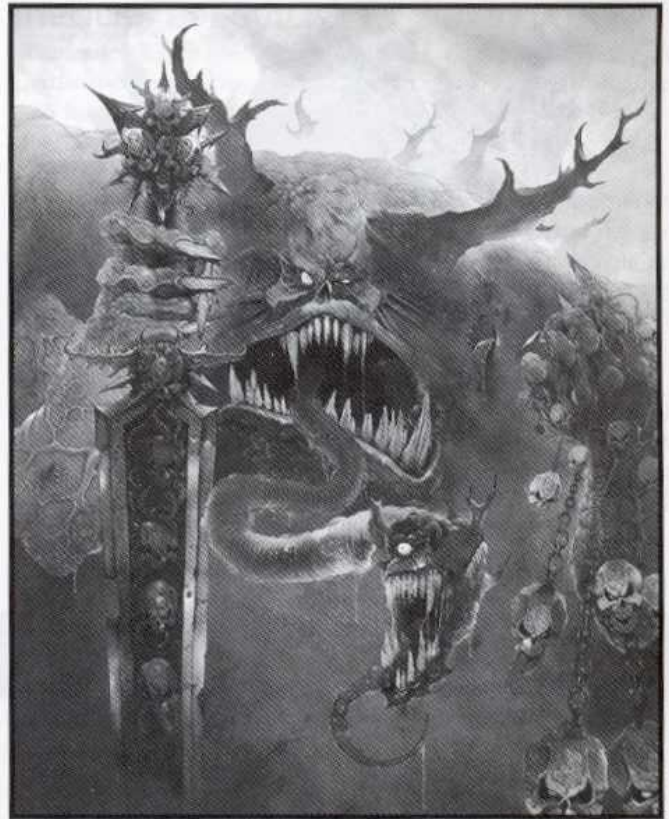
Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent. Notez en particulier que les Grands Immondes ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Terreur

Les Grands Immondes sont grands, affreux et répugnants. Leur apparence boursoufflée est une offense au monde. Les voir peut suffire à faire perdre la raison. Les règles de psychologie sur la *terreur* décrites dans les règles de Warhammer 40,000 s'appliquent. N'oubliez que les créatures provoquant la terreur provoquent également la *peur*.

Flot de Corruption

Le Grand Immonde peut vomir son flot de corruption sur ses ennemis au cours de la phase de tir, utilisez le gabarit du lance-flammes et déterminez les pertes de la même façon



qu'avec les armes à gabarit. Le flot de corruption inflige des touches de Force 7 aux figurines touchées par le gabarit. Cette attaque possède un modificateur de sauvegarde de -2 et inflige une blessure. Un Grand Immonde peut utiliser le Flot de Corruption même en corps à corps.



NURGLINGS, Démons de Nurgle

Les répugnants démons de Nurgle se répandent à travers le monde montés sur de véritables tapis mobiles constitués de nuées de minuscules démons. Ces petites bestioles sont les Nurglings, maléfiques créatures qui se nourrissent de pourriture. Bien que tout petits, ils sont aussi hideux que leur maître, en tout point identiques à Nurgle, boursoufflés de pourriture et de maladie. Ils se massent autour des démons majeurs, grouillant sur leurs plaies en se nourrissant de leurs humeurs et se réfugiant dans leurs entrailles.

A cause de leur taille, les Nurglings sont représentés par un grand socle rempli de figurines. Les Nurglings ne peuvent pas combattre individuellement et le socle est considéré comme une seule créature avec plusieurs attaques et capable de subir plusieurs blessures.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nurglings	10	3	3	3	3	3	4	3	7

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent. Notez en particulier que les Nurglings ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Peur

Les Nurglings se déversent sur leurs victimes comme une lame de fond, agressant aussi bien le corps que l'esprit. Les Nurglings causent la *peur*, voir les règles de Warhammer 40,000.

Pullulement

Les Nurglings sont plus fréquents dans l'univers matériel que n'importe quel autre démon. Partout où il y a des adorateurs de Nurgle, on est certains de trouver des Nurglings, c'est pourquoi les Nurglings inclus dans une armée peuvent être déployés au début de la bataille si vous le désirez et n'ont pas à être invoqués sur le champ de bataille. Notez que vous n'êtes pas obligés d'invoquer des Nurglings ! De plus, les Nurglings ne peuvent pas être bannis dans le Warp.



PORTEPESTE DE NURGLE, Démon de Nurgle



On dit que le sort de ceux qui meurent cette terrible maladie qu'est la Pourriture de Nurgle est de servir ce dernier, revêtant pour l'éternité la forme répugnante de Portepeste.

Des nuées de grosses mouches noires déposent leurs œufs sur ces infects démons et des grappes d'asticots grouillent sur leurs carcasses putrides. Lorsque les larves éclosent, les Portepeste sont entourés d'un nuage compact et bourdonnant qui les protège contre leurs ennemis.

Le corps du Portepeste est contagieux au plus haut point, ses entrailles pendent par les plaies béantes de ses chairs putrides. Il n'a qu'un œil malveillant et une longue corne lui sort de la tête. Dans ses mains aux longues griffes, le démon porte une épée pestilentielle dont les coups sèment la maladie et la mort.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Portepeste	10	5	5	4	3	1	6	2	10

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent. Notez en particulier que les Portepeste ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Peur

Les Portepeste sont si répugnants qu'ils peuvent faire perdre l'esprit aux mortels. Par conséquent, ils causent la *peur* voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

Épée Pestilentielle

Les épées pestilentielles dégoulinent de bave toxique. Une blessure de cette arme peut tuer une créature mortelle en obtenant un 4+ sur 1D6, quel que soit le nombre de Points de Vie de la cible. Sur un résultat de 1-3, l'épée ne cause qu'une blessure. Notez que cela ne s'applique qu'aux mortels, pas aux autres démons. De plus, l'épée pestilentielle permet aux Portepeste d'effectuer une *Parade*.

Nuage de Mouches

Le Portepeste est entouré d'un nuage de mouches qui se nourrit de sa chair putride. Lorsque les Portepeste combattent, les mouches aveuglent et étouffent leurs ennemis. Un ennemi qui combat un Portepeste doit déduire un point de ses résultats de combat en corps à corps, à cause de la distraction causée par les mouches.



BETE DE NURGLE, Démon de Nurgle

La tête de cette énorme créature, ressemblant à une limace, est surmontée de tentacules d'où ruisselle une bave paralysante. Une créature atteinte par cette substance sera récupérée après la bataille pour nourrir la progéniture de Nurgle.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête	7,5	3	0	3	5	3	3	D6	6



REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent comme décrites précédemment. Notez en particulier que les Bêtes de Nurgle ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Peur

L'apparence affreuse d'une Bête de Nurgle est encore renforcée par sa puanteur et l'écoeurement qu'elle provoque. Les Bêtes de Nurgle provoquent la *peur* comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Attaques

Une Bête de Nurgle a 1D6 attaques en corps à corps grâce à ses tentacules. Ceci est déterminé à chaque tour de corps à corps. La bave pénètre automatiquement, quelle que soit l'armure de la victime, c'est pourquoi aucun jet de sauvegarde n'est permis pour les victimes des Bêtes de Nurgle.

Trainée de Bave

Lorsque la Bête se déplace, elle laisse derrière elle une traînée de bave très corrosive. Cela empêche les ennemis, qui risqueraient de rester prisonniers de la bave, de l'attaquer en nombre. Pour représenter ce facteur, les attaquants multiples ne reçoivent ni le bonus de +1 pour chaque attaquant supplémentaire, ni le modificateur de +1D6 pour chaque attaquant supplémentaire.



Duc du Changement, Démon Majeur de Tzeentch

L'apparence de ce démon défie la raison. Une incroyable et envoûtante aura lumineuse émane de cette créature, ses ailes et son corps brillent de multiples couleurs au-delà de toute compréhension. Aucun de ceux confrontés à ce démon massif et terrifiant n'a pu oublier les éclairs multicolores de son plumage et de ses griffes de cristal scintillant. Mais le plus terrible de tous les dangers réside dans son regard qui pénètre au plus profond de l'âme humaine.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Duc du Changement	20	9	10	7	7	7	10	6	10

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent. Notez en particulier que le Duc du Changement a une aura démoniaque qui lui donne une sauvegarde de 4+.

Terreur

L'apparence d'un Duc du Changement est si surprenante et terrifiante que les mortels en perdent la raison. Les règles sur la terreur s'appliquent donc au Duc du Changement. N'oubliez pas que les créatures qui provoquent la *terreur* provoquent également automatiquement la *peur*.

Vol

Le Duc du Changement a des ailes et peut voler au-dessus du champ de bataille en progressant par bonds, exactement comme une figurine équipée de réacteurs dorsaux, comme décrit à la page 71 de l'Arsenal. Notez que les règles du vol démoniaque du Codex Imperialis ne s'appliquent plus.



Horreur de Tzeentch, Démon de Tzeentch

Les survivants des attaques de démons sont rarement retrouvés sains d'esprit. Il n'est donc pas surprenant qu'il y ait peu de descriptions de ces créatures appelées Horreurs de Tzeentch. Les récits incohérents des survivants font état de créatures roses et bleues qui tourment, dansent, caquettent et ricanent furieusement tout en distribuant des coups mortels avec leurs bras démesurés. Pendant qu'elles virevoltent, les Horreurs jettent des reflets roses et, lorsqu'elles sont touchées, se divisent en deux entités bleues qui continuent à se battre avec la même fureur.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Horreur Rose	10	5	5	4	3	1	6	2	10
Horreur Bleue	10	3	3	3	3	1	7	1	10



REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent comme décrites précédemment sauf que les Horreurs ne reçoivent pas la sauvegarde due à l'aura démoniaque. C'est une exception à la règle normale des démons. Au lieu de sauvegarder, les Horreurs se dédoublent, comme décrit ci-dessous.

Dédoublement

Lorsqu'une Horreur Rose est tuée, placez-la sur le flanc au lieu de la retirer du jeu. A la fin du tour, l'Horreur Rose se dédouble. Retirez la figurine d'Horreur Rose et remplacez-la par deux figurines d'Horreurs Bleues. Celles-ci se battront à la place de l'Horreur Rose jusqu'à ce qu'elles soient tuées et retirées.

Notez que les Horreurs n'ont pas droit à la sauvegarde d'aura, qu'elles soient bleues ou roses. Une Horreur Rose détruite ou retirée du jeu par un des moyens suivants ne se dédouble pas : grenade vortex, n'importe quel type de toile, canon à distorsion, canon Fantôme et la carte Force *Attaque Démoniaque*. Les Horreurs Bleues remplaçant une Horreur Rose qui a été brûlée ne sont pas en feu.

Peur

Les Horreurs causent la *peur* comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Le démon prend
L'innombrables formes.
Vous devez les connaître
toutes. Vous devez le
percer à jour et le
débusquer. Ne faites
confiance à personne, pas
même à vous. Il est
préférable de mourir en vain plutôt
que de vivre dans l'abomination. Le martyr est
loué pour son sacrifice, le lâche et le faible sont
justement méprisés et détestés.



Livre Premier de l'Endoctrinement



DISQUE DE TZEENTCH, Démon de Tzeentch

Les Disques sont des créatures originaires du Warp. Ce sont des prédateurs qui chassent les âmes des mortels dans les mers insondables du Chaos. Ils prennent la forme de créatures plates, semblables à des assiettes et hérissées d'épines acérées. Ils n'ont pas de membres et se déplacent en planant au-dessus du sol. Un champion de Tzeentch peut monter une de ces créatures au combat.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Disque	30	3	0	3	3	1	3	1	10

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent comme décrites précédemment. Notez en particulier que les Disques ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Peur

Les Disques causent la *peur* comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Mouvement

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent. Notez en particulier que les Disques ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Monture

Le Disque peut être monté par un champion de Tzeentch, comme expliqué dans les règles standard de cavalerie du livre de règles de Warhammer 40,000. Vérifiez dans les règles si vous avez un doute sur leur fonctionnement. Notez que l'effet de l'aura démoniaque d'un Disque ne s'applique pas si le démon est monté par un champion mortel. Lorsqu'il est monté par un champion mortel, la sauvegarde d'armure normale du champion s'applique à la place.



INCENDIAIRE, Démon de Tzeentch



Les Incendiaires sont parmi les plus étranges et les plus déroutants de tous les démons. Leur partie inférieure ressemble à un champignon renversé dont le pied aurait été transformé en un corps musculeux. Des bras flexibles sortent de ce corps étrange. Des flammes roses ne cessent de jaillir des orifices qui se trouvent aux extrémités de ces bras, luisant comme des chalumeaux lorsque la créature attaque.

Le démon ne possède pas de tête, mais ses yeux et sa gueule béante se trouvent entre ses bras. En dépit de son apparence, l'Incendiaire est une créature agile. Son puissant corps fongoïde peut bondir avec une grande force, lui permettant de progresser sur le champ de bataille en faisant de grands bonds.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Incendiaire	22,5	3	5	5	4	2	4	2	10

REGLES SPECIALES

Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent. Notez en particulier que les Incendiaires ont une aura démoniaque qui leur donne une sauvegarde de 4+.

Peur

L'apparence étrange des Incendiaires est déstabilisante au-delà de toute limite. Les Incendiaires causent la *peur* comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Jet de Flammes

Un Incendiaire peut cracher des flammes pendant la phase de tir. Les flammes ont une portée de 15 cm et provoquent 1D6 touches de Force 3.

Bond

Les Incendiaires se déplacent en sautant et peuvent passer au-dessus de n'importe quel obstacle ou figurine sans pénalité.

Attaque Enflammée

Les Incendiaires utilisent également le feu pour les corps à corps, c'est pourquoi ils provoquent 1D3 blessures au lieu d'une seule en cas de succès (lancez 1D6 : 1-2 = 1 ; 3-4 = 2 ; 5-6 = 3).

INVOCATION DES DEMONS DU CHAOS



Aux yeux des démons, l'univers matériel est desséché et suffocant, il y manque l'énergie psychique bienfaisante du Warp. Les démons pénètrent rarement dans l'univers matériel, sauf dans les quelques endroits de la galaxie où la réalité est fracturée et où le Warp vomit son pouvoir psychique dans le vide. Le plus grand de ces endroits est l'Œil de la Terreur, une région de la galaxie où des mondes entiers sont dominés par des démons cabriolant dans les flux d'énergie vivifiants. Sinon, les démons doivent attendre de trouver un accès à l'univers matériel par l'intermédiaire de mortels déments cherchant à dominer le Chaos pour leurs propres desseins, ou de trouver un psyker vulnérable à posséder.

Il faut d'énormes quantités d'énergie et un pouvoir terrifiant pour faire entrer des démons dans l'univers matériel, et même ainsi ils ne peuvent y rester qu'un court laps de temps. Les démons inclus dans une armée de Space Marines du Chaos ne sont donc pas déployés avec le reste de l'armée. Il faut à la place les invoquer en cours de bataille. Notez que les démons doivent néanmoins être achetés avec les points alloués à l'armée. Notez également que les démons ne peuvent être inclus que si une figurine portant la Marque du Chaos de leur dieu tutélaire fait déjà partie de l'armée. Vous ne pouvez donc inclure des démons de Khorne que si au moins une figurine de l'armée porte la Marque de Khorne.

GAGNER DES POINTS D'INVOCATION

Les démons achetés pour une armée peuvent être invoqués durant la phase psychique des deux joueurs. Pour invoquer un démon, il faut d'abord rassembler des points d'invocation : il faut 2 points d'invocation pour invoquer un démon, et 10 points pour invoquer un démon majeur. Les points utilisés pour invoquer le démon sont dépensés et la figurine du démon est placée dans un rayon de 15 cm d'une figurine portant la Marque du Chaos du dieu tutélaire du démon.

Les points d'invocation sont gagnés différemment pour chaque Pouvoir du Chaos, il faut donc tenir les comptes séparément sur une feuille de papier. La façon dont les points sont gagnés dépend de la nature du pouvoir en question. Les points d'invocation de Khorne sont gagnés dans les tueries en corps à corps, ceux de Tzeentch sont gagnés quand de l'énergie psychique est utilisée, etc.

Les points d'invocation sont gagnés de la façon suivante :

KHORNE

Chaque touche obtenue en corps à corps par une figurine du Chaos rapporte 1 point d'invocation de Khorne. Les touches obtenues par des figurines portant la Marque de Khorne rapportent 2 points au lieu d'un seul.

NURGLE

Chaque blessure infligée à une figurine ennemie suite à un tir ou un corps à corps rapporte 1 point d'invocation de Nurgle. Les blessures infligées à l'ennemi par des figurines portant la Marque de Nurgle rapportent 2 points au lieu d'un seul. Notez que les touches obtenues en corps à corps qui infligent ensuite des blessures rapportent des points d'invocation à Khorne (pour les touches) et à Nurgle (pour les blessures).

SLAANESH

Chaque fois qu'une unité ennemie effectue un test de moral pour une raison quelconque (moral, peur, terreur, etc.), vous marquez un nombre de points d'invocation de Slaanesh égal à la moitié (arrondi au chiffre supérieur) de la valeur du Cd de l'unité passant le test. Par exemple, si une bande de gretchin (Cd 5) passe un test de moral, vous gagnez 3 points d'invocation de Slaanesh. Les points sont gagnés que le test soit réussi ou raté.

Si l'unité doit passer ce test à cause d'une figurine portant la Marque de Slaanesh, les points gagnés sont attribués entièrement au lieu de la moitié. Si l'unité est commandée par un personnage et rate son test, vous ne marquez que les points basés sur le Cd du personnage, vous ne gagnez pas de points pour l'unité et pour le personnage.

TZEENTCH

Chaque carte de force utilisée par les deux camps durant la phase psychique rapporte 1 point d'invocation de Tzeentch (Force Ultime vaut 3 points). Les cartes de force utilisées par des figurines portant la Marque de Tzeentch rapportent 2 points d'invocation au lieu d'un seul. Les cartes de force défaussées sans avoir été utilisées ne rapportent pas de points d'invocation mais celles utilisées pour des pouvoirs psychiques annulés comptent.

*J'appelle Khorne par le sang
 Aksho Khorneth Akhsh*

*J'appelle Slaanesh par la peur
 Aksho Slaanethi K'khia*

*J'appelle Tzeentch par le feu
 Aksho Tzeenethi Phaos*

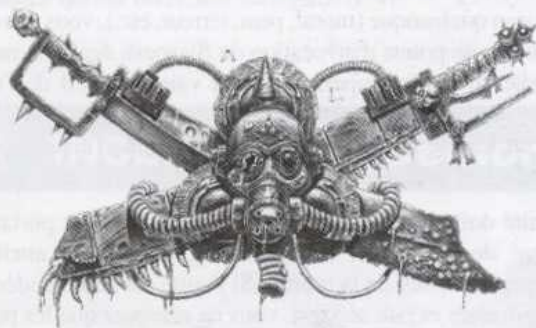
*J'appelle Nurgle par la mort
 Aksho Nurglethi Dh'Akh*

*La porte est ouverte,
 Démon du Chaos je vous appelle.
 Ksy'laksh Dhaos Akhamshy'y Khao Aksho'mi!*

INVOCATION DES DEMONS

Les points d'invocation gagnés peuvent être dépensés durant n'importe quelle phase psychique pour invoquer des démons du pouvoir approprié. Il faut 2 points d'invocation pour appeler un démon, et 10 points pour appeler un démon majeur. Les points que vous décidez de ne pas dépenser peuvent être conservés et utilisés dans une future phase psychique.

Les démons sont invoqués à la toute fin de la phase psychique, après utilisation de tout autre pouvoir. Les points utilisés sont perdus et la figurine de démon est placée dans un rayon de 15 cm d'une figurine portant la Marque du Chaos appropriée et à au moins 2,5 cm de toute figurine ennemie. Lorsque vous dépensez des points d'invocation, mettez immédiatement à jour le nombre de points restants. Par exemple, si vous possédez 11 points d'invocation de Slaanesh et que vous décidez d'invoquer 5 Démonettes (2 points d'invocation chacune = 10 points), il vous reste 1 point d'invocation de Slaanesh. Les points d'invocation d'une Puissance du Chaos ne peuvent pas être utilisés pour invoquer des démons d'une autre puissance. Ainsi, vous ne pouvez pas utiliser de points d'invocation de Khorne pour appeler un démon de Tzeentch.



Les démons majeurs sont traités comme des personnages et déplacés individuellement. Tous les autres démons opèrent en unités de trois figurines ou plus du même type (par exemple, trois Sanguinaires ou plus, trois Démonettes ou plus, etc.) et doivent obéir aux règles de formation d'unités. Notez que ceci signifie qu'à l'exception des démons majeurs, vous devez invoquer au moins trois figurines du même type si vous désirez effectuer une invocation. De plus, tous les démons du même type invoqués durant la même phase psychique doivent être placés dans une même unité. Vous ne pouvez pas invoquer six Démonettes et les placer en deux unités de trois figurines, elles doivent être placées en une seule unité de six figurines. Des démons invoqués lors d'un tour suivant peuvent être ajoutés à une unité existante du même type si vous le désirez.

Si la carte Drain d'Energie est jouée, aucun démon ne peut être invoqué durant cette phase. D'un autre côté, les points d'invocation sont conservés et peuvent être utilisés par la suite.

FIGURINES POSSEDEES

Il y a une autre façon pour un démon d'entrer dans l'univers matériel : prendre possession d'une créature vivante. Posséder une créature vivante permet au démon d'apparaître sans dépenser de points d'invocation. Une figurine de démon peut posséder toute figurine de l'armée Space Marine du Chaos qui porte sa Marque du Chaos. Un démon majeur ne peut entrer en jeu qu'en possédant un champion du Chaos, un sorcier du Chaos ou un seigneur du Chaos qui porte sa Marque. Retirez simplement la figurine possédée et remplacez-la par la

figurine du démon à la fin de la phase psychique, au moment où les démons sont invoqués. Les figurines en corps à corps peuvent être possédés.

La figurine qui a été possédée est tuée par cette transformation et est considérée comme perte pour les points de victoire. Les figurines perdues de cette façon ne comptent pas comme perte dans la détermination des tests de moral. Les démons autres que majeurs doivent toujours entrer en unités de trois figurines ou plus (voir ci-dessus).

POSSESSION DES TROUPES EN TELEPORTATION

Les téléporteurs pénètrent d'autres univers lorsqu'ils téléportent leur cargaison, il est donc facile à un rayon téléporteur d'interférer avec le Warp. Il n'y a généralement pas trop de risque, mais dans une bataille où des démons rôdent dans le Warp en attendant d'entrer dans l'univers parallèle, les résultats peuvent être imprévisibles et redoutables !

Lancez 1D6 à chaque fois qu'une figurine qui n'appartient pas à l'armée du Chaos se téléporte dans une bataille où il y a un ou plusieurs démons attendant d'être invoqués dans le Warp. Ceci s'applique aux figurines se téléportant par tout moyen, y compris les Araignées Spectrales, les Terminators et les personnages utilisant la carte d'équipement *Téléporteur Warp*, ainsi que les figurines utilisant des pouvoirs psychiques comme *Seuil* ou *Déplacement*. Notez qu'un jet séparé est effectué pour chaque figurine à chaque saut, ainsi des Araignées Spectrales effectuant deux sauts dans le même tour doivent lancer deux fois chacune.

Le jet est effectué lorsque la figurine réapparaît sur le champ de bataille. Sur un résultat de 2 à 6, rien d'inquiétant n'arrive, mais sur un résultat de 1, un démon possède de la figurine ! La figurine possédée est tuée, retirée du jeu et remplacée par une figurine de démon choisie par le joueur du Chaos.

Les Chevaliers Gris et les Inquisiteurs de l'Ordeo Malleus sont spécialement entraînés à utiliser leurs pouvoirs psychiques pour se protéger des démons lorsqu'ils se téléportent. Ils ne sont donc pas affectés par cette règle.

BANNISSEMENT

Les démons sont bannis dans le Warp s'il ne reste plus de figurines portant leur Marque du Chaos sur la table. Par exemple, si vous avez invoqué une unité de Démonettes et que plus tard dans la bataille toutes les figurines portant la Marque de Slaanesh sont tuées, les Démonettes sont rejetées dans le Warp. Cela signifie qu'il est plutôt stupide de faire entrer un démon en jeu en le faisant posséder la dernière figurine de l'armée portant sa Marque du Chaos car le démon apparaîtrait, tuant la figurine, et serait immédiatement renvoyé dans le Warp.

Les démons sont renvoyés dans le Warp dès que la dernière figurine portant leur Marque est retirée.

POINTS DE VICTOIRE

Les points de victoire ne sont gagnés par votre adversaire que pour les démons qui sont entrés en jeu et qui ont ensuite été détruits ou bannis. Les démons majeurs fonctionnent comme des personnages et rapportent à votre adversaire des points en fonction de leur coût. Les autres démons rapportent 1 point de victoire à votre adversaire à chaque fois qu'il tue ou bannit trois démons, quel que soit leur type.

TIR SUR LES DEMONS

Les règles de choix d'une cible de Warhammer 40,000 restreignent les cibles que les troupes peuvent choisir dans la fumée et la confusion d'une bataille. Ces règles imposent à la plupart des troupes de tirer sur l'unité ennemie la plus proche, avec le choix de tirer sur le véhicule ennemi le plus proche ou l'escouade ou personnage le plus proche. Ces règles ne s'appliquent pas aux démons car leur taille varie des minuscules Nurglings aux monstrueux démons majeurs.

Même l'ork le plus obtus peut remarquer la différence de taille entre une créature d'un mètre de haut et une de trois mètres, il semble donc normal de considérer que les Grands Immondes ne peuvent se dissimuler derrière des Portepeste. Cependant, identifier spécifiquement une créature est presque impossible en situation de combat.

Pour représenter la difficulté de choix d'une cible dans une horde de démons, nous avons divisé ceux-ci en quatre catégories dans lesquelles choisir.

1. Créatures monstrueuses

Elles comprennent :

- Tous les démons majeurs
- Les dreadnoughts
- Les bêtes de Nurgle
- Les champions sur des Juggernauts ou des Montures de Slaanesh

2. Véhicules

Ils comprennent :

- Les Land Raiders
- Les Rhinos
- Les Predators
- Les marines du Chaos sur motos

3. Petites créatures

Elles comprennent :

- Les nurglings

4. Créatures de taille humaine

Elles comprennent toutes les figurines n'appartenant pas aux autres catégories.



Gardien des Secrets

Une escouade doit normalement tirer sur l'unité cible la plus proche. Est considérée comme unité toute formation, allant d'un démon majeur à une unité de vingt Berserks de Khorne. Aussi longtemps qu'il s'agit de la plus proche de l'escouade qui tire, elle forme une cible légitime. Cependant :

1 Un attaquant peut ignorer une unité de créatures monstrueuses ou de véhicules en faveur d'autres cibles, ou d'autres cibles en faveur d'une unité de créatures monstrueuses ou de véhicules. En d'autres mots, vous pouvez choisir de tirer sur l'unité de créatures monstrueuses la plus proche, ou l'unité de véhicules la plus proche, ou l'unité de créatures de taille humaine la plus proche. Il est évident qu'un soldat équipé d'un canon laser ne perdra pas son temps à tirer sur des Horreurs Bleues s'il voit un démon majeur lui foncer dessus !

2 Les cibles à couvert peuvent être ignorées en faveur de cibles à découvert, même si elles sont plus proches. Ceci concrétise les situations où il est impossible ou quasiment impossible de toucher l'ennemi à cause du couvert alors que les troupes à découvert offrent une alternative évidente.

3 Les petites créatures peuvent toujours être ignorées en faveur d'autres à moins d'être à 15 cm ou moins des figurines qui tirent. Si les créatures sont à 15 cm ou moins, l'escouade doit leur tirer dessus de préférence à d'autres cibles plus éloignées car elles représentent un danger immédiat.



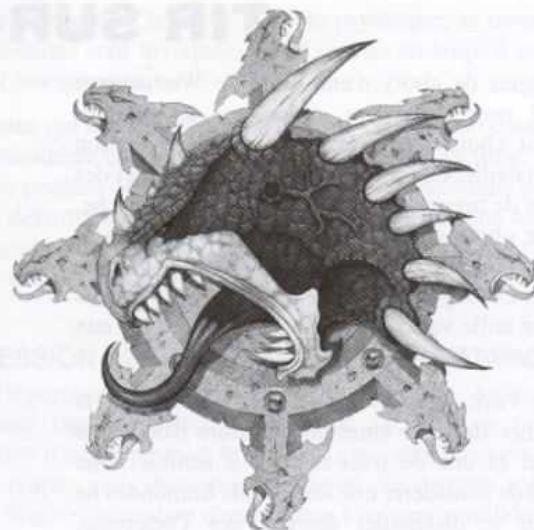
"Attaque" est le seul ordre dont il faut se rappeler.

Kfiarn des WorldEaters

Les Space Marines peuvent tirer sur :

- a) Les Incendiaires (cible la plus proche)
- b) Les Horreurs Roses (à découvert)
- c) Le dreadnought du Chaos (créature monstrueuse la plus proche)

Ils ne peuvent pas tirer sur le Duc du Changement (D) car le dreadnought, plus proche, est également une créature monstrueuse.



Normalement, les membres d'une escouade doivent tous tirer sur la même cible. Par exemple, un joueur peut dire "Cette escouade de marines tire sur cette escouade de marines du Chaos". Cependant, les soldats de l'escouade équipés d'armes spéciales ou lourdes, comme un fusil ou un canon laser, ont le droit de tirer sur une cible de taille différente car on leur a enseigné à privilégier les grandes créatures ou autres menaces similaires et ils agiront en conséquence. Cependant, ils doivent quand même tirer sur la "cible différente" la plus proche.

Les héros et les personnages spéciaux peuvent toujours tirer sur la cible de leur choix s'ils tirent avec un pistolet ou une arme de base. S'ils sont équipés d'une arme lourde, ils sont soumis aux règles de Choix d'une Cible, tout comme les soldats ordinaires.

CHOIX D'UNE CIBLE AVEC UNE ARME INHABITUELLE

Les règles de choix d'une cible s'appliquent à toutes les armes, même celles à gabarits ou avec des de tir soutenu. Ces règles représentent les décisions instantanées prises par les soldats pour survivre en éliminant l'ennemi le plus proche. N'oubliez pas que les soldats n'ont pas la vue globale du joueur et qu'ils se préoccupent d'éliminer la menace la plus proche, quitte à ignorer un ennemi plus redoutable se trouvant plus loin.

Les règles de choix d'une cible font que les touches multiples des armes à tir soutenu doivent être appliquées à l'unité cible. Par exemple, elles ne peuvent pas être réparties dans plusieurs unités différentes situées dans un rayon de 10 cm de la figurine d'abord touchée. Ainsi, si votre canon d'assaut touche un marine du Chaos et obtient 6 touches, toutes ces touches doivent être distribuées aux marines du Chaos, aucune ne peut être appliquée au champion du Chaos situé derrière. Notez également que les touches d'une arme à tir soutenu ne peuvent pas être appliquées aux figurines plus difficiles à toucher que la première, donc si vous touchez une figurine à découvert, vous ne pouvez pas utiliser le tir soutenu pour tirer sur des figurines cachées derrière un mur.

De même, si vous utilisez une arme à gabarit, elle doit tirer sur l'unité la plus proche et être placée de façon à ce que le plus possible des figurines touchées

appartiennent à l'unité cible. S'il est acceptable que le gabarit affecte une autre unité juste derrière ou sur le côté de l'unité la plus proche, viser l'unité la plus proche pour toucher sournoisement l'unité derrière ne l'est pas.

Le Space Marine ne peut pas tirer ainsi car il doit essayer de toucher le plus de figurines possibles dans l'unité la plus proche.

Attaque Licite

LES DEMONS AU CORPS A CORPS

Les démons comptent principalement sur les combats rapprochés pour écraser leurs adversaires. Ils sont considérés comme faisant partie des meilleurs guerriers en corps à corps et peu parmi ceux qui les ont affrontés sont encore en vie pour en parler. Grâce à ces formidables capacités à massacrer leurs adversaires, les corps à corps jouent souvent un rôle majeur dans les combats contre des démons. De ce fait, il est intéressant de se pencher sur les points les plus importants des corps à corps impliquant des démons.

DECLARATION DES CHARGES

La première chose à faire au début de votre tour est de vérifier la position de vos troupes et de déclarer lesquelles de vos forces vont charger. Il est très important de déclarer vos charges avant de déplacer vos troupes. Si vous oubliez de déclarer les charges de certaines de vos figurines, vous ne pourrez les faire entrer en corps à corps durant ce tour.

Notez que vous n'êtes pas obligé de voir un ennemi pour pouvoir déclarer une charge contre lui, vous pouvez donc charger des adversaires qui se cachent ou hors de vue.

CHARGER

Lorsque vous chargez, déplacez chaque figurine une par une. Prenez en compte les pénalités dues au terrain et aux obstacles que la figurine traverse. N'oubliez pas qu'une figurine en charge doit engager la figurine la plus proche mais peut ignorer les figurines ennemies déjà engagées en corps à corps. Vous pouvez donc utiliser des figurines bon marché comme les Nurglings pour occuper les fantassins adverses (si vous pensez à les déplacer en premier) pendant que votre démon majeur charge un héros ou un psyker ennemi, par exemple.

ROMPRE UN COMBAT

Normalement, les créatures ne peuvent pas se désengager volontairement d'un corps à corps et, si elles le font, leurs adversaires ont une chance de les frapper par derrière. Cependant, certains démons sont si grands et si puissants qu'ils peuvent tout simplement écarter les adversaires de taille humaine pour continuer à avancer dans les lignes ennemies.

Les démons majeurs, dreadnoughts du Chaos et champions chevauchant des Juggernauts peuvent se désengager d'un corps à corps dans leur phase de mouvement.

Lorsque ces créatures se dégagent d'un combat, elles ne peuvent pas courir ni se dissimuler, mais elles peuvent tirer. Si une de ces figurines est en corps à corps avec un adversaire qui combat d'autres troupes du Chaos, elle peut déclarer une charge contre un autre ennemi car elle peut ignorer l'adversaire avec lequel elle est déjà engagée au corps à corps.



Portepeste

TIR SUR UN CORPS A CORPS

Il est assez probable que les joueurs ennemis voudront tirer sur les démons en corps à corps avec leurs propres troupes. Il s'agit d'une tactique légitime mais désespérée et qui peut mal tourner. Déterminez les tirs normalement puis répartissez aléatoirement les touches entre les figurines. Comme les combattants sautent, se baissent ou plongent dans tous les sens, les touches avec gabarit sont également déterminées aléatoirement. Ainsi par exemple, si un lance-flammes tire sur un sanguinaire en corps à corps avec un marine, les touches seront distribuées aléatoirement entre les deux combattants.

Pour la répartition aléatoire des touches, les créatures monstrueuses (démons majeurs, etc.) sont considérées être deux fois plus grandes qu'un homme et les petites créatures (Nurglings) deux fois plus petites. Par exemple, si vous répartissez aléatoirement des touches entre un Space Marine et un démon majeur en lançant un D6, le Space Marine sera touché sur un résultat de 1 ou 2, et le démon majeur sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6. De cette façon, le démon majeur a deux fois plus de chances d'être atteint du fait de sa grande taille.

COHERENCE D'ESCOUADE

Les figurines en corps à corps peuvent ignorer les règles de formation d'escouade. Elles sont autorisées à se trouver à plus de 5 cm du reste de leur escouade. Les figurines qui poursuivent ont également le droit de se déplacer au-delà de la distance normale de formation de 5 cm. Cependant, une fois l'engagement en corps à corps terminé, les figurines redeviennent sujettes à la règle de formation et doivent revenir dans un rayon de 5 cm du reste de leur escouade dès que possible. Voir le livre de règles de Warhammer 40,000 pour les règles complètes de formation.



L'innocence ne prouve rien



POUVOIRS PSYCHIQUES DES DEMONS

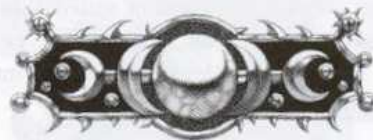
De nombreux démons ont le pouvoir de soumettre les énergies psychiques à leur volonté. En fait, les démons majeurs sont aussi bons à ce jeu que les plus puissants des psykers. D'autres démons ne peuvent utiliser de pouvoirs par eux-mêmes mais peuvent regrouper leurs énergies pour ensemble être capables de délivrer une puissante attaque psychique.

Les démons majeurs ne tirent pas de cartes de pouvoirs psychiques au début de la partie comme décrit dans les règles sur les psykers. Leur niveau de maîtrise et leur discipline psychique sont donnés ci-dessous.

Démon Majeur	Niveau de Maîtrise	Discipline
Gardien de Secrets	4	Slaanesh
Grand Immonde	4	Nurgle
Duc du Changement	4	Tzeentch

Comme les démons majeurs ont toujours les quatre pouvoirs psychiques de leur discipline, ils prendraient toutes les cartes de cette discipline, n'en laissant aucune pour les sorciers du Chaos. Pour éviter ceci, ne leur donnez pas de cartes, ils sont toujours sensés posséder tous les pouvoirs de leur discipline, même si les cartes sont en fait détenues par d'autres psykers. C'est une des rares circonstances où des pouvoirs psychiques spécifiques peuvent être utilisés par plus d'une figurine.

D'autres démons ont droit à des pouvoirs psychiques par unité plus que par individu. Les démons, comme les démons majeurs, ne reçoivent pas de cartes comme les psykers. A la place, les pouvoirs qu'une unité de démons peut utiliser dépend du nombre de figurines de l'unité, voir ci-dessous.



Chaque unité peut utiliser le pouvoir correspondant à sa taille et tout ceux indiqués pour les unités de taille inférieure. Ainsi par exemple, une unité de 6-10 démonettes pourrait utiliser *Soumission* et *Rayon de Slaanesh*. De plus, le niveau de maîtrise d'une unité de démons dépend de sa taille, comme on peut le voir sur le tableau. Au fur et à mesure que les démons subissent des pertes et que la taille de l'unité se réduit, les pouvoirs et le niveau de maîtrise de l'unité baissent aussi.

Il est intéressant de noter qu'un pouvoir utilisé par une unité ne fonctionne pas sur toute l'unité à moins que ce ne soit normalement le cas. Ainsi par exemple, si une unité de portepeste utilise *Aura de Déchéance*, seul un portepeste sera affecté (le joueur du Chaos choisit bien sûr lequel).

Type de Démon		Nombre de démons de l'unité			
		1-5	6-10	11-15	16+
DEMONETTES	<i>Pouvoir :</i>	Soumission	Rayon de Slaanesh	Pavane de Slaanesh	Malédiction Charnelle
	<i>Niveau de maîtrise :</i>	1	2	3	4
PORTEPESTE	<i>Pouvoir :</i>	Aura de Déchéance	Miasmes de Pestilence	Flot de Corruption	Vent de Peste
	<i>Niveau de maîtrise :</i>	1	2	3	4
HORREURS *	<i>Pouvoir :</i>	Feu Rose de Tzeentch	Eclair du Changement	Tempête de Feu	Bienfait de Tzeentch
	<i>Niveau de maîtrise :</i>	1	2	3	4

(* Seules les Horreurs Roses Comptent)

SORCIERS DU CHAOS

Il y a deux types de sorciers du Chaos :
Sorciers Marins du Chaos et Mages du Chaos.

Les sorciers du Chaos utilisent les disciplines suivantes :

Sorciers marins du Chaos

Discipline Principale : Slaanesh, Tzeentch ou Nurgle

Disciplines Secondaires : Pouvoirs d'Archiviste et de l'Adeptus

Mages du Chaos

Discipline Principale : Slaanesh, Tzeentch ou Nurgle

Disciplines Secondaires : Pouvoirs de l'Adeptus

Note : un sorcier du Chaos ou un Mage reçoit ses pouvoirs du dieu du Chaos dont il porte la marque. Un Mage ou Sorcier du Chaos ne peut jamais recevoir de pouvoirs de deux dieux différents. Un Mage ou Sorcier du Chaos qui ne porte aucune marque du Chaos doit choisir une de ses disciplines secondaires comme discipline primaire à la place.



FORCES ET FAIBLESSES DES DEMONS

Du fait de leur métabolisme unique et de leur psychologie incompréhensible, les démons sont affectés différemment par certaines armes et peuvent être complètement immunisés à d'autres. La plupart des armes les plus communes et des grenades sont indiquées ci-dessous.

Attaques Aveuglantes

Les démons n'ont pas de nerfs optiques et ne sont donc pas affectés par les champs de conversion et les grenades photoniques.

Notez que les masques de Banshees eldars affectent normalement les démons, car il s'agit en fait d'une attaque psychique. Le Collier de Khome rend les chiens de Khome immunisés aux effets des masques de Banshees.

Tisse-Mort et Baiser d'Arlequin

Les démons sont autorisés à effectuer leur sauvegarde d'aura démoniaque contre ces armes et sont normalement affectés par elles.

Canon à Distorsion, Canon Fantôme et Grenade Vortex

Les démons sont normalement affectés par ces armes (les résultats "tué" deviennent plutôt "renvoyé chez lui" !).

Lance-Flammes

Les créatures démoniaques subissent normalement les dommages dus aux flammes et peuvent prendre feu. Cependant, comme les démons ne sont pas des créatures totalement réelles et ne sont donc pas réellement blessés par elles (juste renvoyées dans le Warp), ils peuvent ignorer les flammes et continuer à se déplacer et combattre normalement. La créature doit quand même lancer pour les dommages des flammes au début de chacun de ses tours.

Gaz et Virus

Les démons sont immunisés aux armes basées sur les gaz/virus suivants : asphyxiant, hallucinogène, cauchemar, chimique, bactériologique, poison de lictor, biomorphe sac à venin tyranide et munitions de shuriken hurleur.



Nous sommes en guerre contre des forces trop horribles pour être comprises. Nous ne pouvons nous permettre la moindre pitié envers ceux qui s'écartent du droit chemin. La pitié nous détruit, elle affaiblit et sape notre volonté. Oubliez de telles pensées. Elles ne sont pas dignes d'Inquisiteurs au service de l'Empereur. Louez son nom car notre résolution ne fait que refléter ses buts.

Livre des Exorcismes, Versets de l'Inquisiteur Enoch

Les armes à aiguille infligent toujours une touche de F3 due au rayon laser qui porte l'aiguille jusqu'à sa cible mais ne blessent pas automatiquement un démon.

Le canon venin tyranide, le poing épineux et le dévoreur doivent diviser leur Force par deux (arrondi au supérieur) quand ils tirent sur des démons, pour représenter le fait que les démons ne sont pas affectés par les poisons. Les démons sont traités de la même façon que les tyranides quand ils sont touchés par une spore mine. Notez que les étrangleurs affectent normalement les démons.



Les démons sont immunisés aux acides mutagènes utilisés dans les obus Feu d'Enfer. Ils sont affectés normalement par les autres formes d'acides, comme ceux utilisés par les crache-mort et les jets de flammes.

Enfin, les démons ne sont pas affectés par les drogues des équipements suivants (et ne peuvent donc pas les utiliser) : drogues de combat, frenzon, médi-pack.

Gravitons

Les démons ne sont pas affectés par les Gravitons.

Artillerie Ork

Kanon Elevator : Lorsque vous lancez pour toucher avec un kanon Elevator, traitez les démons majeurs comme des cibles ayant la taille d'un dreadnought.

Rokette Pulsor et Shokk Attack Gun : Tous les démons sont considérés comme des fantassins contre ces armes.

Squigs Insectoïdes : Les démons ont la sauvegarde donnée dans le Codex Ork. Notez que cette sauvegarde remplace leur sauvegarde d'aura démoniaque.

Attaques psychiques et Armes de Force

Les démons sont très sensibles aux attaques psychiques et aux armes de force.

Pouvoirs Psychiques, Coiffe Ardente et Eclair Warp de Zoanthrope : Les démons n'ont pas droit à leur sauvegarde d'aura démoniaque contre ces pouvoirs psychiques.

L'Épée d'Asur, Épées d'Os tyranides, la Mort Hurlante, le Bâton Runique des Tempêtes & le biomorphe tyranide "Griffes Acérées" : Un démon touché par une de ces armes ne reçoit pas la sauvegarde de son aura démoniaque.

Épée de Force, Hache de Force, Sceptre de Force, Fulgurant Psy, Arme de Force Nemesis, Bâton de Bizarboy, Bâton d'Ulthamar, Épée Sorcière et Lance Chantante : Un démon touché par une de ces armes est automatiquement blessé et ne reçoit pas sa sauvegarde d'aura démoniaque.

Electro-Coque et Champ Electrique

La carte de véhicule *Electro-coque* et le biomorphe tyranide *Champ Electrique* n'affectent pas les démons.

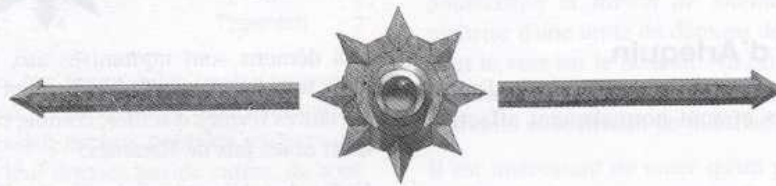
RECOMPENSES DU CHAOS

Les récompenses du Chaos peuvent être achetées pour les Seigneurs du Chaos, les Champions et les Sorciers du Chaos comme indiqué dans les listes d'armées.

Le nombre de récompenses que peut recevoir une figurine est donné dans les listes d'armées correspondantes, mais est néanmoins toujours égal au nombre de cartes d'équipement que la figurine peut avoir à sa disposition. Chaque récompense doit être prise à la place d'une des cartes d'équipement. Par exemple, un Seigneur du Chaos peut avoir trois cartes

d'équipement, ou trois récompenses du Chaos, ou n'importe quelle combinaison parvenant à un total de trois.

Les récompenses du Chaos peuvent être prises plus d'une fois pour des figurines différentes. Cependant, deux figurines ne peuvent pas avoir exactement la même combinaison de récompenses du Chaos. Par exemple, vous pouvez avoir une figurine avec Pourriture de Nurgle, une seconde avec Pourriture de Nurgle et Bête de Nurgle, une troisième avec Bête de Nurgle et Nuage de Mouches, etc.



NURGLE

Les Champions ou Seigneurs arborant la Marque de Nurgle peuvent choisir dans les récompenses du Chaos suivantes.

BETE DE NURGLE 40 pts

La figurine est accompagnée par une Bête de Nurgle qui lui a été offerte par le dieu du Chaos. Les caractéristiques et les règles spéciales de la Bête sont données dans le chapitre Créatures Démoniaques de ce livre. La Bête essaiera de rester à tout moment dans un rayon de 15 cm de son maître. Ces deux figurines forment en fait une unité spéciale qui doit respecter les règles de formation.

POURRITURE DE NURGLE 5 pts

Après avoir effectué les attaques normales en corps à corps, lancez 1D6 pour chaque figurine ennemies mortelles en contact socle à socle. Sur un résultat de 6, elles contractent la Pourriture de Nurgle et subissent une blessure. Aucune sauvegarde d'aucun type n'est permise contre la Pourriture de Nurgle qui ne peut donc pas être stoppée par les champs énergétiques, par un médi-squig, esquivée, etc. Notez que ceci ne s'applique qu'aux mortels, pas aux autres démons, Avatars ou Gardes Fantômes.

NUAGE DE MOUCHES DE NURGLE 5 pts

Un nuage de mouches entoure la figurine. Toutes les figurines ennemies en contact socle à socle avec elle subissent un modificateur de -1 à leur CC, qu'elles attaquent la figurine entourée par le nuage ou une autre figurine.

EPEE PESTILENTIELLE 15 pts

L'Épée Pestilentielle ruisselle de bave venimeuse. Une blessure de cette arme tuera un mortel sur un résultat de 4+ sur 1D6 quel que soit le nombre de PV de la cible. Sur un résultat de 1-3, l'épée provoque juste une blessure. Notez que ceci ne s'applique qu'aux ennemis mortels, pas aux autres démons, véhicules, Avatars ou Gardes Fantômes.

KHORNE

Les Champions ou Seigneurs arborant la Marque de Khorne peuvent choisir dans les récompenses du Chaos suivantes.

HACHE DE KHORNE 15 pts

La figurine porte une des terribles Haches de Khorne, chargée de pouvoir chaotique et de mort ! Une touche d'une hache de Khorne n'inflige pas une blessure à sa victime mais 1D3 blessures (lancez 1D6 : 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3). De plus, l'arme ajoute +1 à la Force de son porteur.



COLLIER DE KHORNE 30 pts

On dit que les Colliers de Khorne ont été forgés à la chaleur de la rage du Dieu du Sang, au pied même de son trône d'airain. Le pouvoir du collier est d'absorber l'énergie du Warp alentour, fortifiant son porteur et le protégeant des attaques psychiques. En conséquence, les armes de force perdent leur bonus de Force et ne peuvent blesser automatiquement le porteur s'il s'agit d'un démon, et les attaques psychiques qui visent le porteur ou l'incluent dans leur zone d'effet sont annulées et ne fonctionnent pas.

JUGGERNAUT DE KHORNE 50 pts

La figurine chevauche un Juggernaut de Khorne qui lui a été offert par son dieu du Chaos. Les caractéristiques et les règles spéciales du Juggernaut sont données dans le chapitre Créatures Démoniaques de ce livre.

LOUANGE DE KHORNE 20 pts

La figurine peut relancer toute sauvegarde d'armure ratée. Notez que cette récompense ne fonctionnera que pour les sauvegardes d'armure, pas pour les autres types de sauvegarde.

TZEENTCH

Les Champions ou Seigneurs arborant la Marque de Tzeentch peuvent choisir parmi les récompenses du Chaos suivantes.

SOUFFLE ENFLAMME 10 pts

La figurine crache des flammes qui lui permettent d'attaquer durant la phase de tir comme si elle était équipée d'un lance-flammes. Cette attaque est traitée exactement comme un tir normal donc, si la figurine crache ses flammes, elle ne peut pas effectuer d'autres attaques dans le même tour et elle ne peut cracher ses flammes si elle est engagée en corps à corps.

DESTINEE DE TZEENTCH . . . 25 pts

Si une armée contient une figurine dotée de cette récompense du Chaos, les cartes de force sont toujours distribuées à son camp d'abord, même durant la phase psychique de l'adversaire. De plus, ce camp utilise toujours le premier pouvoir psychique. Si les deux camps ont un sorcier doté de cette récompense, les deux s'annulent et les règles normales s'appliquent.

DISQUE DE TZEENTCH 30 pts

La figurine monte un Disque de Tzeentch offert par le dieu. Les caractéristiques et les règles du Disque sont données dans le chapitre Créatures Démoniaques de ce livre.

FORTUNE DE TZEENTCH 40 pts

Une figurine dotée de cette récompense est autorisée à utiliser une annulation à chaque phase psychique, comme si elle avait reçu une carte Annulation. Cette annulation réussit toujours sur 4+, quels que soient les niveaux psychiques des figurines impliquées.

Des flammes sorcières bleues et roses scintillaient autour du sorcier tandis qu'il lançait son invocation. La moindre surface plane de la pièce était couverte de symboles cabalistiques, les hiéroglyphes des murs, du plancher et du plafond émettaient des lueurs froides. Dehors, des nuages noirs tourbillonnaient dans un ciel rouge sang. Les adeptes de Tzeentch savaient que les formes fantastiques sculptées par le vent révélaient les événements à venir. En ce moment pourtant, le sorcier ne prêtait aucune attention au ciel. Le sort coulait de ses lèvres comme l'eau d'un torrent, glaçant ses lèvres et engourdisant sa langue.

"Tzeentch, Seigneur de la Magie, Architecte du Changement, je t'implore de me révéler les voies sinueuses du destin que toi et toi seul connais. Montre-moi la trame de la magie, que je puisse m'impregner de ton pouvoir et réaliser ton œuvre. En échange de ce bienfait, je m'offre entièrement à toi, corps et âme."

Sur ces derniers mots, une rafale de vent souffla dans la pièce. Sous son impact, le sorcier fut projeté contre le mur puis tomba au sol en gémissant. Le vent se déchaîna et les symboles exécutés avec tant de soin furent érodés en quelques secondes. Les myriades d'étincelles de pouvoir magique qu'ils avaient contenues commencèrent à recouvrir le sorcier à terre comme une nuée d'insectes. Il hurla quand les paquets d'énergie scintillante pénétrèrent dans sa bouche, son nez et ses oreilles. Finalement, plusieurs heures plus tard, les dernières particules d'énergie magique s'éteignirent et le silence se fit dans la pièce dévastée. Le sorcier bougea, ouvrit des yeux où brillaient les feux multicolores de la magie et commença à rire.



Duc du Changement

SLAANESH

Les Champions ou Seigneurs arborant la Marque de Slaanesh peuvent choisir parmi les récompenses du Chaos suivantes.

GRACE DE SLAANESH 20 pts

En corps à corps, les figurines ennemies doivent effectuer un test de moral sur 3D6 pour pouvoir frapper cette figurine. Si elles ratent le test, elles combattent normalement mais si elles gagnent le combat, elles ne peuvent frapper la figurine, les touches sont perdues et le combat est considéré comme un match nul. Une fois qu'une figurine a réussi le test, elle n'a plus à le repasser.

REGARD DE SLAANESH 10 pts

Toute figurine ennemie tentant de combattre cette figurine en corps à corps a sa caractéristique Attaques réduite de -1 point.

CRI DE SLAANESH 5 pts

Lorsque la figurine charge, elle provoque la peur comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

MONTURE DE SLAANESH 25 pts

La figurine chevauche une Monture de Slaanesh offerte par le dieu du Chaos. Caractéristiques et règles spéciales des montures sont données dans le chapitre Créatures Démoniaques.

ICONES DU CHAOS

Si vous le désirez, vous pouvez donner une des Icônes du Chaos suivantes au porteur de Grande Bannière de votre armée, au lieu d'une Grande Bannière normale. Les règles normales de la grande bannière s'appliquent en plus des règles spéciales décrites ci-dessous.

La plupart des Icônes du Chaos sont dédiées à un des dieux du Chaos, et seul un porteur doté de la Marque de ce dieu peut porter une telle Icône. Par exemple, la Bannière de Rage est dédiée au dieu Khorne et ne peut donc être portée par un porte-bannière ayant la Marque de Tzeentch, Slaanesh ou Nurgle.

Certaines de ces Icônes sont dédiées au Chaos Universel et peuvent être prises par n'importe quel porte-bannière, quelle que soit sa Marque du Chaos.

Notez qu'un porte-bannière qui n'a aucune Marque du Chaos peut porter n'importe laquelle des Icônes du Chaos suivantes.



BANNIERE D'EXTASE 25 pts

La Bannière d'Extase contient l'essence d'innombrables adorateurs de Slaanesh morts d'extase dans de terribles sacrifices. L'air autour de la bannière est saturé de hurlements d'extase et de senteurs exotiques.

Toutes les figurines de l'armée du Chaos, à part celles portant la Marque de Khorne, dans un rayon de 15 cm de la bannière sont immunisées à la psychologie par les sensations irrésistibles qui s'en dégagent. De plus, ces figurines ne peuvent pas être démoralisées.

ICONE DU CHAOS - SLAANESH

BANNIERE DE RAGE 35 pts

La Bannière de Rage contient les âmes des plus sanguinaires des disciples de Khorne. Elle irradie des ondes palpables de colère et d'envie de massacre qui affectent l'esprit de ceux qui en sont proches, les mettant dans un état de frénésie meurtrière. Toute figurine de l'armée du Chaos, sauf celles portant la Marque de Slaanesh, dans un rayon de 15 cm de la bannière devient sujette à la frénésie, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

ICONE DU CHAOS - KHORNE

BANNIERE PESTILENTIELLE 15 pts

La Bannière Pestilentielle est une création innommable de pourriture s'agitant sous une brise nauséabonde. Une puissante magie retient un sort de corruption jusqu'à ce que le moment soit venu de semer la maladie et la ruine dans les unités ennemies.

La Bannière Pestilentielle contient un virulent sort de destruction qui peut être lancé une fois par bataille, pendant une phase psychique. On le considère comme un sort lancé avec Force Ultime mais ne nécessitant pas de carte Force pour être lancé. Le sort inflige 1D6 blessures qui peuvent être attribuées à toute figurine ennemie ou équipage de véhicules (y compris les dreadnoughts) dans un rayon de 15 cm de la bannière, bien que pas plus d'une blessure ne puisse être appliquée par figurine ennemie. Aucune sauvegarde d'aucun genre ne peut s'appliquer.

ICONE DU CHAOS - NURGLE

BANNIERE DE CHAIR 10 pts

La Bannière de Chair est faite de chair vivante et ressemble à un homme déossé à qui l'on aurait donné une forme rectangulaire. Elle a des bras aux mains crochues qui tâtonnent à la recherche d'une victime, des tentacules mouvants et une bouche remplie de crocs qui hurle des insanités. Si le porte-bannière est engagé en corps à corps, la bannière essaye de frapper et de saisir l'ennemi, attirant ses prises vers sa bouche ou brisant leurs cous comme des brindilles.

Durant la phase de corps à corps, la Bannière de Chair inflige 1D6 touches de Force 5 avec un modificateur de sauvegarde de -2 qui peuvent être réparties entre les adversaires du porte-bannière. Cette attaque est effectuée au début de la phase de corps à corps avant que les attaques normales ne soient résolues. Les figurines ennemies qui survivent à l'attaque de la bannière peuvent attaquer le porte-bannière selon les règles normales.

ICONE DU CHAOS - TOUTES DIVINITES

BANNIERE DU CHANGEMENT 20 pts

La Bannière du Changement est imprégnée du pouvoir d'altération et les symboles qui l'ornent se transforment sans arrêt. L'énergie gronde à l'intérieur de la bannière et, lorsqu'une unité s'approche trop près, se déverse en un épouvantable rugissement.

La bannière contient un sort qui peut être lancé une fois par bataille, durant n'importe quelle phase psychique. On le considère comme un sort lancé avec Force Ultime mais ne nécessitant pas de carte Force pour être lancé. Le sort inflige 2D6 touches de Force 6 avec un modificateur de sauvegarde de -3, qui peuvent être attribuées à toute figurine ennemie dans un rayon de 15 cm de la bannière. Les morts subissent d'atroces mutations sous l'effet des forces du Chaos et les survivants doivent immédiatement passer un test de moral.

ICONE DU CHAOS - TZEENTCH

BANNIERE WARP 25 pts

La Bannière Warp est d'un noir de jais et est saturée d'énergie psychique. La bannière agit comme une fenêtre sur les Royaumes du Chaos où l'on peut voir des silhouettes terrifiantes danser et faire des cabrioles, se rapprochant parfois pour observer l'univers matériel.

Une fois par bataille, la Bannière Warp peut être utilisée durant la phase psychique pour générer 2D6 points d'invocation. Ces points peuvent être utilisés par eux-mêmes ou en combinaison avec d'autres points pour invoquer n'importe quelle créature démoniaque. Voir les règles d'Invocation de Démons. Les points non utilisés dans le tour où ils ont été générés sont perdus et ne peuvent pas être gardés pour plus tard. La Bannière Warp fonctionne comme une figurine portant toutes les Marques du Chaos pour l'invocation de démons.

ICONE DU CHAOS - TOUTES DIVINITES

ARSENAL DU CHAOS

Lorsque les légions renégates se rebellèrent contre l'Empereur, l'Imperium était en pleine mutation et tentait d'assimiler les connaissances retrouvées et les vastes ressources récupérées lors de la Grande Croisade. Au moment où Horus lâcha ses légions, l'Adeptus Astartes était en cours de rééquipement grâce aux nouvelles armures et à l'armement flambant neuf sortant des forges de l'Adeptus Mechanicus.

En conséquence, les forces qui se battirent lors de l'Hérésie d'Horus étaient équipées d'un mélange des armes archaïques dont elles disposaient durant la Croisade et des armes, inconnues auparavant, provenant des antiques technologies retrouvées. Les légions renégates étaient les plus éloignées de Terra, elles furent donc parmi les dernières à recevoir le nouvel armement et les dernières armures. Les troupes d'Horus ne bénéficiaient pas de la plupart des armes qui allaient devenir courantes dans les arsenaux de l'Imperium dans les millénaires ultérieurs.

Après la chute d'Horus, les légions renégates furent repoussées dans l'Œil de la Terreur, hors d'atteinte du temps. Leur armement et leurs armures furent embellis et décorés de motifs personnalisés mais, à part cela, ils sont restés les mêmes depuis le début de la Longue Guerre. Les innovations et les inventions ne touchent guère les forces du Chaos dans leur bataille contre l'Imperium tant détesté et toute nouveauté enfonce un peu plus les pointes de la haine dans les esprits torturés de ces prisonniers du passé.

ARMEMENT

Au début de la Grande Croisade, les légions Space Marines furent à la pointe de presque tous les engagements. Ceci en fit des forces spécialisées dans le combat rapproché, équipées de bolters, de lance-flammes et d'armes de corps à corps. Lorsqu'il fallait une importante puissance de feu, les titans et les tanks lourdement armés fournissaient la couverture nécessaire pendant que les marines portaient le coup fatal.

L'Imperium grandissant de plus en plus, les Space Marines durent s'éparpiller partout où l'on avait besoin d'eux. Au cours de ces petits affrontements sur des mondes très éparpillés, il était impossible d'attendre l'appui des titans, des tanks et du gros des forces de l'Imperium. L'Adeptus Astartes dut alors posséder son propre armement lourd.



Lorsque les légions commencèrent à se rééquiper, certaines armes qui devinrent plus tard courantes étaient encore expérimentales ou n'existaient que sur le papier. Beaucoup d'autres reposaient sur des sciences à peine maîtrisées, elles avaient été découvertes dans d'anciens traités de technologie et avaient été copiées. Par exemple, les légions renégates n'avaient pas accès aux bombes à fusion ou aux multi-fuseurs, mais les fuseurs eux-mêmes étaient très courants. De même, les lance-plasma ainsi que les pistolets à plasma existaient, mais les lance-plasma lourds étaient forcément montés sur des dreadnoughts ou sur des véhicules.

Les légions étaient donc largement équipées d'un armement connu, solide et fiable. L'autocanon, à la fois très simple et redoutable, était très populaire car il pouvait facilement être transporté par un marine en armure énergétique. Les bolters lourds pouvaient ouvrir des tranchées dans les rangs ennemis, bien qu'ils ne disposaient pas encore des obus Feu d'Enfer que l'Adeptus Mechanicus ne développa que dix mille ans plus tard dans le but de venir à bout des tyranides.

Le canon laser resta le tueur de tank qu'il avait toujours été et le lance-missiles était largement utilisé car il pouvait détruire véhicules et troupes avec des munitions différentes, bien que les missiles à fusion fussent alors inconnus. Les viseurs primitifs étaient sujets à des problèmes de fonctionnement, la plupart des armes lourdes n'en avaient donc pas.

Au moment de l'Hérésie, les légions Space Marines utilisaient un armement plus diversifié que celui de la Croisade, notamment les masses énergétiques et les haches tronçonneuses qui ont presque disparu dans l'Imperium du 41ème millénaire. Les épées énergétiques furent une exception car le secret de leur fabrication était toujours inconnu, faisant de chaque exemplaire découvert un objet rare et de grande valeur. Les grenades aveuglantes, photoniques et à fusion étaient aussi très rares sur le champ de bataille.

L'armement des escouades Terminator était très différent durant l'Hérésie car l'armure dreadnought était toujours en cours de développement à cette époque. Il fallut attendre plusieurs siècles pour que les Terminators soient équipés de canons d'assauts, de fulgurants, de lance-missiles Cyclones et de Marteaux Tonnerre qui devinrent leur équipement habituel dans tout l'Imperium.



ARMURE ENERGETIQUE

Tout comme l'armement, l'armure énergétique des Space Marines était en cours de remplacement à la fin de la Grande Croisade. Le modèle précédent d'armure énergétique, appelé armure de Croisade, laissait la place à la nouvelle armure codex qui avait été développée grâce à de nouvelles technologies.

L'armure de Croisade était facilement reconnaissable par son casque fixe et les lourdes plaques rivetées qui révélaient sa structure en plastacier. La nouvelle armure codex possédait un casque qui pouvait pivoter, grâce à de nouveaux implants de contrôle, et des courbes plus arrondies grâce à l'utilisation de plaques de céramite placées sur une structure de plastacier



Les modèles précédents souffraient d'une certaine vulnérabilité à cause des nombreux câbles vitaux ne pouvant être intégrés sous les plaques de céramites et restant donc exposés au niveau de la poitrine. Ceci fut plus tard résolu par l'ajout d'une plaque pectorale d'armure (généralement frappée de l'aigle Impérial) protégeant ces câbles.

Au moment de l'hérésie, les armures de Croisade étaient loin d'avoir disparu au sein des légions, à l'exception de celles qui étaient en opération dans le bras oriental. Malgré cela, chaque camp dut, à cause des terribles batailles, réintroduire les modèles réformés pour remplacer les pertes subies, et même récupérer celles des morts sur le champ de bataille alors que les pertes s'accumulaient. L'armure des légions renégates dans l'Œil de la Terreur reflète ce passé turbulent, exhibant souvent ces plaques de plastacier rivetées si particulières au lieu de la céramite aux formes arrondies de l'armure codex impériale. Les câbles exposés ne sont pas rares et de nombreux Space Marines du Chaos ont personnalisé leur armure avec des cornes barbares, des crêtes, des crânes et des chaînes.

ARMURE TERMINATOR

L'armure Terminator devint largement disponible peu de temps avant l'Hérésie d'Horus. L'Adeptus Mechanicus, débordant de technologies nouvellement gagnées par l'Imperium en pleine expansion, avait voulu concevoir l'armure Space Marine idéale. Leur création fut cependant trop lourde et trop difficile à produire et à entretenir pour que les légions Space Marines éparpillées puissent en être complètement équipées. Cependant, toutes les légions les adoptèrent rapidement pour les destiner à des escouades spécialisées dans les combats rapprochés sanglants, les abordages de vaisseaux, les progressions à travers les tunnels, les cités et tout autre environnement similaire. Dans ces cas de figure, la protection supplémentaire offerte par l'armure Terminator, qui permettait ainsi d'engager un nombre de combattants plus faible, assura la popularité de l'armure.

Règles Spéciales

L'armure Terminator donne à son possesseur un jet de sauvegarde de 3+ sur 2D6. Les Terminators rebelles ne disposent pas des accessoires sophistiqués que portent les Terminators impériaux comme les viseurs et les balises de téléportation, soit parce que leur armure est trop ancienne, soit parce que ces équipements sont tombés en panne et n'ont jamais été réparés.

AUTRES EQUIPEMENT

ANTIGRAV ET REACTEURS DORSAUX

Bien que les réacteurs dorsaux et les antigrav aient été disponibles en quantité limitée dans les légions Space Marines avant l'Hérésie, ils l'étaient dans des proportions beaucoup plus faibles que dans les chapitres issus des fondations postérieures à l'hérésie d'Horus. Les rituels de fabrication et de maintenance complexes nécessaires à leur bon fonctionnement les ont fait disparaître des légions renégates dès leur bannissement dans l'Œil de la Terreur.

CARTES D'EQUIPEMENT

Même si les légions renégates n'ont pas accès à une bonne partie de l'armement et de l'équipement perfectionné des Space Marines impériaux, cette restriction ne saurait s'appliquer aux cartes d'équipement. Ces cartes représentent des artefacts rares ou peu courants qui ne se trouvent pas entre les mains des combattants ordinaires des chapitres les plus connus. Les personnages Space Marines du Chaos ont eu largement le temps de s'emparer de ce genre d'objets durant la Grande Croisade, tout au long de l'Hérésie et dans les dix mille années de la Longue Guerre.

Les seules exceptions sont les cartes d'équipement données par le Codex Ultramarines et qui sont marquées "Terminators Space Marines seulement". Ces cartes représentent des équipements particuliers qui ont été développés par l'Imperium conjointement à des améliorations de l'armure tactique dreadnought, elles sont donc inaccessibles aux Space Marines du Chaos.

CARTES DE VEHICULES

Les véhicules des Space Marines du Chaos ont été personnalisés et spécialisés durant la Longue Guerre. Très peu ont survécu et ceux qui sont encore opérationnels n'ont plus rien à voir avec des véhicules au standard GSC. Les véhicules des Space Marines du Chaos ont accès aux cartes de véhicules d'usage général, à celles données dans ce livre et à celles réservées aux véhicules de l'Imperium données dans *Dark Millennium* à l'exception des cartes *Fulgurants* et *Missile Traqueur*.

Le Codex du Chaos comprend une carte de véhicule pour chacun des quatre pouvoirs du Chaos : *Infection de Nurgle* (Nurgle), *Destructeur* (Khorne), *Feu du Warp* (Tzeentch) et *Amplificateur Warp* (Slaanesh). Ces cartes ne peuvent être données à un véhicule que si celui-ci possède déjà la carte de véhicule *Possession Démoniaque* et elles ne peuvent pas exister en plusieurs exemplaires.

ARMEMENT DU CHAOS

ARMES DE TERMINATORS

ARMES COMBINÉES

Les premières escouades Terminator étaient simplement armées de bolters, mais les Space Marines sur le terrain firent remarquer que ceci n'exploitait pas assez la puissance motrice de l'armure et ne leur donnait pas assez de puissance de feu. L'Adeptus Mechanicus coupla tout simplement deux armes pour en obtenir une adaptée à la taille des Terminators. Les armes combinées sont composées d'un bolter et d'une des trois autres suivantes : lance-flammes, fuseur ou second bolter. Bien que des armes combinées incluant un lance-plasma aient été développées durant l'Hérésie d'Horus, elles restèrent relativement rares et ne furent pas distribuées aux escouades.



On découvrit rapidement que la seule combinaison permettant d'utiliser les deux armes conjointement sans provoquer d'accidents de tir, était celle de deux bolters. Des développements ultérieurs créèrent des armes combinées pouvant utiliser leurs deux canons simultanément, mais comme celles incluant des armes à plasma, elles étaient difficiles à produire à grande échelle et restèrent rares.

Les Terminators bénéficièrent d'une puissance de feu accrue grâce aux premières combinaisons d'armes, et les techmarines améliorèrent constamment les modèles de base, y fixant des chaînes de tronçonneuses et des lames énergétiques permettant de les utiliser aussi en corps à corps.

Au cours de l'Hérésie d'Horus, le bolter combiné s'avéra l'arme la plus flexible d'emploi et la plus sûre. Il fut plus tard amélioré par des systèmes d'approvisionnement en munitions plus performants et sa cadence de tir fut augmentée pour devenir le fulgurant utilisé par les escouades de Terminators impériaux. Les escouades de Terminators rebelles sont encore équipées d'anciennes armes combinées car elles sont plus adaptées au corps à corps, qui est leur style de combat préféré.

Règles Spéciales

Une arme combinée peut être d'un des modèles suivants :

- Bolters Jumelés
- Bolter + Fuseur
- Bolter + lance-flammes

Une figurine avec une arme combinée peut utiliser une des deux armes lors d'une phase de tir, ainsi le bolter/lance-flammes peut utiliser soit le bolter, soit le lance-flammes. Le bolter jumelé est une exception : lorsque vous tirez, lancez un dé pour toucher mais faites ensuite deux jets différents pour blesser et, si nécessaire, deux jets de sauvegarde séparés.

Les Space Marines du Chaos peuvent utiliser leur compétence de Tir Rapide pour tirer deux fois avec la partie bolter de leur arme combinée s'ils restent sur place. Ils peuvent aussi utiliser leur double bolter en tir rapide.

Au corps à corps, la multitude de lames tranchantes et de chaînes de tronçonneuses qui y sont fixées leur permet de lancer 1 dé d'attaque supplémentaire, comme s'ils étaient équipés de deux armes de corps à corps. Cependant, les lames ne peuvent pas être utilisées si l'arme combinée a tiré dans le même tour. Lors d'un tir en état d'alerte contre un ennemi qui chargeait, le dé d'attaque supplémentaire est donc perdu.

	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif	Facteur de de svg. Pénétration
	Courte	Longue	Courte	Longue				
Bolter :								
	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	D6+4
Fuseur :								
	0-15	15-30	+1	-	8	D6	-4	2D6+8
Lance-flammes :								
Règles Spéciales			-	-	4	1	-2	D6+4
<i>Spécial</i> : voir règles								

AUTOCANON FAUCHEUR

Durant le développement de l'armure Terminator, il devint vite évident que les escouades auraient besoin d'armement lourd, mais les limites de l'armure empêchaient l'utilisation d'armes lourdes conventionnelles. La première développée fut un lance-flammes lourd qui pouvait fournir l'appui nécessaire dans les environnements confinés dans lesquels les escouades Terminator opéraient généralement. Cependant, alors que les Terminators étaient utilisés de plus en plus en terrain découvert, on commença à adapter d'autres types d'armes.

L'arme qui remporta vite un vif succès fut l'autocanon Faucheur, qui fut plus tard amélioré sous la forme du terrible canon d'assaut qui est encore utilisé à l'heure actuelle. Les Terminators rebelles, n'ayant pas accès à la technologie et à l'équipement nécessaires à l'entretien du canon d'assaut à la fragilité notoire, continuent d'utiliser le Faucheur avec son mécanisme plus simple et ses munitions non explosives.

Règles Spéciales

Le système d'approvisionnement du Faucheur lui permet d'ignorer la plupart des enrayements et de continuer à cracher ses munitions tant qu'il lui en reste. Pour représenter ceci, vous pouvez relancer jusqu'à un dé de Tir Soutenu lorsque vous tirez avec le Faucheur. Le dé ne peut être relancé qu'une fois et le second résultat doit être appliqué, qu'il soit meilleur ou moins bon que le précédent.

	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif	Facteur de de svg. Pénétration
	Courte	Longue	Courte	Longue				
	0-50	50-100	-	-	8	D6	-3	2D6+8
Spécial : 2 dés de Tir Soutenu, Relancez 1 dé								



ARMES DE BASE

ARMES A PLASMA

A l'époque de l'Hérésie d'Horus, la technologie des armes à plasma en était à une étape périlleuse de son développement. Les réacteurs à plasma étaient peu utilisés, et les armes géantes des titans et des vaisseaux spatiaux n'étaient que des versions adaptées des systèmes équipant les réacteurs. Les fusils et les pistolets à plasma pouvant être portés par un marine en armure énergétique avaient souvent tendance à surchauffer et à projeter du plasma incandescent sur l'utilisateur. Néanmoins, la puissance dévastatrice de l'armement à plasma était telle qu'elle ne pouvait être laissée de côté et de nombreuses légions l'utilisaient d'une manière ou d'une autre à une échelle limitée. Dans les jours sombres de l'Hérésie, le besoin absolu d'armes de plus en plus puissantes amena les armes à plasma à la pointe des combats, sans plus tenir compte des risques encourus.

Vers la fin de l'Hérésie, les technoprêtres de Mars résolurent les problèmes immédiats des armes à plasma, mais pas sans contrepartie. En ralentissant le rechargement de l'arme, ils parvinrent à maintenir l'intégrité du champ magnétique confinant le plasma en fusion. Ceci élimina les risques d'explosion d'arme, et le rechargement plus lent signifiait aussi que le système de refroidissement jouait mieux son rôle.

Les armes fabriquées furent plus sûres et plus fiables, mais souffrirent d'un temps de rechargement limitant leur efficacité. Les Commandeurs Space Marines étaient loin d'être satisfaits du compromis mais les accidents catastrophiques provoqués par les anciennes armes rendaient le plasma trop dangereux pour que l'Adeptus Astartes continue à l'utiliser dans ces conditions. Une encyclique de l'Adeptus Mechanicus fit des vieilles armes à plasma des objets Fabrus Excommunicata, des engins de destruction réprouvés par le Dieu Machine. En quelques siècles, les anciennes armes à plasma avaient toutes disparu.

Cette clairvoyance n'a jamais été de mise dans les légions renégates. Elles continuent d'utiliser les armes à plasma dangereuses, se réjouissant probablement des risques encourus. Considérant le peu de respect pour la vie dont font preuve les dieux du Chaos, il serait surprenant qu'ils sacrifient une grande puissance de feu à la fiabilité.

Règles Spéciales

Les marines du Chaos (y compris les troupes spéciales comme les berserks de Khorne) ne peuvent utiliser que des pistolets à plasma, des lance-plasma, des missiles à plasma et des grenades à plasma. Le lance-plasma lourd ne peut être utilisé que monté sur un dreadnought, un véhicule ou un élément de défense statique comme un bunker, qui peuvent tous recevoir accumulateurs énergétiques et systèmes de refroidissement appropriés.

Missiles et grenades à plasma : La plus simple utilisation du plasma à des fins militaires est de le confiner jusqu'à ce qu'il explose. Les missiles et les grenades à plasma étaient d'utilisation courante dans les rangs rebelles au cours de l'Hérésie. Les missiles et les grenades à plasma suivent donc les règles données dans l'Arsenal de Warhammer 40,000 concernant ces types d'armes.

Lance-plasma et pistolets : Ces armes souffraient d'une surchauffe dangereuse et chronique, mais elles disposaient d'un cycle de rechargement plus court. Cela signifie que les anciens lance-plasma et pistolets à plasma n'ont pas besoin d'attendre un tour complet comme les armes à plasma normales. Cependant, lorsque vous lancez le dé de Tir Soutenu pour une arme ancienne et que vous obtenez "Enrayement", quelque chose est allé de travers. Placez un pion Enrayé près de la figurine, relancez le dé de Tir Soutenu et consultez le tableau ci-dessous.

Résultat du dé de Tir Soutenu

Résultat	Résultat
Enrayement	<i>Explosion !</i> L'arme est détruite par une explosion avec les mêmes effets qu'une grenade à plasma centrée sur la figurine.
3	<i>Projection de Plasma.</i> La figurine subit une touche de F6 provoquant une blessure avec un modificateur de sauvegarde de -3. Une fois cette touche résolue, laissez le pion Enrayé.
2	<i>Surchauffe Dangereuse.</i> La figurine subit une touche de F4 provoquant une blessure avec un modificateur de sauvegarde de -2. L'arme est aussi enrayée.
1	<i>Surchauffe.</i> La figurine subit une touche de F2 provoquant une blessure avec un modificateur de svg. de -1. L'arme est aussi enrayée.

LANCE-PLASMA

Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif	Facteur de
Courte	Longue	Courte	Longue			de svg.	Pénétration
0-15	15-60	+1	-	7	1	-2	D6+7
<i>Spécial :</i> 1 dé de Tir Soutenu							

PISTOLET A PLASMA

Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif	Facteur de
Courte	Longue	Courte	Longue			de svg.	Pénétration
0-15	15-45	+2	-1	6	1	-1	D6+6
<i>Spécial :</i> 1 dé de Tir Soutenu, Corps à corps.							

Les effets d'une surchauffe ou d'une explosion sont immédiats, la figurine n'a donc aucune chance de les éviter et doit espérer que son Endurance et son armure la protégeront. La figurine portant l'arme au moment de son dysfonctionnement, les jets de sauvegarde dus à un écran ou à un bouclier ne sont pas autorisés. Notez aussi que quels que soient les effets, l'arme est aussi enrayée jusqu'à ce que son utilisateur la répare durant sa phase de tir suivante (pour plus de détails sur les armes enrayées, voir page 39 du livre de règles de Warhammer).

Corps à Corps

Les anciens pistolets à plasma peuvent être utilisés au corps à corps mais les chances de surchauffe durant un combat acharné sont encore augmentées. On ne lance pas de dé de Tir Soutenu dans un corps à corps, à la place, chaque dé d'Attaque donnant un faux mouvement (résultat de 1) a les mêmes effets qu'un enrayement obtenu sur le dé de Tir Soutenu lors d'un tir.

ARMES DE CORPS A CORPS

HACHE TRONÇONNEUSE

La hache tronçonneuse est une arme de corps à corps dévastatrice très courante chez les marines du Chaos. Elle est composée d'un fer de hache en acier trempé et d'une chaîne de tronçonneuse motorisée. La rapide rotation de ces dents monomoléculaires peut facilement trancher les armures et les membres, infligeant de terribles blessures.

Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de sv.	Facteur de Pénétration
Courte	Longue	Courte	Longue				
Corps à corps uniquement				FU*+1	1	-2	Var.

FU* : Force Utilisateur

MASSE ENERGETIQUE

La masse énergétique est une lourde barre terminée par un générateur d'où jaillit une énergie redoutable. Lorsque la masse frappe quelque chose, des éclairs d'énergie jaillissent et entourent la cible d'éclairs bleutés. Les masses énergétiques furent plus tard modifiées pour donner le Crozius Arcanum des chapelains et le marteau tonnerre des Terminators.

Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de sv.	Facteur de Pénétration
Courte	Longue	Courte	Longue				
Corps à corps uniquement				5	D3	-2	2D6+D3+5

POIGNARD DE LA PESTE

Les Marines de la Peste portent des armes rouillées et infectées qui ont été "bénies" par une des maladies les plus virulentes du Seigneur de la Déchéance. Une entaille provoquée par un poignard de la peste s'infectera et deviendra vite gangreneuse, empoisonnant le sang de la victime et faisant pourrir ses chairs.

Règles Spéciales : Une substance contagieuse suinte du poignard de la peste. Une blessure causée par cette arme tuera les créatures mortelles sur un résultat de 6 sur 1D6 sans tenir compte du nombre de PV restant. Sur un résultat de 1 à 5, le poignard inflige une seule blessure. Seules les créatures mortelles sont vulnérables aux poignards de la peste, pas les démons.

Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de sv.	Facteur de Pénétration
Courte	Longue	Courte	Longue				
Corps à corps uniquement				FU*	1	F Utilisateur	Var

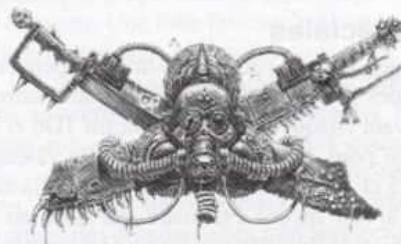
FU* : Force Utilisateur

GRENADES

GRENADES BUBONIQUES

Force	Domages	Modif de Sv.	Aire d'Effet
D6	1	0	Spécial

Les grenades buboniques sont faites avec les crânes ratatinés des victimes des épidémies favorites de Nurgle. La tête est remplie de pus contagieux et de mouches contaminées avant que ses orifices ne soient obturés avec de la cire. Lorsque la grenade est lancée, elle se brise et asperge toute la zone, formant des flaques de substance contaminée et des nuages de mouches bourdonnantes.



Les règles standard des grenades s'appliquent aux grenades buboniques, et elles peuvent être lancées sur un endroit du terrain, comme les grenades fumigènes ou aveuglantes. Placez un pion Grenade bubonique à l'endroit de l'impact (vous en trouverez dans la section couleur mais l'envers des pions de blessures de Warhammer 40,000 convient aussi). Toute figurine située à 5 cm du pion est touchée, celles partiellement à portée le seront sur un résultat de 4+ sur 1D6. Les figurines affectées subissent une touche de F1D6 infligeant une blessure.

Effectuez un jet pour la Force de l'attaque par figurine concernée. Si le résultat donne 1, le pion est retiré et la grenade ne cause plus aucun autre effet, toute autre figurine à portée s'en sort miraculeusement. Un démon de Nurgle ou toute figurine du Chaos portant la marque de Nurgle est immunisé contre les effets de la grenade bubonique.

Les jets de sauvegarde fonctionnent normalement sans aucun modificateur. Notez que même les armures étanches ne protègent pas totalement contre la peste, les mouches peuvent bloquer les respirateurs, la purulence peut ronger les joints flexibles et les ouvertures oculaires ou autres. Les figurines affectées par la peste ne peuvent bénéficier de sauvegardes dues aux champs énergétiques ou aux esquives.

Les membres d'équipages de véhicules exposés peuvent être affectés par les grenades buboniques comme n'importe quelle autre troupe. Lancez 1D6 pour chaque véhicule fermé se trouvant à portée. Sur un résultat de 6, les miasmes s'insinuent à l'intérieur et contaminent l'équipage, lancez 1D6 pour la Force de l'attaque contre chaque membre d'équipage comme précédemment. Les dreadnoughts et les robots sont totalement à l'abri des grenades buboniques.

Les grenades buboniques qui restent en place peuvent continuer à contaminer quiconque se trouvant à 5 cm dans les tours suivants. Les figurines affectées dans les tours précédents et qui ne sortent pas de la zone d'effet dans leur phase de mouvement subiront une touche supplémentaire. Lancez pour la Force de la touche comme précédemment, sur un résultat de 1 la grenade bubonique est retirée du jeu après avoir infligé une touche de Force 1.

ARME DE NOISE MARINE

BLASTMASTER

Le Blastmaster est une arme de Noise Marine qui produit une note très grave qui augmente progressivement en un crescendo explosif, ravageant la zone visée d'un vacarme assourdissant. Les cibles vivantes sont jetées dans des spasmes violents alors que ce mur de bruit ravage leur système nerveux, brise leur squelette et ne laisse que des cadavres sur son passage. Les armures n'offrent que très peu de protection car elles entrent en résonance sous cette fréquence mortelle, liquéfiant les chairs et les os de ceux qui les portent. Même les véhicules blindés sont éventrés sous l'assaut discordant.

Règles Spéciales

Les fréquences émises par le Blastmaster peuvent varier et certaines ondes sont plus dévastatrices que d'autres. Ceci est déterminé avant chaque attaque en lançant 1D6 et en ajoutant +4 au résultat pour définir sa Force dont la valeur peut ainsi varier entre 5 et 10. Les effets physiques du Blastmaster sont si horribles à voir qu'une escouade qui subit au moins une perte doit effectuer immédiatement un test de moral.

Contre les véhicules et autres figurines blindées, l'onde projetée par le Blastmaster peut facilement faire éclater les blindages. Pour représenter ceci, le Blastmaster possède un facteur de pénétration d'armure de 3D6+8.

Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif	Facteur de
Courte	Longue	Courte	Longue			de svg.	Pénétration
0-50	50-100	-	-	D6+4	D6	-3	3D6+8

Spécial : Gabarit de 5 cm. Mouvement ou Tir

SIRENE DE MORT

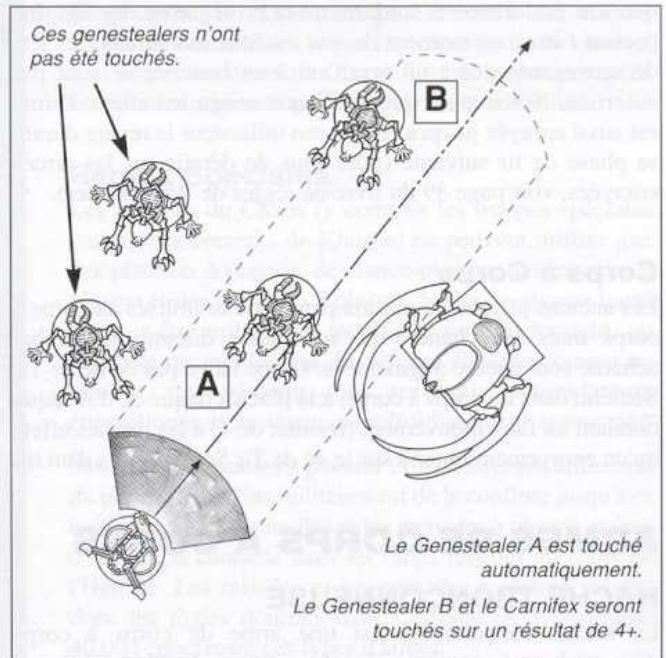
Certains Noise Marines sont munis d'un système complexe de tubes et de tuyaux qui entourent leur casque et agissent comme un amplificateur. Ils projettent leurs terribles cris de guerre et leurs hurlements de plaisir qui, tels une lame sonore, labourent le champ de bataille. La Sirène de Mort crache son chant de haine et de destruction sur les troupes et les véhicules ennemis, en un hululement mortel.

Règles Spéciales

La Sirène de Mort n'encombre pas l'utilisateur, un marine qui en est équipé peut aussi porter des armes de base ou d'assaut. Cependant, une figurine équipée d'une Sirène de Mort ne peut pas l'utiliser au corps à corps ou en plus d'une autre arme (vous devez utiliser l'une ou l'autre, pas les deux).

Pour utiliser la Sirène de Mort, vous aurez besoin de découper un gabarit spécial dans du papier. Vous trouverez une version en couleur du gabarit dans la partie où sont regroupés tous les pions, vous pouvez le photocopier si vous ne voulez pas détériorer votre Codex.

La Sirène de Mort est utilisée en plaçant le gabarit en contact avec le socle du Noise Marine, comme montré sur le diagramme. Le gabarit se déplace ensuite droit devant lui. Toute figurine totalement recouverte par le gabarit lors de son passage subit une touche comme décrit plus loin. Toute figurine partiellement touchée par le gabarit lors de son passage est touchée sur un résultat de 4+ sur 1D6.



La Force de la sirène est au départ de 7, mais elle est réduite de -1 par tranche de 7,5 cm parcourue. Une fois que la vague s'est déplacée suffisamment pour que sa Force soit réduite à 0, le gabarit est retiré. La réduction de Force est résumée ci-dessous pour plus de facilité. Si le gabarit touche un véhicule, un bâtiment ou tout autre obstacle non négligeable, elle inflige une touche dont la localisation est déterminée aléatoirement puis s'arrête là. Elle peut par contre se déplacer à travers les bois, sur une colline et par dessus un mur bas, par exemple.

Distance Parcourue	7,5	15	22,5	30	37,5	45	52,5
Réduction de Force	7	6	5	4	3	2	1

Le modificateur de sauvegarde de la Sirène de Mort est égal à la moitié de sa valeur de Force au moment où elle touche sa cible, arrondie à l'unité inférieure. Par exemple, si elle touche avec une Force de 7, son modificateur de sauvegarde est de -3. Le facteur de pénétration de blindage des véhicules et toute autre cible blindée est de Force + 1D6.

Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif	Facteur de
Courte	Longue	Courte	Longue			de svg.	Pénétration
Voir ci-dessus.		-	-	Spécial	1	1/2 F	Spécial

Spécial : Gabarit

ECLATEUR SONIQUE

L'Eclateur Sonique est une arme générant des harmonies dévastatrices qui mettent en pièce sa cible. Les Noise Marines utilisent cet appareil comme ils joueraient d'un instrument de musique à la manière d'hystériques, lâchant des accords discordants graves et aigus qui font penser à des hurlements de douleur ou à des cris d'extase.

Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif	Facteur de
Courte	Longue	Courte	Longue			de svg.	Pénétration
0-30	30-80	+1	-	4	1	-2	D6+4

Spécial : 2dés de Tir Soutenu

DREADNOUGHTS

Les dreadnoughts sont des machines de guerre énormes et blindées qui combattent aux côtés des troupes. Ils fournissent un appui inestimable, abattant l'ennemi de leurs armes lourdes ou le jetant à terre au corps à corps à grands coups de leurs gigantesques armes d'assaut. Les secrets des technologies de fabrication des dreadnoughts sont incroyablement anciens et ces connaissances sont à l'heure actuelle quasiment perdues parmi les artificiers de l'Adeptus Mechanicus.

Les dreadnoughts utilisés par les Space Marine impériaux et les légions du Chaos sont des machines très anciennes qui ont été démontées et remontées un nombre incalculable de fois durant une centaine de siècles de combats. Chez les Space Marine impériaux, c'est un grand honneur pour un guerrier mortellement blessé d'être intégré dans le sarcophage blindé d'un dreadnought et pouvoir ainsi continuer à servir l'Empereur. Les Space Marines du Chaos, eux, pensent qu'être enfermé dans un dreadnought est une torture, une punition infligée par les sombres dieux du Chaos. Ils haïssent cette

pensée de demi-vie, enfermé dans une cage métallique de dreadnought d'où ils ne peuvent plus contempler les batailles ou sentir le recul d'un bolter au creux de leur estomac. Ils préfèrent mourir pour de bon pour trouver le repos dans le maelström rugissant du Warp que de se retrouver enfermés dans une boîte d'adamantium pour l'éternité et livrer la Longue Guerre dans le ventre d'une machine.

En conséquence, la plupart des dreadnoughts du Chaos sont totalement déments. Une folie furieuse mélangée à la peur leur a rongé l'esprit pendant des millénaires. Les sarcophages contenant les âmes emprisonnées des dreadnoughts sont déconnectés et sortis des machines entre les batailles. Les dreadnoughts eux-mêmes sont enchaînés comme des bêtes lorsqu'ils ne combattent pas, par crainte qu'ils ne se mettent à tout ravager. Lorsque les vaisseaux s'approchent de leurs proies, les armes des dreadnoughts sont approvisionnées et les sarcophages remis en place avant d'être finalement libérés quand la bataille commence.

REGLES SPECIALES POUR DREADNOUGHTS DU CHAOS

EQUIPAGE

Le malheureux membre d'équipage d'un dreadnought du Chaos est toujours un redoutable champion du Chaos. Ainsi, dans le cas d'un pouvoir psychique pouvant affecter directement les équipages des véhicules comme *Guerre Mentale* ou le *Tueur Pourpre* par exemple, on considère que le dreadnought a 2 Points de Vie et une Endurance de 5.



RAGE FOLLE

Se retrouver au combat pousse les dreadnoughts du Chaos dans une rage folle. Ils peuvent aussi bien charger violemment en avant en faisant feu de toutes leurs armes tels des berserks déments que, la folie consumant totalement leur esprit, tirer dans tous les sens sur des ennemis imaginaires. Pour représenter cette démence, les dreadnoughts du Chaos suivent les règles de *frénésie* et de *stupidité* décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Les règles de frénésie et de stupidité ne pouvant pas s'appliquer simultanément, suivez la procédure ci-dessous au début de chaque tour.

1 Au début du tour, mesurez pour voir si des figurines ennemies se trouvent à 30 cm ou moins du dreadnought. S'il y en a, le dreadnought devient frénétique et est immunisé aux effets de la stupidité jusqu'au début de son prochain tour. Souvenez-vous que lorsqu'il est frénétique, le dreadnought doit déclarer une charge et tenter d'engager un corps à corps à moins qu'il ne réussisse un test de Commandement. Frénétique, le dreadnought double son nombre de dés d'attaque de 3 à 6 et doit toujours utiliser son mouvement de poursuite après un corps à corps pour engager un autre ennemi ou pour s'en rapprocher s'il était hors de portée.

2 Si aucun ennemi ne se trouve à 30 cm ou si le dreadnought ne peut se rapprocher suffisamment pour atteindre un adversaire parce qu'il a été endommagé, il est aveuglé par la rage et peut à la place souffrir de stupidité. Effectuez un test de Commandement pour le dreadnought. S'il le réussit, il peut bouger et combattre normalement. S'il le rate, il souffre de stupidité jusqu'au début de son prochain tour. Il se déplace donc et combat aléatoirement comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000 avec une exception, il tire quand même durant la phase de tir comme précisé ci-dessous en 3.

3 Durant la phase de tir, lancez 1D6 par dreadnought souffrant de stupidité. Sur un résultat de 2-6, le dreadnought fera feu de toutes ses armes sur l'ennemi le plus proche localisé dans son arc de tir. Les touches multiples causées par les tirs soutenus peuvent toujours être réparties sur d'autres cibles situées dans un rayon de 10 cm autour de la cible initiale, conformément aux règles. Sur un résultat de 1, le dreadnought tombe dans une frénésie de tir et ne peut plus différencier les amis des ennemis ! Le dreadnought tire avec toutes ses armes sur la figurine la plus proche se trouvant dans son arc de tir. Si cela se produit, il affecte toutes ses touches de tirs soutenus sur cette même cible.

ARMES DE DREADNOUGHTS DU CHAOS

Les dreadnoughts du Chaos, comme beaucoup de dreadnoughts, peuvent porter différentes configurations d'armes. Ceci facilite l'adaptation des dreadnoughts aux différents problèmes tactiques. La plupart des armes d'un dreadnought sont très similaires aux armes lourdes des marines ou des Terminators du Chaos. Avant l'Hérésie d'Horus, les dreadnoughts étaient souvent utilisés comme bancs d'essai de l'armement des nouvelles escouades Terminator. Ils reçurent ainsi les tous premiers lance-plasma mobiles.

Les dreadnoughts du Chaos exhibent souvent un mélange hétéroclite d'armes anciennes, certaines rustiques mais très efficace et d'autres très puissantes mais également très instables. Cependant, tous les systèmes d'armes des dreadnoughts sont plus fiables que les modèles équivalents des véhicules ou de l'infanterie : leur fabrication est plus solide, leur approvisionnement en munitions est supérieur et ils bénéficient de systèmes de visée améliorés.

Ces améliorations sont partiellement prises en compte dans la Capacité de Tir du dreadnought et sa capacité à se déplacer et à tirer avec ses armes lourdes, mais les règles spéciales suivantes s'appliquent aussi aux armes des dreadnoughts du Chaos.

Lance-Plasma Lourd Mk 1

Les lance-plasma lourds sont souvent des armes peu fiables donc dangereuses. Les premiers modèles de lance-plasma lourds crachaient un rideau de boules de plasma incandescent, mais cela provoquait des surchauffes considérables à moins que la chambre à plasma ne soit maintenue à très basse température. Les énormes circuits de refroidissement nécessaires obligeaient à monter ce type d'arme sur des véhicules ou des dreadnoughts. Plus tard, les lance-plasma lourds furent modifiés pour ne tirer qu'au coup par coup ou au maximum une seule rafale de plasma chauffé à blanc, diminuant leur besoin en liquide de refroidissement et les rendant portables.

Les lance-plasma montés sur des dreadnoughts du Chaos sont de type ancien et tirent d'une manière soutenue. Au lieu de ne tirer qu'une fois avec le gabarit de 4 cm, le lance-plasma lourd Mk1 à droit à 1 dé de tir soutenu. Cette arme est tellement puissante que chaque tir possède un gabarit de 2,5 cm.

Le lance-plasma lourd Mk1 peut tirer à basse énergie ou à puissance maximum comme n'importe quel lance-plasma lourd (il a lui aussi besoin d'un tour pour se recharger après un tir à puissance maximum). La Force, les dommages et le modificateur de sauvegarde pour les tirs soutenus sont les mêmes, ainsi que le gabarit. Si un lance-plasma lourd Mk1 manque sa cible, lancez le dé de tir soutenu pour déterminer le nombre de gabarits de 2,5 cm qui dévient. Si vous obtenez Hit et Misfire pour la déviation, cela provoque une surchauffe catastrophique, voir ci-dessous.

Si un symbole d'enrayement est obtenu, le lance-plasma lourd ne peut plus tirer et ne pourra pas non plus le faire dans le tour suivant, comme s'il était en train de se recharger. Cependant, si l'arme tirait à puissance maximum lorsqu'elle a obtenu un symbole d'enrayement sur un dé de tir soutenu, il s'est produit une surchauffe catastrophique.

Surchauffe Catastrophique. Si cela se produit pour quelque raison que ce soit, faites immédiatement un jet sur le Tableau des Dommages pour le bras supportant l'arme. De plus, pour chaque dommage ainsi subi par le dreadnought, toute figurine se trouvant à 1D3 x 2,5 cm de son lance-plasma lourd subit une touche de Force 5 avec un modificateur de sauvegarde de -2 et provoquant 1 blessure, à cause des jets de vapeur et de plasma en fusion qui giclent de l'arme endommagée.

Autocanons ou Bolters Lourds Jumelés

Les causes les plus fréquentes d'enrayement d'armes à tir soutenu comme les autocanons et les bolters lourds sont les munitions défectueuses, des pièces en surchauffe ou des chargeurs vides. Les dreadnoughts du Chaos sont dotés de systèmes d'approvisionnement refroidis à l'azote liquide qui oriente les munitions et éjecte les obus défectueux avant le blocage de la culasse.

Un dreadnought du Chaos équipé d'autocanons ou de bolters lourds jumelés effectue normalement son jet pour toucher avec un seul dé pour les deux armes. Si une touche est réalisée, lancez jusqu'à 2 dés de tir soutenu pour des autocanons jumelés ou jusqu'à 4 dés de tir soutenu pour des bolters jumelés afin de déterminer le nombre de touches réalisées par la rafale tirée. Un dreadnought du Chaos utilisant des autocanons ou des bolters lourds jumelés peut décider de relancer un dé de Tir Soutenu grâce à son système d'approvisionnement perfectionné. Utilisez alors le second résultat même s'il est plus mauvais que le premier.

Canons Laser Jumelés

Certains dreadnoughts du Chaos sont équipés de canons laser jumelés pour détruire les véhicules et les fortifications à longue portée. Le système comprend un système de scanners sophistiqués qui peuvent identifier et distinguer les différents composants de la cible. Ce système permet au dreadnought d'ajuster son tir pour toucher exactement l'endroit voulu.

Un dreadnought du Chaos équipé de canons laser jumelés effectue normalement son jet pour toucher en utilisant un seul dé pour les deux armes. Si une touche est réalisée sur un véhicule, jetez 1D6 pour la localisation de la touche, le joueur du Chaos est alors autorisé à ajouter ou à retrancher 1 au résultat. Par exemple, si le dreadnought touche un Predator et obtient 4 sur le jet de localisation, il touche normalement l'arme de flanc. Mais le joueur du Chaos peut ajouter +1 et transformer le résultat en 5 (tourelle) ou retrancher -1 et obtenir 3 (coque). Notez que ceci ne permet pas de toucher une partie du véhicule située derrière un couvert. Une fois la touche localisée, faites deux jets de pénétration de blindage séparés, un pour chaque canon laser.

Lance-Missiles Havoc

Les missiles Havoc furent tout d'abord donnés aux dreadnoughts pour augmenter leur puissance de destruction lors des assauts et des combats de rues. Le lance-missiles était à l'origine un simple magasin blindé contenant neuf missiles, monté sur le dreadnought pour lui donner une possibilité de tir de barrage instantané lorsqu'il en avait besoin. Les missiles étaient alors prévus pour être tirés par salves de trois au maximum, mais on remarqua que les dreadnoughts les utilisaient presque toujours en une seule fois dès que l'ennemi arrivait à portée, les versions suivantes furent donc conçues pour pouvoir tirer les neuf missiles à la fois. Les toutes premières versions du Havoc donnèrent par la suite le lance-missiles Cyclone des Terminators et le lance-missiles géant Havoc des titans Banelord du Chaos.

Un dreadnought du Chaos équipé d'un lance-missiles Havoc peut l'utiliser durant sa phase de tir en plus de ses tirs normaux. Le Havoc a la même portée qu'un lance-missiles ordinaire mais il ne peut tirer que des missiles à fragmentation, aucun autre type de missile n'est disponible. Il dispose de neuf missiles à fragmentation et le compte des missiles tirés doit être précis. Une fois tous les missiles tirés, le lanceur est inutilisable pour le reste de la partie. A chaque tir, le joueur du Chaos peut décider de tirer une salve comptant un, deux ou trois missiles, ou même tous ceux qui lui restent. Les dreadnoughts du Chaos souffrant de stupidité tireront toujours tous leurs missiles restants.

Effectuez normalement un jet pour toucher pour le premier missile. Les autres missiles de la salve dévieront automatiquement à partir de l'impact du premier. Effectuez un jet de dispersion par missile en utilisant les dés d'artillerie et de dispersion. Si vous obtenez un nombre, le gabarit d'explosion est déplacé du résultat x 2,5 cm dans la direction indiquée par le dé de dispersion. Si vous obtenez Misfire sur le dé d'artillerie, il y a problème sur le missile lui-même. Si ce Misfire est accompagné par une flèche sur le dé de dispersion, le missile n'a aucun effet, il n'a pas explosé. Chaque missile à fragmentation qui explose utilise le gabarit de 5 cm, provoquant une touche de Force 4 qui infligera une blessure avec un modificateur de sauvegarde de -1.

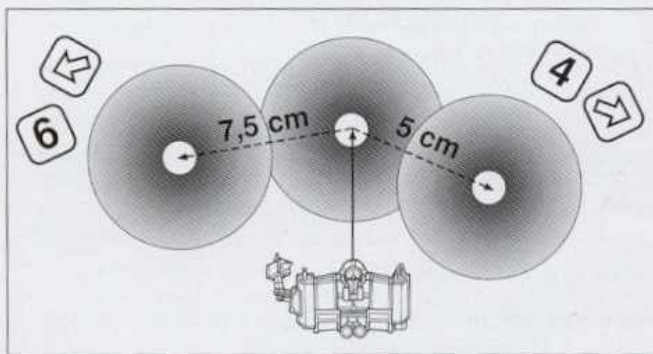
Si l'un ou l'autre des missiles obtient à la fois Hit et Misfire, il explose dans le lanceur. Ceci détruit totalement le lanceur et tout autre missile restant dedans, n'effectuez donc plus d'autre jet de dispersion. L'explosion du lanceur ne causera aucun dommage au dreadnought (c'est pour cela qu'il n'utilise que des missiles à fragmentation), mais les troupes se trouvant dans un rayon de 5 cm à partir du centre du dreadnought subissent une touche de Force 4 avec un modificateur de sauvegarde de -1.

Le lance-missiles Havoc ne peut pas être pris pour cible, mais chaque touche qui pénètre le blindage du dreadnought endommagera aussi le lance-missiles.

Lanceurs d'Assaut

Les lanceurs d'assaut fournissent au dreadnought une puissance de feu supplémentaire à courte portée, en suivant le même raisonnement que pour le lance-missiles Havoc. Chaque lanceur est muni de trois grenades à fragmentation qui sont tirées toutes en même temps. Les dreadnoughts sont équipés de deux de ces lanceurs, un sur chaque épaule, bien qu'on ne puisse pas monter à la fois les lanceurs d'assaut et le lance-missiles Havoc sur un même dreadnought. Le lanceur d'assaut fut ensuite amélioré pour les troupes impériales et devint l'auto-lanceur plus sophistiqué.

Un dreadnought peut déclencher un seul lanceur ou les deux à la fois durant sa phase de tir en plus de ses tirs normaux. La première grenade de la salve touche automatiquement le point situé à 15 cm droit devant le dreadnought. Les deux autres grenades dévient de 1D3 x 2,5 cm à partir du point d'impact de la première.



Chaque grenade explose sur un gabarit de 5 cm provoquant une touche de Force 3 infligeant 1 blessure avec un modificateur de sauvegarde de -1. Une fois qu'il a tiré, le lanceur n'a plus de munitions pour le reste de la partie. Toute touche pénétrant dans le corps du dreadnought endommagera aussi les lanceurs d'assaut.

Armes Combinées Auxiliaire

On remarqua vite que monter des armes de corps à corps sur les premiers dreadnoughts réduisait leur puissance de feu et les rendait moins polyvalents. Pour compenser ce manque d'armes de tir, la plupart des armes de corps à corps furent munies d'armes auxiliaires. Sur les dreadnoughts plus récents, cela devint courant et la plupart des dreadnoughts impériaux ont été équipés de fulgurants auxiliaires après l'Hérésie.

Les dreadnoughts du Chaos plus anciens portent à la place des armes combinées auxiliaires. Ce sont les mêmes que celles des Terminators, voyez le chapitre sur les armes des Terminators pour les détails. Vous choisissez la combinaison d'armes du dreadnought en début de partie. Chaque tour durant lequel le dreadnought n'utilise pas son arme de corps à corps, il peut se servir de son arme auxiliaire combinée en plus de ses tirs normaux.

Les armes auxiliaires furent le plus souvent montées directement sur le corps du dreadnought au lieu du bras lui-même. Dans tous les cas, toute touche pénétrant le corps du dreadnought ou son bras portant ses armes de corps à corps endommagera automatiquement ses armes auxiliaires.

Fléau Énergétique

Un fléau énergétique est composé de plusieurs bras métalliques hérissés de lames d'où jaillissent une énergie à peine contrôlée. Au combat, le fléau frappe sauvagement d'avant en arrière, éventrant tout ce qui serait assez fou pour s'en approcher et rendant le dreadnought presque impossible à submerger au corps à corps.

Un dreadnought du Chaos équipé d'un fléau énergétique gagne +2 Attaques et ses bras flexibles ne peuvent pas être parés. Si le dreadnought est attaqué par des adversaires multiples, il peut utiliser le fléau pour les empêcher de bénéficier de l'avantage du nombre. Les adversaires ne disposent donc pas du bonus de +1 en résolution du combat et du dé d'attaque supplémentaire dû au combat multiple. Une touche infligée au corps à corps par un dreadnought armé d'un fléau énergétique est résolue avec une Force de 6.

Marteau Tonnerre

Un marteau tonnerre contient un générateur qui n'est activé que lorsque le marteau frappe sa cible. Ceci permet à l'arme de stocker une quantité colossale d'énergie et de ne la libérer qu'au moment de l'impact, optimisant l'efficacité et écrasant la cible dans un éclair d'énergie bleutée et un bruit assourdissant de tonnerre.

Le marteau tonnerre habituellement monté sur les dreadnoughts du Chaos fonctionne exactement de la même manière que celui porté par les marines en armures Terminator. C'est l'avance technologique impériale qui a permis de réduire sa taille pour qu'il puisse être porté par un Space Marine, même s'il doit pour ce faire être en armure Terminator.

Griffe de Combat

La griffe de combat a les mêmes caractéristiques que le poing de combat, en fait ceux montés sur les dreadnoughts du Chaos se sont atrocement déformés pour avoir la forme d'une griffe. Lorsque la griffe se referme sur sa victime, elle la déchire au lieu de simplement l'écraser. Ceci est particulièrement utile pour éventrer les véhicules, infligeant des dommages catastrophiques à chaque partie visée. Ceci permet au dreadnought équipé d'une griffe de combat d'effectuer une attaque spéciale par déchirement.

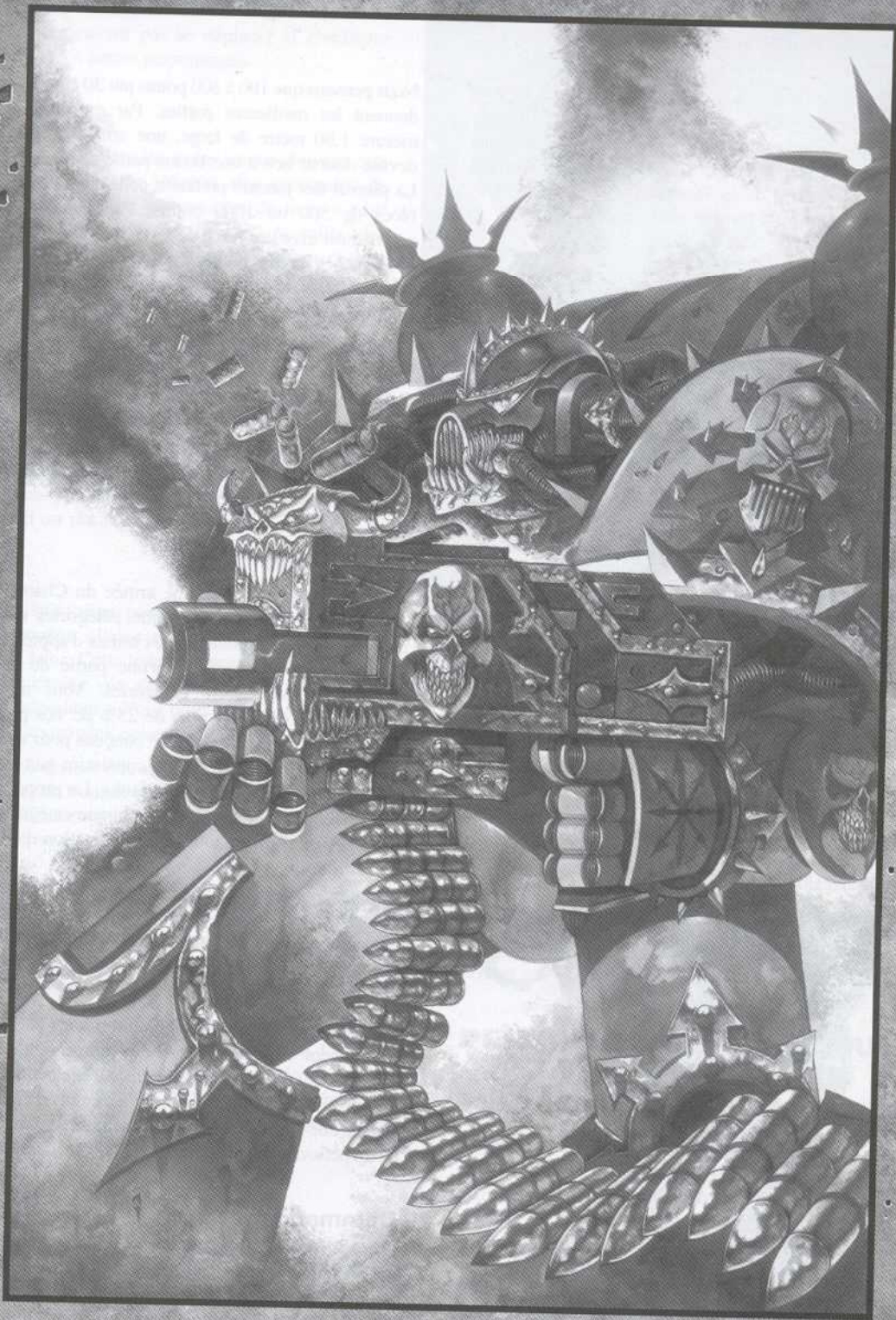
Cette attaque spéciale ne peut être utilisée qu'au corps à corps contre tout autre véhicule, y compris les dreadnoughts. Le dreadnought peut faire une attaque par déchirement à la place de 2 touches normales. Par exemple, si le dreadnought attaque un véhicule, il effectue normalement 3 attaques, il peut donc décider d'effectuer 1 attaque par déchirement et 1 attaque ordinaire. Autre exemple, si le dreadnought est opposé à un homologue impérial et touche deux fois son adversaire, il peut choisir entre deux attaques ordinaires et une attaque par déchirement.

Pour résoudre l'attaque par déchirement, le joueur du Chaos désigne un endroit de sa cible. Le dreadnought saisit cet endroit et tente de le déchirer. Effectuez un jet de pénétration d'armure normal. Si le jet réussit à pénétrer le blindage à l'endroit choisi, effectuez un jet de dommage avec un modificateur de +2 sur le tableau de dommages.



ESCLAVES DES TENEbres

*"A propos des exécrables
Légions de Traîtres
qui luttent au nom de leurs
Sombres Maîtres,
la Liste de leur Armement,
leurs Machines de Guerre
et enfin, les Héros Déchus
de l'Empire Humain
qui de Bergers sont devenus
les plus féroces des Loups
par amour du
Chaos."*



LISTE D'ARMEE DU CHAOS

Vous trouverez dans les pages suivantes la liste d'armée du Chaos. Vous pouvez utiliser cette liste pour sélectionner une armée de marines du Chaos semblable à celles qui ravagent l'Imperium depuis l'Œil de la Terreur. Les règles suivantes s'appliquent à l'armée, sauf mention contraire.

TAILLE DU JEU

La liste d'armée a été conçue pour que vous puissiez choisir une armée d'une valeur définie à l'avance avec votre adversaire. Il n'y a pas de limite à la taille d'une armée mais 500 points représentent un minimum pour une bataille intéressante. Une bataille de 1500 points prend généralement une soirée, alors que 3000 points vous entraîneront dans une bataille d'une journée complète. Les listes d'armées ont été conçues et équilibrées pour des armées d'environ 3000 points, mais elles fonctionnent également avec des forces plus petites ou plus importantes.

Si vous voulez livrer des batailles extrêmement importantes (disons plus de 6000 points par joueur), vous désirezerez peut-être ajouter des restrictions supplémentaires quant au nombre des personnages et du matériel d'appui, sinon ceux-ci auront tendance à dominer la bataille au détriment des autres troupes. Ceci est laissé à l'appréciation des joueurs expérimentés.



Nous pensons que 100 à 300 points par 30 cm de largeur de table donnent les meilleures parties. Par exemple, si votre table mesure 1,80 mètre de large, une armée de 600-1800 points devrait donner lieu à une bonne partie sans surcharger la table. La plupart des joueurs préfèrent collectionner leurs armées par blocs de 500 ou 1000 points. Par exemple, vous pouvez commencer avec une force de 500 points et l'agrandir en ajoutant des tranches de 500 points. Ceci permet de planifier vos achats et vous laisse le temps nécessaire pour peindre et tester vos figurines avant de décider des futures évolutions de votre armée.

En règle générale, chaque camp commence avec le même nombre de points, disons 2000 par joueur. Chaque joueur utilise le Codex correspondant à son armée pour choisir ses troupes jusqu'à la valeur préétablie. La valeur d'une armée peut être inférieure au total prévu, mais elle ne peut pas le dépasser. Il vous restera souvent quelques points qui s'avéreront impossibles à utiliser.

L'ARMEE

Lorsque vous choisissez une armée du Chaos, vous pouvez dépenser vos points dans quatre catégories de troupes : les personnages, les escouades, les armes d'appui et les démons. Vous ne pouvez dépenser qu'une partie de vos points sur chacune de ces quatre catégories. Vous ne pouvez, par exemple, pas dépenser plus de 25% de vos points en armes d'appui. Ces limitations ont été conçues pour s'assurer que les armées sont équilibrées et ne consistent pas uniquement en personnages, dreadnoughts ou tanks. La proportion de points qui peuvent être dépensés pour chaque catégorie est résumée avant la liste d'armée sous le titre Sélection de l'Armée.

PERSONNAGES

Vous pouvez dépenser au maximum 50% des points de votre armée en personnages. Votre armée doit comprendre au moins un personnage, le commandant d'armée, voir ci-dessous.

La valeur d'un personnage comprend la valeur de son équipement et de ses cartes d'équipement. La valeur de l'équipement est indiquée sur la liste d'équipement juste avant la liste d'armée. La valeur d'une carte d'équipement est donnée sur la carte elle-même. Le nombre maximum de cartes d'équipement qu'un personnage peut posséder est donné dans la liste d'armée.

Commandant d'Armée

Comme indiqué plus haut, l'armée du Chaos doit être dirigée par un commandant d'armée. Le commandant peut être un Seigneur du Chaos ou un des personnages spéciaux ayant le droit de commander une armée (voir plus loin).

Si une armée comprend plusieurs personnages pouvant la commander, vous devez choisir le commandant. Vous devez annoncer à votre adversaire la figurine que vous avez choisie avant que le placement des armées ne commence.

Aspirants Champions du Chaos

Les escouades peuvent comprendre des aspirants champions du Chaos qui sont des individus avec un profil amélioré et qui possèdent éventuellement une carte d'équipement. Les aspirants champions du Chaos doivent rester avec leurs escouades comme des membres ordinaires. Ils ne peuvent pas se déplacer et combattre librement comme les autres personnages.

ESCOUADES

Au moins 25% des points de votre armée doivent être dépensés en escouades. La plupart des escouades de marines du Chaos peuvent comprendre de trois à neuf figurines. A l'intérieur de ces limites, la taille des escouades dépend de vous. Si vous le désirez, chaque escouade de votre armée peut avoir un effectif différent.

APPUI

Vous pouvez dépenser 25% des points de votre armée en armes d'appui. Le chapitre Appui de la liste d'armée décrit les armes d'appui, les véhicules et les dreadnoughts. Consultez la section couleur à la fin de ce livre pour les cartes de véhicules. Ces cartes indiquent aussi la valeur en points de chaque type de véhicule, même si pour plus de facilité tout ceci est résumé dans la liste.

Alliés

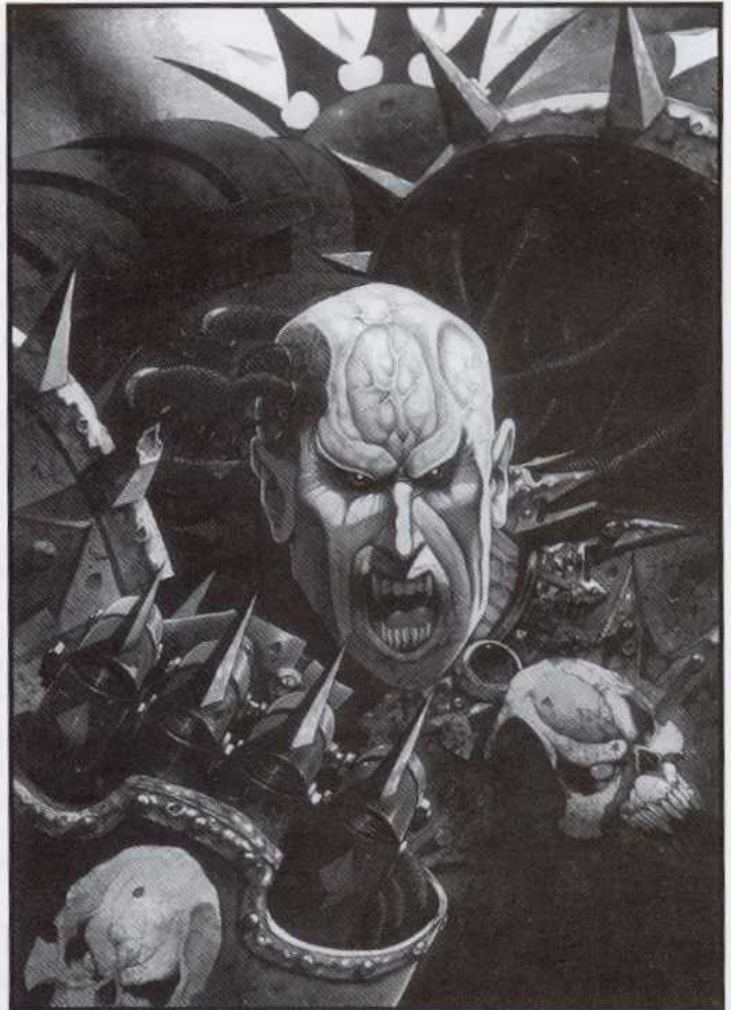
Les points alloués à l'appui peuvent aussi être utilisés pour acheter des troupes alliées comme des orks ou des adorateurs du Chaos. Cette liste comprend quelques alliés puissants. Pour choisir vos alliés, référez-vous aux listes d'armées correspondantes. Vous pouvez inclure des alliés d'une ou plusieurs armées, selon votre goût.

Lorsque vous choisissez des alliés, il n'y a pas de restrictions sur les catégories de troupes que vous pouvez prendre. Si vous dépensez 500 points en alliés, vous pouvez prendre 500 points de personnages, ou 500 points de véhicules, par exemple. De plus, les règles concernant les troupes obligatoires ne s'appliquent pas aux alliés (vous n'êtes pas obligé de prendre un commandant d'armée, par exemple). Cependant, les autres restrictions de la liste d'armée s'appliquent, et les tailles des unités doivent être correctes. Bien sûr, vous ne pouvez pas prendre de troupes choisies dans la section Alliés de vos alliés.

Inclure des alliés dans votre armée de Space Marines du Chaos est une bonne façon d'agrandir vos forces. Cela vous permet de construire la base d'une nouvelle armée ainsi que de varier vos habitudes en matières de peinture. Il est également possible à plusieurs joueurs de combiner leurs forces de façon à jouer des parties bien plus importantes.

DEMONS

Les démons majeurs sont achetés avec les points alloués aux personnages, et leur valeur compte dans la limite des 50% qui peuvent être dépensés sur les personnages. De plus, vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de vos points d'armée sur des démons autres que des démons majeurs, choisis dans le chapitre Démons de la liste d'armée. Notez que bien que vous puissiez acheter des démons et des démons majeurs lorsque vous choisissez votre armée, ils ne sont pas déployés sur la table en début de partie. Il doivent à la place être invoqués sur



le champ de bataille en cours de partie. La procédure d'invocation des démons est décrite dans le chapitre Invocation des Démons.

Notez aussi que les démons ne sont pas achetés en tant qu'unités, mais en tant que figurines individuelles. Cependant, lorsque les démons autres que les démons majeurs sont invoqués, ils doivent être placés sur la table par unités de trois figurines ou plus (les démons majeurs sont des personnages individuels et peuvent être invoqués un par un). Le fait que les démons ne seront pas disponible pendant toute la partie a été pris en compte lors de la détermination de leur coût.

PERSONNAGES SPECIAUX

Après la liste d'armée principale se trouve un chapitre consacré aux personnages spéciaux. Il décrit certains Space Marines du Chaos célèbres, et fournit les détails et les valeurs de chacun d'eux. Votre armée peut inclure ces personnages si vous le désirez, soit comme personnages additionnels soit, dans certains cas, comme commandant à la place du général normal. Le coût de ces figurines sera retranché des points consacrés à vos personnages.

MUTATIONS

De nombreuses anciennes figurines de Space Marines du Chaos de la gamme Citadel possèdent des mutations physiques horribles comme des tentacules, des pinces, des membres supplémentaires et autres. Ces mutations n'ont aucun effet sur la partie, elles n'agissent que sur l'aspect visuel de l'armée.



NOUVELLES FIGURINES

De nouvelles figurines Citadel pour l'armée Space Marine du Chaos paraissent continuellement. Vous trouverez tous les détails et les règles qui s'y rapportent dans le magazine White Dwarf dès la sortie de la figurine. White Dwarf est disponible chez tous les libraires. Vous pouvez vous procurer d'anciens numéros de White Dwarf dans les magasins Games Workshop ou par notre service de vente par correspondance.

LISTES D'EQUIPEMENT

La liste d'armée indique que les personnages et les escouades peuvent être équipés d'armes ou d'équipements additionnels moyennant un coût supplémentaire. Ce coût est indiqué dans la liste d'équipement donnée avant la liste d'armée. Cette liste est divisée en plusieurs catégories et certains cas imposent des restrictions : par exemple, une figurine ne peut porter qu'une seule arme lourde. De plus, les armes et l'équipement ne sont pas disponibles à toutes les troupes. Ainsi, les personnages n'ont pas droit aux armes lourdes. Ces restrictions sont données dans la liste d'équipement.

CARTES D'EQUIPEMENT

Les personnages sont autorisés à posséder des équipements spéciaux sous forme de cartes d'équipement. Le nombre de cartes d'équipement qu'un personnage peut porter est indiqué dans sa description. Le coût d'une carte d'équipement est indiqué sur la carte elle-même.

Vous trouverez des cartes d'équipement dans le jeu Warhammer 40,000 et dans le supplément Dark Millennium. D'autres paraissent occasionnellement dans le magazine White Dwarf et dans d'autres Codex pour Warhammer 40,000. Notez que chaque

carte d'équipement n'existe qu'en nombre limité d'exemplaires pour limiter le matériel disponible dans une armée. Lors du choix votre armée, vous ne pouvez allouer plusieurs fois une même carte d'équipement. Votre adversaire aura probablement ses propres cartes, il est donc possible que des figurines de personnages de camps opposés disposent du même matériel.

Notez aussi que certaines cartes d'équipement sont limitées à certaines races ou troupes, comme indiqué sur les cartes elles-mêmes. D'autres cartes ne peuvent être utilisées qu'une fois et doivent ensuite être défaussées, comme les grenades Vortex.

LISTE D'EQUIPEMENT

Les tableaux suivants dressent la liste du matériel additionnel que peuvent avoir les troupes et les personnages du Chaos. Toutes les limitations de disponibilité sont indiquées sur les tableaux eux-mêmes. Notez que certains objets sont également disponibles par les cartes d'équipement, ces objets sont plus facilement accessibles aux Space Marines qu'à d'autres armées et sont donc considérés comme de l'équipement courant. Les objets suivants ne sont pas des cartes d'équipement et n'affectent pas la possibilité d'un personnage à en posséder d'autres sous forme de cartes d'équipement.

De nombreuses figurines de la liste d'armée peuvent remplacer leur équipement standard par des objets de la liste d'équipement, ou prendre dans cette liste des équipements additionnels. Dans les deux cas, l'équipement de remplacement ou additionnel doit être payé au coût total indiqué ci-dessous.

L'ARMEMENT POST-HERESIE

La liste d'équipement est basée sur le matériel utilisé par les légions renégates qui s'enfuirent dans l'Œil de la Terreur durant l'Hérésie d'Horus, nombre d'entre elles utilisent toujours les armes et les armures qui datent de cette époque. Depuis, d'autres chapitres de Space Marines ont été séduits par les dieux du Chaos, ce qui signifie que certains Space Marines du Chaos sont équipés d'un armement plus récent que celui datant de l'Hérésie.



Pour représenter ceci, vous pouvez si vous le souhaitez, prendre des cartes d'équipement et des cartes de véhicules réservées aux Space Marines impériaux, et/ou utiliser la liste d'équipement du Codex Ultramarines au lieu de celle qui suit. Cependant, si vous décidez de le faire, tout équipement choisi dans la liste des Ultramarines coûte 50% plus cher pour en représenter la rareté relative. Vous pouvez aussi inclure tout véhicule ou arme d'appui de la section Appui de la liste des Ultramarines, à l'exception des dreadnoughts, là aussi le coût d'achat est majoré de 50%.

Notez aussi que les Terminators d'un chapitre datant d'après l'Hérésie sont équipés de modèles récents d'armures Terminator. Ils sont donc armés de fulgurants et de gantelets énergétiques au lieu d'armes combinées et de haches énergétiques, et coûtent 5 points de plus par figurine (ce qui inclut le coût majoré des armements plus modernes).

LISTE D'EQUIPEMENT

ARMURES

Les personnages peuvent être équipés d'armures Terminator au lieu de leurs armures énergétique et armes habituelles. Si vous choisissez cette option, vous ne pourrez pas choisir d'autres objets de cette liste d'équipement, pas même des armes lourdes ou d'assaut de Terminators.

Armure Terminator avec arme combinée et hache tronçonneuse	37	+ Arme Combinée
Armure Terminator avec arme combinée et masse énergétique	41	+ Arme Combinée
Armure Terminator avec arme combinée et hache énergétique	42	+ Arme Combinée
Armure Terminator avec arme combinée et gantelet énergétique	45	+ Arme Combinée
Armure Terminator avec arme combinée et poing tronçonneur	47	+ Arme Combinée
Armure Terminator avec arme combinée et UNE griffe éclair	47	+ Arme Combinée
Bolters Jumelés (arme combinée disponible ci-dessus)	6	
Bolter & Fuseur (arme combinée disponible ci-dessus)	12	
Bolter & Lance-Flammes (arme combinée disponible ci-dessus)	12	

ARMES D'ASSAUT

Les armes d'assaut peuvent être portées par les figurines indiquées dans la liste d'armée et chacune peut en avoir un nombre illimité.

Epée/Hache	1
Epée Tronçonneuse	2
Hache Tronçonneuse	2
Hache Enénergétique	7
Gantelet Energétique	10
Pistolet Bolter	2
Lance-flammes léger	7
Pistolet à Plasma Mk 1	5

ARMES SPECIALES

Les armes spéciales peuvent être portées par les figurines indiquées dans la liste d'armée. Une figurine ne peut porter qu'une arme spéciale.

Bolter	3
Lance-flammes	9
Fuseur	8
Lance-Plasma Mk 1	8

ARMES LOURDES

Ces armes peuvent être portées par les figurines indiquées dans la liste d'armée. Notez que les figurines de personnages ne peuvent pas porter d'arme lourde de cette liste. Une figurine ne peut porter qu'une seule arme lourde.

Autocanon	20
Bolter Lourd	12
Canon Laser	35
Lance-missiles avec missiles Antichars et à Fragmentation	35
Missiles Défoliants	+5
Missiles à Plasma	+5

ARMES DE NOISE MARINES

Ces armes ne peuvent être portées que par un aspirant champion du Chaos commandant une unité de Noise Marines. Une figurine ne peut porter qu'une seule de ces armes.

Eclateur Sonique	10
Sirène de Mort	15
Blastmaster	45

ARMES LOURDES DE TERMINATORS

Ces armes peuvent être portées par un Terminator Space Marine comme indiqué dans les listes. Une figurine ne peut porter qu'une seule arme lourde.

Lance-flammes Lourd	21
Autocanon Faucheur	25

ARMES D'ASSAUT DE TERMINATORS

Ces armes peuvent être portées par un Space Marine Terminator comme indiqué dans les listes. Elles remplacent la hache tronçonneuse de la figurine.

Masse Energétique	4
Gantelet Energétique	8
Poing Tronçonneur	10

GRENADES

Les grenades suivantes peuvent être portées par n'importe quel personnage comme indiqué dans les listes. Elles ne sont pas disponibles aux autres figurines sauf quand elles sont indiquées comme équipement dans les listes.

Une figurine peut porter un nombre illimité des types de grenades suivants.

Une figurine portant un ou plus des types de grenades suivants est considérée disposer de suffisamment de grenades pour toute la durée de la partie.

Grenades Antichars	3
Grenades à Plasma	3
Grenades Buboniques	3
(personnages dotés de la marque de Nurgle uniquement.)	

LISTE D'ARMEE DES MARINES DU CHAOS

SELECTION D'ARMEE

Personnages	50%	Jusqu'à la moitié de la valeur totale de l'armée peut être sélectionnée dans la section Personnages de cette liste d'armée.
Escouades	25%+	Au moins le quart de la valeur totale de l'armée doit être sélectionnée dans la section Escouades de cette liste d'armée.
Appui	25%	Jusqu'au quart de la valeur totale de l'armée peut être sélectionné dans la section Appui de cette liste d'armée.
Démons	25%	Jusqu'au quart de la valeur totale de l'armée peut être sélectionné dans la section Démons de cette liste d'armée.

PERSONNAGES

1 SEIGNEUR DU CHAOS 91 points

L'armée du Chaos doit obligatoirement être commandée par un Seigneur du Chaos.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur	10	7	7	5	5	3	7	3	10

ARMES Pistolet Bolter et Grenades à Fragmentation.

ARMURES Armure Énergétique (svg. 3+).

EQUIPEMENT Le Seigneur du Chaos peut disposer d'un maximum de 3 cartes d'équipement.

Le Seigneur du Chaos peut être doté de matériel additionnel des sections Armures, Armes d'Assaut, Armes Spéciales et Grenades de la liste d'équipement.

Le Seigneur du Chaos peut piloter une moto (+20 points). S'il porte une armure Terminator, il ne peut ni avoir une moto, ni prendre un Juggernaut, monture ou disque de Tzeentch comme récompense du Chaos.

MARQUES & RECOMPENSES DU CHAOS :

Le Seigneur du Chaos peut recevoir une marque du Chaos ou plus, parmi les suivantes :

- Marque de Tzeentch (+20 points),
- Khorne (+30 points),
- Nurgle (+20 points),
- ou Slaanesh (+10 points).

Contrairement aux autres personnages, le Seigneur du Chaos peut avoir plus d'une marque du Chaos.

Si le Seigneur du Chaos porte la marque de Tzeentch, il peut être psyker d'un niveau de maîtrise de 1 à 4. Chaque niveau coûte 30 points additionnels (le niveau 1 coûte donc 30 points, le niveau 2, 60 points, etc).

Le Seigneur du Chaos peut recevoir jusqu'à 3 récompenses du Chaos. Cependant, chacune remplace une des cartes d'équipement normalement accessibles.

STRATEGIE Un Seigneur du Chaos commandant d'armée, a un niveau de stratégie de 5.

SPECIAL Si le Seigneur du Chaos est le commandant de l'armée, les marines du Chaos situés dans un rayon de 30 cm peuvent utiliser son Commandement pour les tests de Commandement.

0-1 ICONE DE L'ARMEE 55 points

L'armée du Chaos peut comprendre jusqu'à une icône d'armée. L'icône est portée par un marine du Chaos spécialement choisi pour ses compétences et sa bravoure.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Porte-icône	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMES Pistolet bolter et grenades à fragmentation.

ARMURES Armure énergétique (svg. 3+).

EQUIPEMENT Le porte-icône peut avoir jusqu'à 1 carte équipement et peut porter un étendard ou une icône du Chaos.

Le porte-icône peut recevoir des équipements additionnels choisis dans les sections Armures, Armes d'assaut, Armes Spéciales et Grenades de la liste d'équipement. Si le porte-icône est équipé d'une armure Terminator, il ne peut pas piloter une moto ou prendre un Juggernaut ou une monture comme récompense du Chaos.

MARQUES & RECOMPENSE DU CHAOS :

Le porte-icône peut recevoir une marque du Chaos ou plus, parmi les suivantes :

- Khorne (+15 points),
- Nurgle (+10 points),
- ou Slaanesh (+5 points).

Le porte-icône peut recevoir une récompense du Chaos à la place de la carte d'équipement qu'il est normalement autorisé à prendre.

SPECIAL Une unité du Chaos, peut, si elle située dans un rayon de 30 cm du porte-icône, refaire un test de Commandement raté.

Tue ! Mutile ! Brûle ! Tue ! Mutile ! Brûle ! Tue !
Mutile ! Brûle ! Tue ! Mutile ! Brûle ! Tue ! Mutile !
Brûle ! Tue ! Mutile ! Brûle ! Tue ! Mutile ! Brûle !

Khârn des World Eaters !

SORCIER SPACE MARINE DU CHAOS

Sorcier	52 points
Champion Sorcier.....	96 points
Maître Sorcier.....	151 points
Seigneur Sorcier	201 points

Les marines du Chaos dotés de pouvoirs psychiques sont appelés sorciers du Chaos. Les plus puissants et les plus craints sont de loin les sorciers appartenant à la légion des redoutables Thousand Sons.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sorcier	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Champion Sorcier	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Maître Sorcier	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Seigneur Sorcier	10	7	7	5	5	4	7	3	9

ARMES Pistolet bolter et grenades à fragmentation.

ARMURE Armure Énergétique (SVG 3+).

EQUIPEMENT Un sorcier marine du Chaos peut avoir des cartes d'équipement de la façon suivante : sorcier, 1 carte; champion sorcier, jusqu'à 2 cartes; maître sorcier, jusqu'à 3 cartes; seigneur sorcier, jusqu'à 4 cartes.

Un sorcier Space Marine du Chaos peut recevoir de l'équipement additionnel des sections Armes d'Assaut, Armures, Armes Spéciales et Grenades de la liste d'équipement. Le sorcier du Chaos peut piloter une moto (+20 points). S'il est équipé d'une armure Terminator, il ne peut piloter de moto, ni prendre un disque de Tzeentch comme récompense du Chaos.

MARQUES & RECOMPENSES DU CHAOS :

Un sorcier du Chaos peut recevoir une des marques du Chaos suivantes :

- Nurgle (+20 points),
- Tzeentch (+20 points),
- or Slaanesh (+10 points).

Notez qu'un sorcier ne peut pas porter la marque de Khorne.

Un sorcier du Chaos peut avoir des récompenses du Chaos de la façon suivante : sorcier, 1 carte; champion sorcier, jusqu'à 2 cartes; maître sorcier, jusqu'à 3 cartes; seigneur sorcier, jusqu'à 4 cartes. Cependant, chaque récompense du Chaos qu'il prend remplace une de ses cartes d'équipement.

SPECIAL Un sorcier du Chaos a le niveau de maîtrise suivant : sorcier, niveau 1; champion sorcier, niveau 2; maître sorcier, niveau 3; seigneur sorcier, niveau 4.

Les sorciers du Chaos doivent tirer au moins une carte dans le jeu de pouvoirs correspondant à leur marque du Chaos, ils peuvent prendre les cartes supplémentaires dans ce même paquet ou dans ceux des archivistes et de l'Adeptus. Les sorciers du Chaos qui ne portent aucune marque ne peuvent tirer leurs pouvoirs que dans les paquets des archivistes et de l'Adeptus pas dans ceux du Chaos.

GARDES DU CORPS D'UN SORCIER THOUSAND SON :

Un sorcier appartenant à la légion des Thousand Sons peut avoir une garde personnelle composée de 3 à 5 figurines. Ces figurines sont achetées en plus comme toute escouade Space Marine des Thousand Sons (voyez la section Escouades plus loin) et sont achetées avec les points alloués aux escouades. Le sorcier doit commander sa garde personnelle pendant toute la bataille et doit rester avec elle.

DEMON MAJEUR

Buveur de Sang (Khorne)	300 points
Grand Immonde (Nurgle)	275 points
Duc du Changement (Tzeentch)	280 points
Gardien des Secrets (Slaanesh)	280 points

Si votre armée comprend au moins une figurine portant une marque du Chaos, elle peut aussi inclure un démon majeur correspondant à la même puissance du Chaos. Notez qu'une armée ne peut pas inclure plus d'un démon majeur de chaque puissance. Notez aussi que les démons majeurs doivent être invoqués sur le champ de bataille comme il est expliqué dans les règles Invocation des Démons.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Buveur de Sang	15	10	10	8	7	10	8	10	10
Grand Immonde	10	7	7	7	8	10	4	7	10
Duc du Changement	20	9	10	7	7	7	10	6	10
Gardien de Secrets	15	9	10	7	7	8	7	6	10

ARMES Le Buveur de Sang porte une hache de Khorne et une armure du Chaos, comme décrit dans le chapitre Créatures Démoniaques. Les autres démons majeurs ne portent aucun équipement particulier.

SPECIAL Toutes les règles s'appliquant aux démons s'appliquent également aux démons majeurs (voir le chapitre Démons du Chaos). De plus, tous les démons majeurs provoquent la *terreur* telle qu'elle est décrite dans les règles de Warhammer 40,000.

Le Buveur de Sang et le Duc du Changement peuvent *voler* comme décrit dans le chapitre Démons du Chaos.

Le Grand Immonde, le Gardien des Secrets et le Duc du Changement possèdent une aura démoniaque qui leur donnent un jet de sauvegarde de 4+. Le Buveur de Sang bénéficie en revanche d'une sauvegarde d'armure de 3+ sur 2D6.

Le Grand Immonde peut vomir un liquide appelé *Flot de Corruption* et le Gardien des Secrets possède l'*Aura de Slaanesh* hypnotique (voir le chapitre Créatures Démoniaques).

Le Grand Immonde, le Duc du Changement et le Gardien des Secrets ont tous un niveau de maîtrise psychique de 4 et possèdent les quatre pouvoirs psy du Chaos de leur dieu tutélaire respectif.



CHAMPION DU CHAOS

- Grand Champion 58 points
 Champion Exalté 91 points

L'armée de Space Marines du Chaos peut inclure autant de champions du Chaos que vous le désirez. Ces terribles personnages sont les redoutés favoris des dieux du Chaos.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Champion	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Champion Exalté	10	7	7	5	5	3	7	3	10

ARMES Pistolet bolter et grenades à fragmentation.

ARMURE Armure énergétique (svg. 3+).

EQUIPEMENT Les champions du chaos peuvent avoir des cartes d'équipement comme suit : grand champion, jusqu'à 2 cartes; champion exalté, jusqu'à 3 cartes.

Un champion du Chaos peut recevoir de l'équipement additionnel choisi dans les sections Armures, Armes d'assaut, Armes Spéciales et Grenades de la liste d'équipement.

Un champion du Chaos peut piloter une moto (+20 points). Si un champion est en armure Terminator, il ne peut piloter de moto ni prendre un Juggernaut ou une monture comme récompense du Chaos.

MARQUES & RECOMPENSES DU CHAOS :

Un champion du Chaos peut porter une des marques du Chaos suivantes :

- Khorne (+30 points),
- Nurgle (+20 points),
- ou Slaanesh (+10 points).

Notez qu'un champion du Chaos ne peut pas porter la marque de Tzeentch.

Les champions du Chaos peuvent recevoir des récompenses du Chaos comme suit : grand champion, jusqu'à 2 cartes; champion exalté, jusqu'à 3 cartes. Chaque récompense du Chaos remplace une de leurs cartes d'équipement.

ASPIRANT CHAMPION DU CHAOS 30 points

Une escouade peut être commandée par un aspirant champion du Chaos.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Aspirant Champion	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ARMES Pistolet bolter et grenades à fragmentation.

ARMURE Armure énergétique (svg. 3+).

EQUIPEMENT Un aspirant champion peut avoir 1 carte d'équipement.

Un aspirant champion peut recevoir de l'équipement additionnel des sections Armures, Armes d'Assaut, Armes Spéciales et Grenades de la liste d'équipement.

Un aspirant champion qui commande un escadron de moto doit piloter une moto (+20 points). Dans tous les autres cas, il ne peut pas piloter de moto. S'il porte une armure Terminator, il ne peut pas piloter de moto ni prendre un Juggernaut ou une monture comme récompense du Chaos.

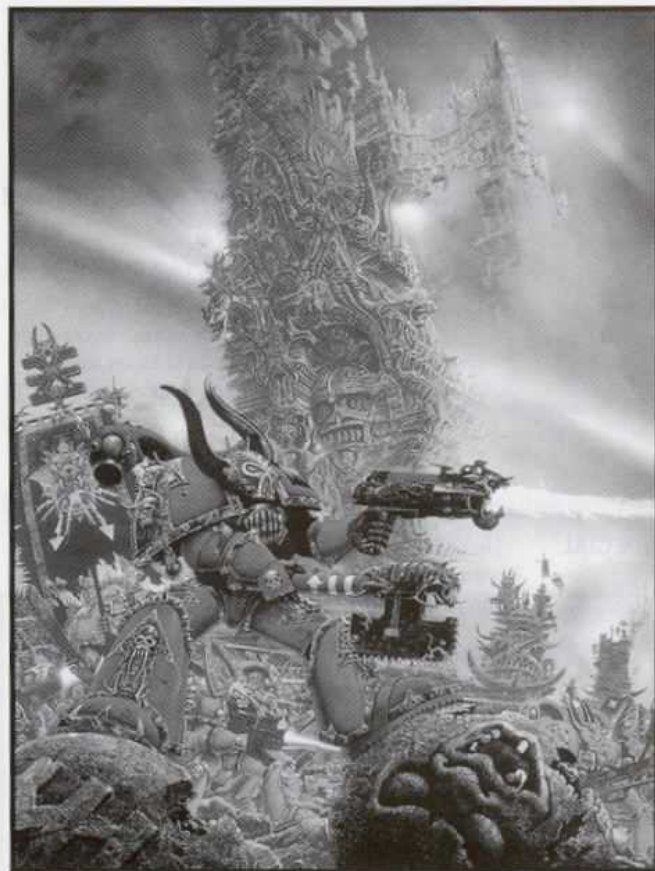
MARQUES & RECOMPENSE DU CHAOS :

Un aspirant champion du Chaos peut recevoir une des marques du Chaos suivantes : Khorne (+15 points), Nurgle (+10 points) ou Slaanesh (+5 points). Notez qu'un aspirant champion ne peut pas porter la marque de Tzeentch.

Un aspirant champion du Chaos peut avoir 1 récompense du Chaos ou 1 carte d'équipement.

SPECIAL

Un aspirant champion du Chaos fait partie intégrante de l'escouade qu'il commande et ne peut pas la quitter de toute la partie.



ESCOUADES

TERMINATORS DU CHAOS

..... 51 pts par figurine

Les armées de Space Marines du Chaos comprennent souvent un petit nombre de guerriers en armures Terminator, ces combinaisons lourdes et massives avec armement intégré. Cette armure est rare et très précieuse et n'est donc utilisée que par les Space Marines du Chaos vétérans qui sont parvenus à, euh, convaincre leurs frères qu'ils ont mérité l'honneur de la porter.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Terminator	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ESCOUADE L'escouade se compose de 3 à 9 Terminators du Chaos. De plus, l'escouade peut être commandée par un aspirant champion acheté séparément dans la section Personnages. Les aspirants champions conduisant des Terminators doivent recevoir une armure Terminator.

ARMES Hache tronçonneuse et bolter combiné jumelé.

ARMURE Armure terminator (Svg, 3+ sur 2D6).

EQUIPEMENT Deux figurines maximum de l'escouade peuvent remplacer leurs armes combinées par une arme choisie dans la section Armes Lourdes de Terminators de la liste d'équipement.

Toute figurine peut remplacer un des bolters de son arme combinée soit par un lance-flammes, soit par un fuseur (+6 points).

Toute figurine peut remplacer sa hache tronçonneuse par une arme choisie dans la section Armes d'Assaut de la liste d'équipement.

SPECIAL Les Terminators du Chaos peuvent également devenir des Berserks de Khorne, des Marines de la Peste, des Noise Marines ou des marines Thousand Sons au coût suivant.

Berserk de Khorne+20 pts par figurine

Marine de la Peste+20 pts par figurine

Noise Marine+10 pts par figurine

Thousand Son+10 pts par figurine

Voir le chapitre Forces pour les règles spéciales s'appliquant aux Terminators du Chaos appartenant à ces cultes. Toutes les figurines de l'escouade doivent appartenir au même culte. Les Terminators Noise Marines peuvent remplacer leur arme combinée par une arme de Noise Marine au coût additionnel indiqué dans la liste d'équipement.

Les faibles seront toujours commandés par les forts. Là où les forts prennent les décisions, les faibles ne font que suivre. Là où les forts se dressent contre le destin, les faibles baissent la tête et meurent. Il y a beaucoup de faibles et nombreuses sont leurs tentations. Méprisez les faibles car ils s'assemblent à l'appel du Démon et du Renégat. N'ayez aucune pitié pour leurs cris d'innocence. Il vaut mieux que cent innocents meurent devant la colère de l'Empereur plutôt qu'un seul s'agenouille devant le démon.

- Livre premier de l'Endoctrinement



ESCOUADE DE VETERANS DU CHAOS

35 pts par figurine

Les vétérans du Chaos sont les marines les plus expérimentés de l'armée. Ce sont des guerriers endurcis qui ont pris part à d'innombrables batailles à travers toute la galaxie.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran Marine du Chaos	10	5	5	4	4	1	5	1	9

ESCOUADE L'escouade se compose de 3 à 5 vétérans du Chaos. L'escouade peut aussi être commandée par un aspirant champion acheté séparément dans la section Personnages.

ARMES Pistolet bolter et grenades à fragmentation.

ARMURE Armure énergétique (svg, 3+).

EQUIPEMENT Toute figurine peut être équipée d'un bolter pour un coût additionnel de 3 points.

Toute figurine peut également être équipée d'armes choisies dans la section Armes d'Assaut de la liste d'équipement.

Deux figurines maximum peuvent être équipées d'une arme choisie dans les sections Armes Spéciales ou Armes Lourdes de la liste d'équipement.

L'escouade entière peut être équipée de grenades antichars pour un coût de 3 points par figurine

SPECIAL Les escouades de vétérans (et tout aspirant champion qui les commande) peuvent combattre en formation dispersée et peuvent utiliser la règle d'infiltration au début de la bataille. Les escouades de vétérans commandées par des aspirants champions en armures Terminator ne peuvent infiltrer ! Voir le chapitre Forces pour plus de détails.

ESCOUADE DE MARINES DU CHAOS

25 pts par figurine

Les escouades de marines du Chaos forment des troupes très souples et très flexibles. Elles constituent la majorité des escouades dans la plupart des armées du Chaos.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Space Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCOUADE L'escouade se compose de 3 à 9 Space Marines du Chaos. L'escouade peut être commandée par un aspirant champion acheté séparément dans la section Personnages.

ARMES Pistolet bolter grenades à fragmentation.

ARMURE Armure énergétique (svg. 3+).

EQUIPEMENT Toute figurine peut être équipée d'un bolter au coût de +3 points par figurine.

Toute figurine peut être équipée d'armes de la section Armes d'Assaut de la liste d'équipement.

Trois figurines maximum peuvent être équipées d'armes choisies dans les sections Armes Lourdes et/ou Armes Spéciales de la liste d'équipement.

L'escouade entière peut être équipée de grenades antichars pour un coût de +3 points par figurine.

MARINES DE LA PESTE

35 pts par figurine

Les Marines de la Peste sont des marines du Chaos voués à Nurgle. Ils sont à moitié décomposés par les maladies mais n'en sont qu'encore plus résistants et difficiles à tuer.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marines de La Peste	10	4	4	4	4 (5)	1	4	1	8

ESCOUADE L'escouade se compose de 3 à 9 Marines de la Peste. L'escouade peut être commandée par un aspirant champion acheté séparément dans la section Personnages. Les aspirants champions commandant des Marines de la Peste doivent recevoir la Marque de Nurgle.

ARMES Bolter, grenades buboniques et poignard de la peste.

ARMURE Armure énergétique (svg. 3+).



EQUIPEMENT Une figurine maximum peut être équipée d'une arme de la section Armes Spéciales de la liste d'équipement.

L'escouade toute entière peut être équipée de grenades à fragmentation pour un coût de +2 points par figurine de l'escouade.

L'escouade entière peut être équipée de grenades antichars pour un coût de +3 points par figurine.

SPECIAL Tous les Marines de la Peste portent la Marque de Nurgle, ce qui signifie qu'ils ajoutent +1 à leur Endurance (inclus dans leur profil). Le poignard de la peste utilisé par ces marines en corps à corps est imprégné de virulentes toxines. Tout adversaire vivant blessé par le poignard mourra sur un résultat de 6, quel que soit son nombre de points de vie restants.



BERSERKS

DE KHORNE

35 pts par figurine

Les Berserks de Khorne sont des Space Marines du Chaos qui se sont dédiés à Khorne. Ils ne vivent que pour la bataille et chargent au combat en hurlant leur célèbre cri de guerre "du sang pour le dieu du sang".

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Berserk de Khorne	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCOUADE L'escouade se compose de 5 à 19 Berserks de Khorne. L'escouade peut être commandée par un aspirant champion acheté séparément dans la section Personnages. Les aspirants champions commandant des Berserks doivent recevoir la Marque de Khorne.

ARMES Pistolet bolter et grenades à fragmentation.

ARMURE Armure du Chaos (svg. 2+).

EQUIPEMENT Toute figurine peut être équipée d'un bolter au coût de +3 points par figurine.

Toute figurine peut être équipée d'armes de la section Armes d'Assaut de la liste d'équipement.

L'escouade entière peut être équipée de grenades antichars pour un coût de +3 points par figurine

SPECIAL Tous les Berserks portent la Marque de Khorne, ce qui signifie qu'ils portent une Armure du Chaos et sont sujets à la *frénésie*. Les compétences de ces guerriers en corps à corps sont telles qu'ils peuvent parer même quand ils sont frénétiques, et leur enthousiasme féroce pour le corps à corps leur permet de tripler leur mouvement quand ils chargent au lieu de le doubler. Notez que le mouvement accru de charge s'applique aussi à tout personnage rejoignant une unité de Berserks de Khorne.

MARINES**THOUSAND SONS** 30 pts par figurine

Les marines Thousand Sons ne peuvent être pris que si l'armée contient un Sorcier du Chaos des Thousand Sons.

Les marines Thousand Sons sont les membres de la légion des Thousand Sons dépourvus de pouvoirs magiques. Ils ont été changés à jamais par l'Effacement d'Ahriman. Ce sort psychique terriblement puissant a scellé leur armure et réduit leur corps physique à une poignée de poussière, piégeant pour l'éternité leur esprit dans l'armure.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marines									
Thousand Sons	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCOUADE L'escouade se compose de 3 à 10 marines Thousand Sons. Notez qu'à la différence de la plupart des escouades de Space Marines du Chaos, les escouades de Thousand Sons ne peuvent pas être commandées par un aspirant champion. (Notez également que les Thousand Sons peuvent servir de gardes du corps aux Sorciers du Chaos Thousand Sons, voir la section Personnages de la liste)

ARMES Pistolet bolter et grenades à fragmentation.

ARMURE Armure énergétique (svg. 3+).

EQUIPEMENT Toute figurine peut être équipée d'un bolter au coût de +3 points par figurine.

Toute figurine peut être équipée d'armes de la section Armes d'Assaut de la liste d'équipement.

Trois figurines maximum peuvent être équipées d'une arme choisie dans les sections Armes Lourdes et/ou Armes Spéciales de la liste d'équipement.

L'escouade entière peut être équipée de grenades antichars au coût de +3 points par figurine.

SPECIAL Tous les marines Thousand Sons portent la Marque de Tzeentch. Ils ont les mêmes forces et faiblesses que les démons, mais ne possèdent pas la sauvegarde spéciale non modifiable d'aura démoniaque et doivent utiliser leur sauvegarde d'armure énergétique (modifiable) à la place. Ils sont immunisés à la psychologie et ne sont jamais démoralisés.

Chaque fois que la carte Warp Drain d'Energie est jouée, le joueur du Chaos doit choisir 1D6 des Thousand Sons et les retirer comme pertes, leurs esprits ayant été aspirés.

Suivez moi mes enfant et la glorieuse victoire sera nôtre. Nous nous purifierons dans un bain du sang de nos ennemis. Nous conduirons rapidement à l'extase tous ceux qui se dresseront devant nous. Nous devons donner son tribut de sang à notre Seigneur du Plaisir en louant son nom béni et en dansant au milieu des cadavres. Suivez moi mes enfants et enfin vous connaîtrez les joies indicibles qui se trouvent par delà le monde des mortels.

Fabius Bile,

Commandant en second des Emperor's Children.

NOISE MARINES 30 pts par figurine

Les Noise Marines sont des Space Marines du Chaos qui se sont dédiés à Slaanesh. Ce sont des guerriers flamboyants qui se complaisent dans la mort et la destruction et sont équipés d'un arsenal d'armes étranges.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marines	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCOUADE L'escouade se compose de 3 à 5 Noise Marines. L'escouade peut être commandée par un aspirant champion acheté séparément dans la section Personnages. Les aspirants champions commandant des unités de Noise Marines doivent recevoir la Marque de Slaanesh.

ARMES Pistolet bolter.

ARMURE Armure énergétique (svg.3+).

EQUIPEMENT Toute figurine peut être équipée d'un Eclateur Sonique au coût de 10 points par figurine.

Une figurine maximum peut être équipée d'un Blastmaster au coût de ~~+35~~⁺⁴⁵ points.

Une figurine maximum peut être équipée d'une Sirène de Mort au coût de +15 points.

L'escouade entière peut être équipée de grenades photoniques pour un coût de 5 points par figurine.

SPECIAL Tous les Noise Marines portent la Marque de Slaanesh, ce qui signifie qu'ils sont immunisés à la psychologie et ne sont jamais démoralisés. De plus, ils produisent une cacophonie psychique qui affecte les psykers essayant d'utiliser leurs pouvoirs dans un rayon de 40 cm d'un Noise Marine (voir la rubrique sur les Noise Marines au chapitre Space Marines du Chaos).

Les aspirants champions commandant une escouade de Noise Marines peuvent recevoir des armes de Noise Marines choisies dans la liste d'équipement.

MOTOCYCLISTES DU CHAOS 45 pts par figurines

Bien armés et extrêmement mobiles, les Motocyclistes du Chaos forment d'excellentes troupes de reconnaissance et lancent des raids meurtriers derrière les lignes ennemies.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

ESCOUADE L'escouade se compose de 3 à 5 marines du Chaos pilotant des motos. L'escouade peut être commandée par un aspirant champion acheté séparément dans la section Personnages.

ARMES Chaque moto est équipée de deux bolters jumelés. Chaque pilote est équipé d'un pistolet bolter et de grenades à fragmentation.

ARMURE Armure énergétique (svg. 3+).

EQUIPEMENT Toute figurine peut être équipée d'armes additionnelles choisies dans la section Armes d'Assaut de la liste d'équipement.

Une figurine peut au maximum être équipée d'une arme choisie dans la section Armes Spéciales de la liste d'équipement.

L'escadron entier peut être équipé de grenades antichars pour un coût de +3 points par figurine.

APPUI

ALLIES

Une armée Space Marine du Chaos peut être accompagnée par des troupes alliées choisies dans la liste d'armée ork. De plus, si votre adversaire vous donne son accord avant le début de la bataille, vous pouvez inclure des alliés tirés des liste des Sectes du Chaos du chapitre Les Egarés et les Damnés de ce livre, et/ou du Codex Garde Impériale. Si votre adversaire vous autorise à prendre des alliés de la Garde Impériale, vous pouvez ignorer les règles sur la structure de commandement, car la plupart des officiers ont été éliminés il y a bien longtemps, mais vous ne pouvez pas non plus utiliser les réserves ou les barrages préliminaires. Voir les Codex de chaque armée pour les détails.

DREADNOUGHT DU CHAOS

..... 135 pts + armes

Le dreadnought du Chaos est une terrifiante machine de guerre contrôlée (si contrôlée est bien le mot !) par un champion du Chaos dont cet engin est le tombeau.

Type	M	CC	CT	F	I	A	Cd
Dreadnought	15	7	5	6	5	3	10

ARMES Voir fiche de véhicule.

LAND RAIDER DU CHAOS

..... 220 points

Les Land Raiders sont des véhicules de combat polyvalents capables de transporter 10 Space Marines du Chaos ou 5 Terminators.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

EQUIPAGE Un pilote Space Marine du Chaos et deux servants Space Marines du Chaos.

ARMES Canons laser jumelés de chaque côté et bolters lourds jumelés sur le support central. De plus, l'équipage est armé de pistolets bolters.

ARMURE L'équipage porte des armures énergétiques (svg. 3+).

TRANSPORT Le Land Raider est conçu pour transporter 10 Space Marines ou 5 Terminators.

RHINO DU CHAOS

..... 50 points

Le Rhino est l'un des véhicules Space Marines les plus communs. Il est en service depuis avant l'Hérésie d'Horus et les machines emmenées dans l'Œil de la Terreur par les Space Marines du Chaos après la défaite d'Horus sont encore en service aujourd'hui.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

EQUIPAGE Un pilote Space Marine du Chaos.

ARMES Bolters jumelés. De plus, le pilote est armé d'un pistolet bolter.

ARMURE Le pilote porte une armure énergétique (svg. 3+).

TRANSPORT Le Rhino est conçu pour transporter 10 Space Marines ou 5 Terminators.

PREDATOR DU CHAOS

..... 90 points

Le Predator est une variante commune du Rhino. Il possède un blindage renforcé et une tourelle fermée qui transforme le Rhino en un véhicule de combat sans option de transport. Les Predators sont souvent équipés d'armes de flanc.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

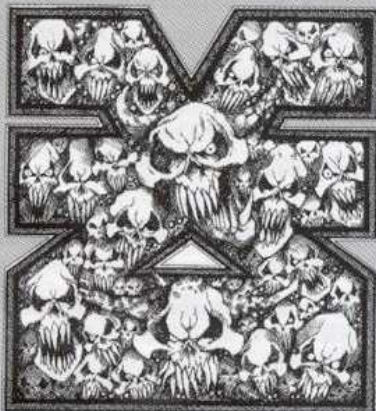
EQUIPAGE Un pilote Space Marine du Chaos et un servent Space Marine du Chaos pour chaque système d'arme (3 avec les armes de flanc).

ARMES Un autocanon monté dans la tourelle. De plus, l'équipage est équipé de pistolets bolters.

ARMURE L'équipage porte des armures énergétiques (svg. 3+).

OPTIONS Le Predator peut être équipé de supports d'armes de flanc (un de chaque côté). Chacun porte une des armes suivantes : canon laser pour +45 points, bolter lourd pour +15 points ou lance-flammes lourd pour +25 points.

Le Predator peut remplacer l'autocanon standard de la tourelle par des canons laser jumelés pour un coût additionnel de +30 points.



++ Commandant. Ils demandent grâce -

++ Grâce ! Oh Seigneur Khorne, tu nous as vraiment mené vers un monde rempli de sang et de crânes ! Accordez-leur la grâce de la mort !

++ Bien compris. Du sang ! Du sang ! Du sang pour le dieu du sang !

++ Elu de Khorne. Conduis-nous à l'assaut final !

++ Du sang pour le dieu du sang ! Tir d'anéantissement. Bolters lourds, portée 250. En avant, chiens ...

Interception de communication terminée. Les défenseurs de Portrein sont supposés s'être fait sautés avec leur arsenal.

- Rapport secret de l'Ordo Malleus : Raid de Portrein 106960.M41

DEMONS

Les démons doivent être invoqués pour apparaître sur le champ de bataille, voir le chapitre Invoquer les Démons. Les démons ne sont pas achetés comme unités, vous pouvez donc en prendre le nombre que vous voulez. Cependant, n'oubliez pas que lorsqu'ils sont invoqués sur le champ de bataille, ils doivent être placés par unités de trois figurines ou plus du même type, et qu'il n'y a donc aucun intérêt à ne prendre qu'un ou deux démons d'un type particulier!

CHIENS DE KHORNE, DEMONS DE KHORNE 38 pts par figurine

Si votre armée contient au moins une figurine portant la Marque de Khorne, alors vous pouvez y inclure des unités de Chiens de Khorne, les redoutables chiens démons de Khorne.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien de Khorne	25	5	0	5	4	2	6	1	10

EQUIPEMENT Aucun.

SPECIAL Les Chiens de Khorne sont des démons et toutes les règles spéciales spécifiques aux démons s'appliquent.

Une unité de Chiens de Khorne provoque la *peur*, voir le chapitre Psychologie des règles de Warhammer.

Les Chiens de Khorne ont une sauvegarde d'*Aura Démoniaque* de 4+.

Les Chiens de Khorne portent un collier d'airain qui protège leur corps des effets des attaques psychiques. Les armes de force ne peuvent pas affecter les Chiens de Khorne et tout pouvoir psychique utilisé contre eux est automatiquement annulé. Les Chiens de Khorne peuvent charger n'importe quelle figurine dans leur distance de charge au lieu de la plus proche.

SANGUINAIRES, DEMONS DE KHORNE 35 pts par figurine

Si votre armée contient au moins une figurine avec la Marque de Khorne, vous pouvez y inclure des unités de Sanguinaires.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sanguinaire	10	5	5	4	3	1	6	2	10

EQUIPEMENT Les Sanguinaires sont équipés de la terrible *Lame d'Enfer*.

SPECIAL Les Sanguinaires sont des démons et toutes les règles spéciales spécifiques aux démons s'appliquent (voir le chapitre sur les démons).

Une unité de Sanguinaires provoque la *peur*, voir le chapitre Psychologie des règles de Warhammer.

Les Sanguinaires ont une sauvegarde d'*Aura Démoniaque* de 4+.

Les Sanguinaires sont équipés de la *Lame d'Enfer*. Une touche infligée par cette arme provoque 1D3 blessures et ajoute +1 à la Force du porteur en corps à corps. La *Lame d'Enfer* procure également une parade. Les Sanguinaires peuvent régénérer tout dommage subi durant un tour sur un jet de 4+ sur 1D6, et tripler leur mouvement de charge au lieu de le doubler.

BETES DE NURGLE, DEMONS DE NURGLE 38 pts par figurine

Si votre armée contient au moins une figurine portant la Marque de Nurgle, alors vous pouvez y inclure des unités de Bêtes, les horribles démons de la peste de Nurgle.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête	7,5	3	0	3	5	3	3	D6	6

EQUIPEMENT Aucun.

SPECIAL Les Bêtes sont des démons et toutes les règles spéciales des démons s'appliquent (voir le chapitre sur les démons).

Une unité de Bêtes provoque la *peur* comme décrit au chapitre Psychologie des règles de Warhammer.

Les Bêtes de Nurgle ont une sauvegarde d'*Aura Démoniaque* de 4+.

Les Bêtes ont 1D6 attaques qui pénètrent automatiquement les armures. Aucune sauvegarde d'armure n'est permise pour les troupes touchées par des Bêtes de Nurgle.

A cause de la bave toxique des Bêtes, les attaquants multiples ne reçoivent pas le bonus normal en corps à corps.





PORTEPESTE, DEMONS DE NURGLE 35 pts par figurine

Si votre armée contient au moins une figurine avec la Marque de Nurgle, vous pouvez y inclure des unités de Portepeste.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Portepeste	10	5	5	4	3	1	6	2	10

EQUIPEMENT Les Portepeste sont équipés d'une *Epée Pestilentielle* comme décrit ci-dessous.

SPECIAL Les Portepeste sont des démons et toutes les règles spéciales des démons s'appliquent (voir le chapitre sur les démons).

Une unité de Portepeste provoque la *peur* comme décrit au chapitre Psychologie des règles de Warhammer.

Les Portepeste ont une sauvegarde d'aura démoniaque de 4+.

Les Portepeste sont équipés d'une *Epée Pestilentielle*. Les créatures mortelles (ni les démons ni les gardes fantômes) subissant une blessure de l'*Epée Pestilentielle* sont automatiquement tuées sur un résultat de 4+ sur 1D6, quel que soit le nombre de points de vie qu'elles possèdent.

Les Portepeste sont enveloppés d'un nuage dense de mouches qui gênent les adversaires lorsqu'ils sont engagés en corps à corps et les forcent à déduire -1 à leur résultat de corps à corps.

Une unité de Portepeste a un niveau de maîtrise psychique de 1 pour 5 figurines, et un pouvoir du Chaos de Nurgle pour 5 figurines

NURGLINGS, DEMONS DE NURGLE 15 pts par socle

Si votre armée contient au moins une figurine avec la Marque de Nurgle, vous pouvez y inclure des unités de Nurglings, ces minuscules et grouillants démons de Nurgle.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nurglings	10	3	3	3	3	3	4	3	7

EQUIPEMENT Aucun.

SPECIAL Les Nurglings sont des démons et toutes les règles spéciales des démons s'appliquent (voir le chapitre sur les démons). Cependant, notez que les Nurglings n'ont pas être invoqués et peuvent être déployés avec le reste de l'armée au début de la bataille.

Une unité de Nurglings provoque la *peur* voir le chapitre Psychologie des règles de Warhammer.

Les Nurglings ont une sauvegarde d'*Aura Démoniaque* de 4+



HORREURS ROSES, DEMONS DE TZEENTCH 35 pts par figurine

Si votre armée contient au moins une figurine avec la Marque de Tzeentch, vous pouvez y inclure des unités d'Horreurs.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Horreur Rose	10	5	5	4	3	1	6	2	10
Horreur Bleue	10	3	3	3	3	1	7	1	10

EQUIPEMENT Aucune.

SPECIAL Les Horreurs sont des démons et toutes les règles spéciales spécifiques aux démons s'appliquent (voir le chapitre sur les démons).

Les Horreurs provoquent la *peur* comme décrit au chapitre Psychologie des règles de Warhammer.

Une unité d'Horreurs a un niveau de maîtrise psychique de 1 pour 5 Horreurs Roses et un pouvoir du Chaos de Tzeentch pour 5 Horreurs Roses.

Une Horreur Rose tuée est immédiatement remplacée par deux Horreurs Bleues. Celles-ci continuent à se battre dans l'unité jusqu'à ce qu'elles soient tuées et retirées. Notez qu'aucune Horreur ne dispose d'une aura démoniaque. La règle de dédoublement est leur version de cette protection.

INCENDIAIRES, DEMONS DE TZEENTCH 40 pts par figurine

Si votre armée contient au moins une figurine avec la Marque de Tzeentch, vous pouvez y inclure des unités d'Incendiaires.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Incendiaires	22,5	3	5	5	4	2	4	2	10

EQUIPEMENT Aucun.

SPECIAL Les Incendiaires sont des démons et toutes les règles spéciales des démons s'appliquent (voir le chapitre sur les démons).

Une unité d'Incendiaires provoque la *peur*, voir le chapitre Psychologie des règles de Warhammer.

Les Sanguinaires ont une sauvegarde d'*Aura Démoniaque* de 4+.

Les Incendiaires peuvent cracher des flammes sur 15 cm et toute cible touchée subit 1D6 touches de Force 3.

En corps à corps, tout ennemi qui subit une blessure subit 1D3 blessures au lieu d'une à cause des effets des flammes du démon.

Les Incendiaires peuvent bondir par dessus les obstacles sans pénalité de mouvement.



DEMONETTES DE SLAANESH 35 pts par figurine

Si votre armée contient au moins une figurine avec la Marque de Slaanesh, vous pouvez y inclure des unités de Démonettes.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Démonette	10	6	5	4	3	1	6	3	10

EQUIPEMENT Aucune.

SPECIAL Les Démonettes sont des démons et toutes les règles spéciales des démons s'appliquent (voir le chapitre sur les démons).

Une unité de Démonettes provoque la *peur*, voir le chapitre Psychologie des règles de Warhammer.

Les Démonettes ont une sauvegarde d'*Aura Démoniaque* de 4+.

Une unité de Démonettes possède un niveau de maîtrise psychique de 1 pour chaque groupe de 5 Démonettes et un pouvoir du Chaos de Slaanesh pour chaque groupe de 5 Démonettes.

Elle lui ouvrit les bras et il s'avança en trébuchant, les yeux vitreux. Le vacarme assourdissant des bolters lourds, les hurlements des agonisants et le fracas des explosions disparurent et son fusil laser lui glissa des mains. Elle était si belle, si mystérieuse et ses formes étaient si tentantes... A respirer le parfum musqué qui se dégageait d'elle, sa tête se remplit de lumières multicolores. Il se sentit gauche et maladroit en avançant vers elle, sans remarquer que son sourire carnassier semblait cacher une sinistre promesse...

BETES DE SLAANESH 25 pts par figurine

Si votre armée contient au moins une figurine avec la Marque de Slaanesh, vous pouvez décider d'y inclure des unités de Bêtes de Slaanesh, ces démons remplis de haine servant le Prince du Chaos.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête	15	3	0	3	3	1	3	3	8



EQUIPEMENT Aucun.

SPECIAL Les Bêtes sont des démons et toutes les règles spéciales des démons s'appliquent (voir le chapitre sur les démons).

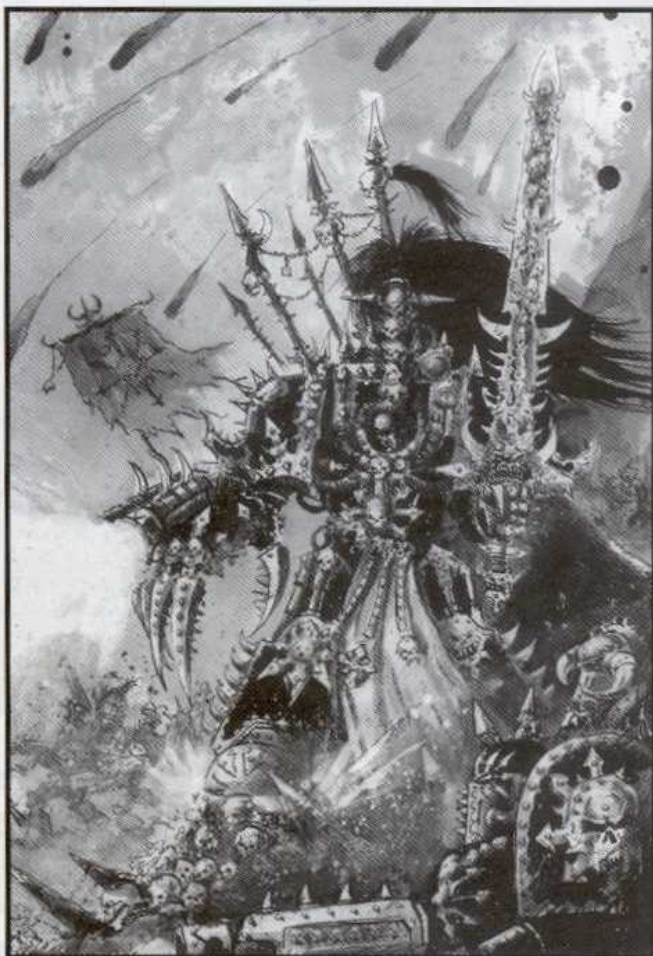
Une unité de Bêtes provoque la *peur* comme décrit au chapitre Psychologie des règles de Warhammer.

Les Bêtes de Nurgle ont une sauvegarde d'*Aura Démoniaque* de 4+.

Ces démons exhalent une odeur capiteuse qui les rend difficiles à attaquer. Tout ennemi en contact socle à socle double la conséquence d'un faux mouvement. Leurs énormes pinces ajoutent +1 à leur Force en corps à corps et leur queue de scorpion leur procure une touche supplémentaire avec une Force de +1 s'ils gagnent un round de corps à corps.

PERSONNAGES SPECIAUX

ABADDON LE FLEAU, MAITRE DE GUERRE DU CHAOS 150 points
275 points équipement compris



Abaddon le Fléau ! Abaddon l'Archi-Démon ! Abaddon le responsable d'innombrables Croisades Noires contre les mondes horrifiés du fragile Imperium ! Un monstre inhumain dont le nom est devenu dix mille fois maudit pour les dix mille années de terreur infligées à la galaxie qu'il a jadis aidé à conquérir au nom de l'Empereur.

Il y a une éternité, Abaddon était un grand héros, un puissant guerrier qui se battait dans les guerres d'expansion de l'humanité. Il fut le capitaine de la 1ère compagnie des Lunar Wolves durant la Grande Croisade et suivit Horus depuis la Terre jusqu'aux lointaines étoiles. Les Lunar Wolves se battirent sur d'innombrables mondes pour les libérer de la tyrannie extraterrestre ou de la corruption du Chaos et Abaddon était toujours à la pointe des combats. Il adorait le Maître de Guerre comme un dieu et Horus le considérait comme son fils favori. Certains murmuraient d'ailleurs qu'il était en vérité le fils-clone du primarque, le résultat des premières expérimentations Primogenitors. Personne ne fut plus fier que lui quand l'Empereur rebaptisa la légion Sons of Horus en l'honneur du Maître de Guerre et de ses accomplissements durant la Croisade d'Ullanor.

Lorsque l'Hérésie éclata, il devint clair que la loyauté d'Abaddon allait à son primarque plutôt qu'au lointain

Empereur de l'Humanité. Il dirigea les Terminators des Sons of Horus durant les campagnes d'Istvaan, de Yarant et au cours du siège du Palais Impérial de la Terre. Abaddon combattit les Terminators des Imperial Fists sur la barge de combat d'Horus lors du piège que le Maître de Guerre tendit à l'Empereur, et son désespoir à l'annonce de la défaite irrémédiable d'Horus le plongea plus que quiconque dans la folie et la haine.

Abaddon conduisit les Sons of Horus dans une furieuse contre-attaque pour récupérer le corps de son bien-aimé Maître de Guerre et repoussa les forces impériales de la barge de combat. Il s'empara de la griffe éclair d'Horus, et l'arracha de l'armure du Maître de Guerre avec un hurlement de haine qui résonna dans tout le navire. Alors que la flotte rebelle se dispersait dans la confusion, la grande barge d'Horus disparut dans le Warp et prit la direction de l'Œil de la Terreur. Abaddon quitta l'univers mortel et entra dans la légende.

Quand Abaddon revint, ce fut à la tête d'une horde diabolique qui ravagea des systèmes entiers autour de l'Œil de la Terreur avant que l'Imperium ne rassemble suffisamment de forces pour mettre un terme à cette campagne. Les planètes tombèrent dans une apocalypse de feu et de fer devant les légionnaires renégats. Les hordes d'Abaddon ne furent repoussées qu'à un prix terrible grâce aux efforts combinés des légions titaniques et des chapitres de Space Marines, mais il ne s'agissait là que de la première des "Croisades Noires" contre l'Imperium. Abaddon rêve de se forger un empire diabolique dans les ruines fumantes d'un Imperium réduit en pièces. Chaque cité, chaque monde détruit le rapproche de son objectif et laisse son empreinte sur la galaxie.

Durant la première Croisade Noire, Abaddon passa plusieurs pactes de sang avec les puissances infernales. Dans les cryptes de la Tour du Silence d'Urulan, Abaddon prit possession d'une épée démoniaque d'une formidable puissance. Il se fraya un chemin à travers les labyrinthes hantés jusqu'à une pièce d'une noirceur innommable où la lame était en stase depuis des millénaires. Avec cette épée démon, Abaddon devint pratiquement invincible. Des cités entières furent offertes en sacrifice aux démons affamés du Chaos et des armées complètes furent anéanties par les entités baragouinantes du Warp. Le pouvoir d'Abaddon atteignit des proportions inhumaines lorsque les dieux du Chaos le récompensèrent avec générosité, et il entreprit des actes d'une bravoure démoniaque qui horrifièrent ceux qui se dressèrent contre lui.

A El'Phanor, il mena la charge contre les portes de la citadelle du Cromarque. Le Cromarque s'était bâti une formidable forteresse. Elle n'avait qu'une porte, faite d'adamantium de trois mètres d'épaisseur. Seul un dixième de ceux qui suivirent Abaddon franchirent le barrage de feu qui pleuvait des remparts et parvinrent à la porte. Là, des tirs de bolters lourds les accueillirent de toutes parts. Abaddon leva son épée démon, de laquelle s'échappaient des flammes noires, et l'abattit dans un terrible cri de rage. Les portes étaient plus dures que le diamant et plus solides que l'acier mais elles se brisèrent comme des brindilles sous l'impact et, ce soir là, les démons firent festin du Cromarque et des siens.

Lorsque les Blood Angels affrontèrent la horde sur Mackan, Abaddon attaqua les fils de Sanguinius avec une fureur froide et implacable. Il conduisit une bande de Berserks de Khome au cœur de la position des Devastators Blood Angels. Seule une poignée de Berserks atteignit la colline mais même les troupes d'assaut des Blood Angels ne purent déloger la bande frénétique et récupérer les corps de leurs camarades tombés.

Abaddon a conduit douze Croisades Noires contre l'Imperium. Certaines ont été de grandes invasions regroupant plusieurs légions renégates, d'autres n'ont été que des raids féroces impliquant quelques compagnies de ses plus redoutables Space Marines. Chaque attaque a déstabilisé l'Imperium et ravagé les mondes proches de l'Œil de la Terreur. Les Hauts Seigneurs de Terra redoutent le jour où Abaddon parviendra à réunir les légions renégates en une horde invincible et reviendra jouer le dernier acte de la trahison commencée par Horus il y a de cela dix mille ans.

Votre armée du Chaos peut être commandée par Abaddon le Fléau, Maître de Guerre du Chaos. Si Abaddon est inclus dans votre armée, il doit en être le commandant.

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

ARMES Abaddon est équipé de la Serre d'Horus, une griffe éclair avec fulgurant intégré, prise sur la combinaison du Maître de Guerre après sa mort. Abaddon porte également l'épée démoniaque Drach'nyen.

ARMURE Abaddon porte une armure Terminator bénie par les dieux du Chaos (svg. 2+ sur 2D6).

EQUIPEMENT En tant que Seigneur du Chaos, Abaddon peut avoir jusqu'à trois cartes d'équipement. Il doit toujours s'agir de la Serre d'Horus, de l'armure Terminator du Chaos et de Drach'nyen.

MARQUE DU CHAOS Abaddon a passé des pactes avec tous les dieux du Chaos. Son armure porte les Marques de Tzeentch et de Khome, elle peut donc annuler toute attaque psychique lancée contre lui sur un résultat de 4+ sur 1D6 et ajoute +1 à sa sauvegarde normale de 3+ qui passe donc à 2+ sur 2D6. Nurgle et Slaanesh ont touché son corps et son esprit, augmentant sa caractéristique d'Endurance de +1 point (inclus dans le profil ci-dessus) et l'immunisant aux tests de moral et à la psychologie.

Notez que ces marques du Chaos sont légèrement différentes de celles accordées aux champions ordinaires (pas de frénésie ou de pouvoirs psychiques, par exemple).

STRATEGIE Abaddon a une valeur stratégique de 5.

REGLES SPECIALES

SPACE MARINE DU CHAOS : Abaddon est un marine du Chaos et les règles habituelles de Tir Rapide s'appliquent.

PSYCHOLOGIE : Abaddon est immunisé à toute forme de psychologie et ne peut pas être démoralisé. De même, une unité commandée par Abaddon est immunisée à toute forme de psychologie et ne peut pas être démoralisée.

GARDES DU CORPS : Abaddon peut être accompagné d'une garde du corps d'un maximum de quatre Terminators du Chaos choisis dans la liste d'armée du Chaos. La garde du corps Terminator doit rester en formation avec Abaddon mais peut utiliser une formation dispersée si vous le désirez.

TELEPORTATION : Abaddon peut se téléporter au combat sans coût additionnel. S'il est accompagné par une garde du corps de Terminators du Chaos, ceux-ci peuvent aussi se téléporter avec lui sans coût additionnel.

RECOMPENSES DU CHAOS & EQUIPEMENT :

LA SERRE D'HORUS 30 points
C'est avec cette griffe qu'Horus a combattu l'Empereur de l'Humanité et étranglé le primarque Sanguinius. Elle a été récupérée sur l'armure d'Horus par Abaddon et s'est greffée à son armure grâce à des énergies psychiques. Aux yeux de l'Imperium, la griffe est une relique du mal incarné, elle cause la *terreur* aux forces impériales, sauf aux Blood Angels auxquels elle inspire la *haine* à la place. La griffe possède un fulgurant intégré et peut donc être utilisée soit pour effectuer un tir, soit pour combattre en corps à corps durant un tour.

Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif.	Facteur de
Courte	Longue	Courte	Longue			de svg.	Pénétration
0-30	30-60	+1	0	5	1	-2	D6+5
<i>Spécial :</i> 1 dé de Tir Soutenu							
Corps à corps :							
Corps à corps uniquement				8	D3	-5	
<i>Spécial :</i> Parade							

Abaddon Seulement

ARMURE TERMINATOR DU CHAOS 70 points
L'armure Terminator du Chaos a été bénie par les puissances capricieuses du Chaos et est maintenant bien plus puissante qu'elle ne l'était autrefois. L'armure donne à Abaddon une sauvegarde de 2+ sur 2D6 et annule les pouvoirs psychiques utilisés contre lui, ou qui l'incluent dans leur zone d'effet, sur un résultat de 4+ sur 1D6.

Abaddon Seulement

DRACH'NYEN, L'EPEE DEMON 25 points
Cette épée portée par Abaddon contient l'essence de Drach'nyen, une entité du Warp qui peut déchirer la réalité lors de l'impact. Drach'nyen éventre l'acier, la chair et les os avec une facilité qui ridiculise toute armure physique.

Toute touche infligée par l'épée blesse automatiquement et la victime ne reçoit pas de sauvegarde pour l'armure, bien que les sauvegardes non modifiables s'appliquent normalement. Les véhicules touchés par l'épée ont leur blindage pénétré automatiquement. Les psykers et les démons qui subissent une touche de l'épée subissent 1D3 blessures au lieu de 1.

Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif.	Facteur de
Courte	Longue	Courte	Longue			de svg.	Pénétration
Corps à corps uniquement		Voir ci-dessus		1	Auto	Auto	
<i>Spécial :</i> Parade							

Abaddon Seulement

KHARN, LE FELON 157 points, 217 points équipement compris

Kharn a voué son existence entière aux carnages sanglants qu'il perpétue à la moindre occasion. Il est attiré par l'odeur de la guerre comme un chien affamé l'est par l'odeur de la viande, et il est impossible de tenir le compte de ses meurtres. Même durant la Grande Croisade, quand il combattait dans les compagnies d'assaut des World eaters, il était connu pour être un guerrier brillant mais instable. En fait, toute la légion des World eaters était jugée trop sanguinaire et excessivement zélée, allant jusqu'à punir des planètes qui n'avaient même pas défié l'Empereur. Lorsque vint l'Hérésie, Kharn mena avec plaisir ses guerriers contre leurs frères marines, notamment lors des massacres du site d'atterrissage d'Istvaan V.

Durant le siège du Palais Impérial, il était à la pointe de tous les combats. Quand Horus fut vaincu, Kharn gisait déjà parmi les morts, horriblement déchiqueté au milieu d'un tas de cadavres près des murs du palais intérieur. Les World eaters réussirent à

recupérer son corps et à l'emporter avec eux lors du repli. Une fois à bord, ils découvrirent que par quelque miracle Kharn était encore en vie. Que Khorne ait réinsufflé la vie dans le corps du berserk ou que le fracas de la guerre ait ranimé son esprit indomptable restera à jamais un mystère mais, depuis l'Hérésie, Kharn a survécu aux batailles les plus sanglantes sans jamais se retrouver aussi près de la mort.

Il est appelé le Félon car il tue ceux qui le suivent aussi facilement que ceux qui se dressent contre lui. Les World eaters l'ont appris à leurs dépens peu de temps après avoir atteint l'Œil de la Terreur, alors qu'ils se battaient contre les Emperor's Children pour la possession d'un monde nommé Skalathrax.

Sur Skalathrax, les vents hurlants se brisent à l'infini contre un paysage de rocs noirs et de glace scintillante. Des cités sinistres aux tours enchevêtrées s'élèvent vers le ciel de plomb comme des arbres frappés par l'hiver. Dans ce paysage, les légions s'affrontèrent et les World eaters repoussèrent les Emperor's Children

de toutes leurs forteresses. A la dernière, et la plus importante, les World eaters sentirent que la victoire était proche : il leur fallait juste infliger une dernière défaite aux Emperor's Children pour prendre possession de la planète. La bataille devait être remportée rapidement avant que la longue nuit de Skalathrax ne tombe, gelant vaincus et vainqueurs qui ne se trouveraient pas à l'abri.

Les flammes léchèrent le ciel et le sang coula dans les rues lorsque les World eaters arrivèrent au contact. Chaque fenêtre, chaque porte semblait cracher la mort mais les berserks poursuivaient l'assaut, les haches tronçonneuses déchirant armures et chairs ennemies. Les Eclateurs Soniques balayèrent les rues plus d'une fois, mais les élus de Khorne se battirent avec l'acharnement de déments et finalement il ne resta plus que quelques poches de résistance. Alors la nuit tomba et l'attaque prit fin.

Khâm maudit ses compagnons de leur faiblesse et leur reprocha plus que vivement de se chercher un abri alors que des adversaires vivaient encore. S'emparant d'un lance-flammes, il fit un demi-cercle et incendia les bâtiments les plus proches dans un geste de mépris. Quand ses frères essayèrent de l'arrêter, il les abattit comme du blé mûr et disparut dans l'obscurité, la langue de flammes jaillissant avec régularité pour consumer la ville. Les vents hurlants propagèrent le feu et bientôt une anarchie totale régna alors que les marines luttèrent entre eux et contre le feu pour les derniers abris. Dans tout ce chaos errait Khâm, tuant tous ceux qu'il croisait, ami ou ennemi, les flammes brillantes illuminant son armure tachée de sang pendant que sa hache tronçonneuse allait et venait comme un tourbillon de mort.

Après cette nuit de démente, les Worldeaters furent dispersés en compagnies se battant dans tout l'Œil de la Terre. Nombreux sont ceux qui vouent une haine brûlante à Khâm pour ses vices mais d'autres l'admirent pour sa dévotion au carnage. Khâm a conduit bien des bandes de Berserks de Khorne et d'autres forces dans d'innombrables batailles et la victoire lui a toujours souri, bien que ses compagnons aient rarement survécu pour la voir. Maintenant, seuls les guerriers les plus fanatiques, les plus fous et les plus inconscients le suivent, mais cela n'a aucune importance pour Khâm qui ne vit que pour tuer au nom de Khorne.

Khâm est un dément assoiffé de sang, et Khorne, le seigneur des batailles, en a fait son berserk le plus redoutable, un champion exalté avide de boucheries et de batailles. Votre armée du Chaos peut inclure Khâm en tant que champion exalté. Si la valeur de l'armée est inférieure ou égale à 1000 points ou est entièrement composée de Berserks de Khorne et de démons, Khâm peut en être le commandant.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Khâm	10	9	7	6	5	3(6)	7	3	10

ARMES Khâm est équipé d'un pistolet à plasma Mk1 et d'un pistolet bolter, ainsi que de grenades à fragmentation et antichars.

ARMURE Khâm porte une armure énergétique bénie par Khorne avec sa Marque du Chaos, lui donnant une sauvegarde de 2+ sur 1D6.

RECOMPENSES DU CHAOS & EQUIPEMENT :
En tant que Champion Exalté, Khâm peut posséder jusqu'à trois cartes d'équipement ou Récompenses du Chaos. Il doit obligatoirement s'agir de *Louange de Khorne*, *Fureur Sanguinaire de Khorne* et de *La Carnassière*, sa fidèle hache tronçonneuse.

MARQUES DU CHAOS :
Khâm porte fièrement la Marque de Khorne. Cela lui procure un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde et le rend frénétique au combat.

STRATEGIE Khâm a une valeur de stratégie de 3.

REGLES SPECIALES

SPACE MARINE DU CHAOS. Khâm est un Space Marine du Chaos et les règles habituelles de Tir Rapide s'appliquent.

PSYCHOLOGIE. Khâm est sujet aux règles de frénésie. Il est immunisé à toute autre forme de psychologie et ne peut pas être démoralisé.

CHARGE FURIEUSE. L'enthousiasme de Khâm pour se jeter à fond dans les corps à corps est tel qu'il triple son mouvement quand il charge au lieu de le doubler. Il ne peut utiliser ce bonus que s'il lui permet d'entrer au corps à corps durant le tour. Il ne peut pas l'utiliser s'il ne parvient pas à atteindre l'ennemi.

ATTAQUE IRRESISTIBLE. Khâm fait pleuvoir ses coups avec une telle fureur et une telle vitesse qu'il est impossible de les parer. Ce qui signifie que les figurines en corps à corps contre Khâm ne peuvent pas effectuer de parades.

IMPETUOSITE. Khâm est aussi acharné à poursuivre le combat qu'à l'engager, n'hésitant pas à bondir par dessus les cadavres pour trouver d'autres victimes à massacrer. Pour représenter ceci, les mouvements de poursuite de Khâm sont de 10 cm au lieu de 5 cm.

RECOMPENSES DU CHAOS & EQUIPEMENT :

LOUANGE DE KHORNE 20 points
Khâm peut relancer tout jet de sauvegarde raté pour son armure du Chaos. Si le second jet est également raté, Khâm subit les conséquences normales de la touche.

FUREUR SANGUINAIRE DE KHORNE 30 points
Khâm est une véritable machine de destruction au combat. Même les pires blessures ne l'arrêtent pas quand il se jette en avant en hurlant "Du Sang pour le Dieu du Sang" ! Pour représenter le fait que Khâm ne s'arrêtera pas, il a deux fois plus de Points de Vie qu'un champion exalté (6 au lieu de 3), ceci étant inclus dans son profil.

La Fureur Sanguinaire de Khorne aveugle parfois tellement Khâm qu'il peut attaquer n'importe qui à proximité. Si Khâm tue un adversaire en corps à corps et qu'il n'y a pas de figurine ennemie dans sa distance de poursuite de 10 cm, il attaquera la figurine la plus proche dans un rayon de 10 cm, même s'il s'agit d'une figurine du Chaos ! Résolez les corps à corps durant les phases suivantes, comme si Khâm appartenait au joueur adverse. Si Khâm tue la figurine et qu'il y a un ennemi qui se trouve à 10 cm ou moins, il peut effectuer son mouvement de poursuite pour l'attaquer, mais s'il n'y a toujours pas de figurine ennemie, Khâm attaquera à nouveau la figurine la plus proche.

Khâm Seulement

LA CARNASSIERE 10 points
La Carnassière est une énorme et antique hache tronçonneuse, un artefact des Grandes Croisades, de l'époque où les Space Marines écumaient la galaxie. Les pointes acérées de la Canassière sont des crocs de mica-dragons de Luther McIntyre et sa poignée est forgée en adamantium. Cette arme terrifiante, capable de découper un Space Marine en deux d'un seul coup, est encore plus redoutable dans les mains de Khâm.

Khâm est si habitué à la Carnassière qu'il peut, en corps à corps, relancer tous les faux mouvements (les 1) de ses dés d'attaque.

Portée	Pour Toucher		F	Dom.	Modif. de svg.	Facteur de Pénétration
	Courte	Longue				
Corps à corps uniquement			7	1	-4	7+D6+D12
Spécial : Relance les faux mouvements						

Khâm Seulement

FABIUS BILE 120 points, 200 points équipement compris

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'Ecorcheur, 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 à propos de la création, des primarques et des premiers Space Marines.

Bile 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. On découvre parfois des mondes autrefois civilisés, peuplés par Bile de monstres errants qui n'ont plus rien d'humain.

Cependant, au cours de plusieurs batailles, les Space Marines ont rencontré une résistance féroce d'humains améliorés combattant avec la force et la ruse de démons. Ces êtres, engendrés par les expérimentations dépravées de Bile, montrent une force et une intelligence bien supérieures à la norme humaine mais sont de véritables tueurs psychotiques. Ce sont les créations dont Bile est le plus fier, le summum de son art, le Nouvel Homme qu'il aimerait imposer dans la galaxie : égoïste, agressif, traître et meurtrier. Les pires traits de la nature humaine ont été développés dans ces créatures et associés à la psychologie de fanatiques et à la force de déments. L'Inquisition ignore combien de ces abominations se sont répandues dans la galaxie et elle sait que ces choses sont impossibles à repérer avant que leur nature psychotique ne les incite à une folie meurtrière.

Bile est un renégat même dans sa propre légion. Il était le commandant en second des Emperor's Children durant l'Hérésie d'Horus. Les Emperor's Children envahirent la Terre avec Horus mais prirent une part très restreinte à l'assaut du Palais Impérial. Au lieu de cela, ils fondirent sur la population civile de l'Administratum, la complexe infrastructure de scribes, bureaucrates et domestiques coordonnant les efforts de l'immense Empire. Des familles entières de fonctionnaires et de préfets hautains fuyant la zone des combats furent pourchassées par les Emperor's Children et incarcérées dans des conditions épouvantables. Plus d'un million de prisonniers furent utilisés comme matière première pour la fabrication de drogues et de stimulants pour ces renégats corrompus à la recherche de nouveaux plaisirs.

"Les dieux noirs et leurs esclaves n'ont plus rien à m'offrir désormais, mais moi, j'ai encore beaucoup à leur offrir."

Fabius Bile

Ce fut peut-être à cette époque que Fabius Bile se lança sur le ténébreux chemin qui provoquerait la ruine de populations entières. Il fut le premier à réaliser des expériences sur des prisonniers vivants, gardant ces malheureux en vie des semaines. Même durant les carnages de l'Hérésie, sa fascination allait à la vie, pas à la mort. Bile aida les Emperor's Children dans leur chute vers Slaanesh, modifiant l'alchimie de leur cerveau pour affûter leurs sens, et connectant leurs centres du plaisir à leur système nerveux pour que tout stimulus leur apporte une joie malsaine. Mais, alors que les Emperor's Children se sombraient dans la sensualité, Bile s'éloigna progressivement d'eux.

Bile quitta la Terre avant la défaite d'Horus, accompagné par une poignée de serviteurs fanatiques. Il traversa l'Imperium déchiré par la guerre, allant de planète en planète, offrant ses services aux forces rebelles en échange de prisonniers, d'échantillons génétiques ou d'anciennes connaissances scientifiques. Plusieurs seigneurs planétaires ambitieux en vinrent à maudire le jour où ils associèrent leur destin à celui de Fabius Bile, car ses atrocités et autres génocides massifs finissaient même par retourner contre eux leurs partisans. Mais l'appui que pouvait offrir Bile était intéressant. Ses sérums pouvaient transformer des troupes médiocres en super soldats et ses sinistres technologies de clonage pouvaient produire des milliers de "guerriers parfaits" en quelques mois.

Mais les résultats de ses expériences ne purent repousser la marée vengeresse des loyalistes venus du système ravagé de Terra. Le châtement finit par rattraper Bile dans le système d'Arden, où il soutenait les excès du renégat Tyrell en échange de matériel fœtal. L'Adeptus Astartes fonda sur Arden IX comme des anges vengeurs. Les raffineries de chair et les cuves de clonage furent détruites en une nuit sous les coups du chapitre des Salamanders et Bile dut fuir une fois de plus. Cette fois, il parvint tout juste à s'échapper, et son vaisseau fut gravement endommagé par un croiseur impérial de classe Gothique alors qu'il se réfugiait vers la relative sécurité du Warp.

Comme beaucoup d'autres, le vaisseau de Bile fut attiré dans l'Œil de la Terreur. Il y dériva pendant une éternité avant que par chance, ou par quelque sombre dessein des dieux du Chaos, son vaisseau ne soit pris dans le puits gravitationnel d'un monde démon ayant autrefois été une des planètes abritant la brillante civilisation des eldars, avant la chute spectaculaire de ces derniers. C'était maintenant un monde désolé, morne et aride où régnaient désespoir et folie, et c'est là que Bile s'établit.

Il découvrit rapidement que les légions renégates de l'Œil de la Terreur avaient désespérément besoin de ses services. Il leur fallait des clones de guerriers et d'esclaves en masse, et elles avaient par dessus tout besoin des précieux implants progénoïdes afin de créer de nouveaux marines pour reprendre l'attaque de l'Imperium avec une vigueur renouvelée. Fabius Bile finit par s'aménager une position délicate avec les légions renégates. Toutes avaient besoin de son aide, mais il refusa d'avantager certaines plus que d'autres. C'est de cette façon que sa sécurité a été, jusqu'à présent, assurée.

Votre armée du Chaos peut inclure Fabius Bile. Si Fabius Bile appartient à l'armée, il doit en être le commandant.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fabius Bile	D3+3	D6+2	D6+2	D3+3	D3+3	D6	D6+2	D3	10
	x 2,5cm								

ARMES Fabius Bile est équipé du Bâton de Tourment, du Xyclos et d'un pistolet bolter, ainsi que de grenades à fragmentation et antichars

ARMURE Fabius Bile porte une armure énergétique qui lui confère une sauvegarde de 3+ sur 1D6.

RECOMPENSES DU CHAOS ET EQUIPEMENT
 Fabius Bile peut avoir jusqu'à trois cartes d'équipement ou Récompenses du Chaos. Il s'agit forcément du Xyclos, du Bâton de Tourment et du Chirurgien.

MARQUES DU CHAOS
 Fabius Bile ne sert que lui-même et ne porte donc pas de Marque du Chaos.

STRATEGIE Fabius Bile a une valeur stratégique de 5.

REGLES SPECIALES

CARACTERISTIQUES. Fabius Bile mène des expériences sur son propre corps et, pour représenter ses capacités physiques très variables, le profil de Fabius est généré aléatoirement avant chaque partie (en présence de votre adversaire). Lancez le dé approprié et modifiez-le comme indiqué sur le profil. Le profil de Bile doit être déterminé à chaque partie.

LE CHIRURGEON. Il s'agit d'un appareil complexe, magique, mi-technologique, soudé à la colonne vertébrale de Bile et dont les membres arachnéens lui donnent une silhouette effrayante. On peut dire que le Chirurgien est l'œuvre de sa vie, qui œuvre pour le conserver en vie ! Le fluide noir qui circule dans le corps de Bile est chargé de l'énergie éternelle du Warp. Ses effets directs dans le jeu sont doubles :

D'abord, il confère à Bile les mêmes immunités aux toxines et aux gaz qu'un démon. Ensuite, et surtout, toute blessure subie par Bile peut être instantanément soignée par le Chirurgien. Si Bile rate sa sauvegarde d'armure contre une touche, il ne subit pas de dommages si le joueur du Chaos obtient un résultat supérieur au nombre de blessures infligées sur 1D6.

Par exemple, Bile subit une touche de bolter infligeant 1 blessure : sur 2 ou plus, la blessure est annulée. Ensuite, il subit une touche de fuseur qui lui inflige 4 blessures : sur un jet de 5 ou 6, les blessures sont annulées.

Le Chirurgien sauvera toujours Bile sur un résultat de 6, quel que soit le nombre de blessures infligées par une touche, mais il ne le sauvera pas contre l'annihilation provoquée par une grenade Vortex, un canon à distorsion, un canon fantôme, etc.

GUERRIERS AMELIORES. Si Fabius Bile est le commandant de l'armée, il peut améliorer certains des guerriers sous son contrôle grâce à des drogues et à la manipulation génétique. Une escouade maximum peut être améliorée de cette façon au coût de +5 points par figurine. Les troupes améliorées gagnent +2,5 à leur Mouvement, +1 en Force, Endurance et Attaques, comme résumé ci-dessous.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	+2,5			+1	+1			+1	

Les escouades ou les personnages avec une Marque du Chaos ne peuvent pas être améliorés ainsi. Les guerriers améliorés sont immunisés aux règles de peur et de terreur. Ils se rallient automatiquement s'ils sont démoralisés et à couvert à la fin du tour du joueur du Chaos, même s'ils ont été démoralisés ou avaient dû fuir vers un couvert dans le même tour.

SPACE MARINE DU CHAOS. Fabius Bile est un marine du Chaos et les règles habituelles de Tir Rapide s'appliquent.

PSYCHOLOGIE. Fabius Bile est immunisé à toute psychologie et ne peut être démoralisé.

RECOMPENSES DU CHAOS & EQUIPEMENT :

BATON DE TOURMENT 25 points
 Fabius Bile est fasciné par la douleur et le Bâton de Tourment, forgé par des démons transforme la moindre égratignure en souffrance atroce. Un adversaire subissant une blessure ou plus par le Bâton de Tourment est immédiatement envahi par la douleur et retiré comme perte même s'il lui reste des points de vie. De plus, la figurine doit passer un test de Commandement sur 2D6 ou lâcher un cri de douleur si horrible que toute figurine amie dans un rayon de 20 cm doit passer un test de moral.

Portée	Pour Toucher		F	Dom.	Modif. de svg.	Facteur de Pénétration
	Courte	Longue				
Corps à Corps			FU*	1	FU*	Var.

*Force de l'utilisateur

Fabius Bile Seulement

LE CHIRURGEON 30 points
 Le Chirurgien est un appareil complexe qui injecte une sanie de démon dans le corps de Bile. De plus, le Chirurgien contient un dispensateur de Frenzon implanté directement dans son cœur (voir p. 71 de l'Arsenal pour les détails) et ses membres articulés donnent 2 dés d'attaque supplémentaires en corps à corps. Notez que le bonus de +2 attaques est ajouté après avoir doublé ses Attaques pour la frénésie.

Fabius Bile Seulement

LE XYCLOS 25 points
 Bile a fait construire le Xyclos spécialement pour pouvoir tester de nouveaux sérums génétiques au combat. Avant chaque tir avec le Xyclos, le joueur du Chaos doit sélectionner un sérum de la liste ci-dessous. Les cibles reçoivent leurs jets de sauvegarde normalement, et en cas d'échec le sérum agit automatiquement, aucun jet pour blesser n'est nécessaire. Les sérums Xyclos n'affectent que les créatures vivantes, pas les Gardes Fantômes, véhicules, démons, Avatars, etc. Contre ces créatures, le Xyclos n'utilise que son profil de base.

Xyclos A Blesse automatiquement les créatures vivantes, infligeant 1D3 blessures par touche.

Xyclos B La cible souffre de visions psychotiques. Lancez 1D6+2 au lieu d'1D10 sur le Tableau des Effets Hallucinogènes (p.59 de l'Arsenal) pour déterminer ce qui lui arrive.

Xyclos C La cible prend immédiatement feu, comme sur un résultat de 4-6 sur le Tableau du lance-flammes. Notez que les figurines amies ne peuvent pas aider à éteindre les flammes mais qu'elles peuvent s'éteindre seules. Si la figurine meurt, elle explose avec les mêmes effets qu'une grenade à plasma.

Portée	Pour Toucher		F	Dom.	Modif. de svg.	Facteur de Pénétration	
	Courte	Longue					
0-30	30-60	+2	+1	(3)	1	-1	3+D6

Spécial : corps à corps, Tir Soutenu 1 dé

Fabius Bile Seulement

HURON SOMBRECŒUR**Tyran de Badab, Maître des Corsaires Rouges, Seigneur du Maelstrom, Le Massacreur** 117 points, 152 points équipement compris

Huron Sombrecœur, Maître des Corsaires Rouges et Luftg Huron, Tyran de Badab, deux ennemis de l'Imperium, déments et affamés de pouvoir, 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 Palais des Ronces. Les Astral Claws avaient juré de protéger leur seigneur et leur monde natal jusqu'à la mort mais lorsqu'ils virent que Badab était perdue, ils emportèrent Huron et se frayèrent un chemin à travers le blocus impérial avec leurs derniers vaisseaux intacts. Une fois à l'écart du système de Badab, ils plongèrent dans le Maelström pour échapper à leurs poursuivants impériaux et rejoignirent les hordes de renégats et d'hérétiques qui y trouvaient refuge depuis des millénaires.

Le Tyran survécut. Un côté de son corps dut être pratiquement reconstruit par des implants bioniques, les techmarines et les apothicaires maintenant des gardes constantes sur son corps pendant que les vaisseaux des Astral Claws erraient dans les nuages de poussières et de gaz du Maelström. Au huitième jour, le Tyran avait retrouvé l'usage de la parole et il ordonna à sa flotte de chercher un monde à conquérir. Au douzième jour, il pouvait se lever et porter à nouveau son armure. Ses serviteurs considérèrent cela comme un miracle, mais il s'agissait en vérité d'un bien sombre miracle.

Les troupes peu nombreuses d'Huron s'emparèrent de la première forteresse pirate venue en quelques heures. Les pirates vaincus furent réduits en esclavage et apprirent bientôt à craindre sa fureur. Huron Sombrecœur était né.

La puissance d'Huron s'accrût rapidement et il se forgea un empire d'hérétiques et de renégats. Les redoutables Space Marines d'Huron prirent le nom de Corsaires Rouges d'après les marques rouge sang qu'ils utilisèrent pour faire disparaître l'héraldique impériale. La méthode plut beaucoup à Huron et tous les Space Marines renégats qui l'ont rejoint par la suite ont gardé leurs vieilles couleurs de chapitre, mais une partie de leur armure a été repeinte en rouge pour montrer leur nouvelle allégeance.



La possession représentait autrefois les neuf-dixièmes du savoir. C'est encore le cas aujourd'hui mais nous devons fermer nos yeux sur le dixième restant et qui autrefois était humain. Notre devoir nous impose de laisser de côté de telles considérations et d'éliminer par nos actions et nos pensées tout ce qui n'est pas pur. Il ne peut y avoir d'autre voie. Personne ne peut être jugé innocent pour docilité. Mieux vaut s'autodétruire que se soumettre.

*Le Livre des Exercices,
Versets de l'Inquisiteur Enoch*

Les Corsaires Rouges sont devenus une force de combat autonome avec laquelle il faut désormais compter et leurs raids hors et dans le Maelström sont devenus plus fréquents, plus sanglants et tristement renommés au fil des ans. Mais ce qui inquiète le plus l'Inquisition, c'est le nombre de marines isolés, ou parfois même d'escouades entières, qui disparaissent et réapparaissent un peu plus tard dans les armées d'Huron.

Votre armée du Chaos peut être commandée par Huron Sombrecœur. Si Huron Sombrecœur est inclus dans votre armée, il doit en être le commandant.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Huron Sombrecœur	10	7	6	5	5	3	6	3	10

ARMES Huron Sombrecœur est équipé d'une hache énergétique, d'un pistolet bolter et de grenades à fragmentation et antichars.

ARMURE Huron Sombrecœur porte une armure énergétique (svg. de 3+ sur 1D6).

EQUIPEMENT En tant que Seigneur du Chaos, Huron devrait normalement avoir droit à trois cartes d'équipement. Cependant, ses pillages lui ont donné maintes occasions de mettre la main sur des équipements rares, il a donc droit à quatre cartes d'Équipement. La première carte choisie doit toujours être la Griffes du Tyran.

MARQUES DU CHAOS

Huron Sombrecœur ne s'est soumis à aucune divinité du Chaos et n'a donc pas de Marque du Chaos.

STRATEGIE Huron a une valeur stratégique de 5.

REGLES SPECIALES

SPACE MARINE DU CHAOS. Huron Sombrecœur est un marine du Chaos et les règles de Tir Rapide s'appliquent.

CORSAIRES ROUGES. L'armée de Space Marines renégats d'Huron Sombrecœur est bien plus récente que les Légions Renégates décrites dans la liste d'armée du Chaos. Pour représenter cela, si Huron Sombrecœur commande une armée, celle-ci a droit aux armes, équipements et véhicules de la liste d'Équipement et du chapitre Appui (sauf les alliés) de la liste d'armée du Codex Ultramarines. L'armée d'Huron Sombrecœur peut également utiliser librement les cartes d'Équipement et de Véhicules libellées "Imperium uniquement". Notez que les marines d'Huron Sombrecœur ne sont pas des Ultramarines, il s'agit en fait de marines renégats issus de plusieurs chapitres de toute la galaxie.

TERMINATORS CORSAIRES ROUGES. Les Terminators Corsaires Rouges sont normalement des vétérans du chapitre original des Astral Claws en armure tactique Dreadnought. Ceci signifie qu'ils sont équipés comme les Terminators impériaux et doivent être choisis dans le chapitre Escouades de la liste d'armée du Codex Ultramarines.

DEMONS. L'armée d'Huron, même si elle est inféodée au Chaos, est rarement accompagnée par autant de démons que celles de l'Œil de la Terreur. Si une armée est commandée par Huron, les démons coûtent le double de points d'invocation pour entrer en jeu.

HAMADRYA. Huron possède un animal de compagnie d'un type inconnu et très particulier qu'il appelle son Hamadrya. Cette créature semble posséder des rudiments d'intelligence primitive et reste en permanence à ses côtés. Elle est perchée sur ses épaules ou cachée derrière lui si les choses se gâtent. Cet animal ne prend jamais part aux combats et n'essaye jamais d'aider directement son maître mais il semble manifester de curieux pouvoirs psychiques. Pour représenter cette singulière aptitude, déterminez deux Dons Démoniaques (voir page 138, au chapitre Appendices) pour Huron au début de la partie. L'Hamadrya n'a pas de caractéristiques Endurance ou Points de Vie en tant que telles, il n'est éliminé de la partie que lorsque Huron est tué.

EQUIPEMENT

LA GRIFFE DU TYRAN 35 points

La Griffe du Tyran est le monstrueux bras bionique qui a été fixé à l'épaule d'Huron pour remplacer son bras originel. La Griffe a un lance-flammes intégré pour les combats rapprochés et plusieurs crochets et lames qui permettent à Huron de parer en corps à corps. Dans un tour, la Griffe peut être utilisée durant la phase de tir ou celle de corps à corps mais pas dans les deux.

Portée	Pour Toucher		F	Dom.	Modif. de svg.	Facteur de Pénétration
	Courte	Longue				
Gabarit de lance-flammes			5	D3	-3	D6+D3+5
<i>Spécial</i> : Voir règles spéciales						
Corps à corps :						
Corps à corps uniquement			8	1	-5	
<i>Spécial</i> : Parade						

Huron Sombrecœur Seulement

AHRIMAN 246 points, 316 points équipement compris

Ahriman fut parmi les premiers Thousand Sons à poser le pied sur le long chemin menant vers l'apprentissage de la magie. Comme son primarque, Ahriman s'était pris de passion pour les mystères des arcanes durant la Grande Croisade, alors qu'il combattait à travers la galaxie. Il avait rencontré des cultures isolées où la magie était redevenue la forme dominante de pouvoir après la mort des machines. La soif de connaissance de Magnus le Rouge était présente dans chacun de ses fils et tous poursuivaient sa quête avec une ferveur égale.

Vers la fin de la Grande Croisade, le primarque compila un grimoire monumental appelé le Livre de Magnus, aussi connu sous le nom de Livre des Thousand Sons, rassemblant des connaissances ésotériques venues de toute la galaxie. En tant que Maître Archiviste, Ahriman était le gardien de ce livre sur Prospero, le monde natal des Thousand Sons, et il en étudia les mystères à fond. Son pouvoir se développa progressivement alors qu'il assimilait les subtiles nuances de la magie découvertes par les sages de la galaxie au cours de millénaires d'études. Comme tous les Thousand Sons, Ahriman en arriva à penser que la puissance inexploitée du Warp pouvait être maîtrisée pour le bien de l'humanité, et que seule la faiblesse de leur esprit empêchait les hommes ordinaires de contrôler parfaitement le Warp.

Au fil du temps, les frères les plus puissants et les plus influents de la légion en vinrent à se considérer comme des sorciers, et ils se consacrèrent désormais plus à la découverte des secrets mystiques qu'aux guerres menées par l'Empereur. Mais ce dernier ne pouvait tolérer la lente dérive des Thousand Sons vers le Chaos car il savait qu'aucun homme, ni primarque, ne parviendrait à le maîtriser. L'avertissement par la légion que son fidèle Maître de Guerre complotait contre lui sembla confirmer les pires craintes de l'Empereur : les forces du Chaos avaient insidieusement corrompu toute la légion et cherchaient maintenant à fragmenter l'Imperium nouvellement créée.

L'Empereur envoya la légion des Space Wolves contre Prospero, le monde natal tranquille des Thousand Sons. Les escouades d'assaut en armures grises des Griffes Sanglantes

s'emparèrent des lasers et des batteries de missiles orbitaux en quelques heures. Après quoi les Thousand Sons furent presque tous annihilés dans un terrible bombardement. Des tours délicates d'un âge incalculable furent mises en pièces par les rayons d'énergie, des bibliothèques contenant des ouvrages inestimables disparurent dans les brasiers des tirs de fusées. Assommés par l'amplitude de leur trahison, les Thousand Sons sauvèrent ce qu'ils purent et fuirent, perçant de leurs derniers vaisseaux le blocus des Space Wolves pour aller chercher refuge chez le Maître de Guerre.

Les Thousand Sons se dédièrent rapidement à Tzeentch, le maître de la magie. Il devint leur dieu tutélaire et, tout au long de l'Hérésie, Magnus et les Thousand Sons utilisèrent leur dévotion à Tzeentch pour éviter les atroces corruptions subies par les autres Légions Renégates. Après la défaite d'Horus, les Thousand Sons s'échappèrent vers l'Œil de la Terreur. C'est seulement alors que les autres aspects de leur dieu commencèrent à affecter les Thousand Sons.

Les premiers signes visibles furent les mutations grotesques qui se manifestèrent bientôt parmi les frères marines. Ahriman et les autres sorciers furent encore plus horrifiés quand certains des magiciens commencèrent à se déformer et à changer. Ils n'étaient pas parvenus à dompter le Chaos, et c'était le Chaos qui maintenant les domptait.

Ahriman était décidé à ce que le long chemin de la connaissance qu'ils avaient emprunté ne se termine pas dans la folie et l'abomination. Il réunit un conclave secret rassemblant la plupart des plus puissants sorciers qui avaient résisté à la propagation insidieuse des mutations. Loin des regards, il reprit l'étude du Livre de Magnus, cherchant quelque moyen d'empêcher la décomposition de la légion. Il mit alors au point l'Effacement d'Ahriman, un sort si puissant qu'il libérerait des forces que les sorciers ne pourraient contrôler. En cas de succès, la légion serait immunisée contre tous les effets mutagènes du Chaos.

La cabale des sorciers refusa au départ d'aider Ahriman, mais lorsque Magnus lui-même fut élevé au rang de prince démon de Tzeentch, il devint évident que les Thousand Sons allaient

être privés de leurs derniers vestiges d'humanité. Ils ne seraient bientôt plus que des créatures du Chaos baveuses, dépouillées de tous leurs pouvoirs et connaissances durement acquis. La destruction de leur monde natal, l'Hérésie, tout cela aurait été en vain. Alors les sorciers convinrent d'unir leur pouvoir et un terrible raz de marée de magie fut invoqué sur la Planète des Sorciers.

Il est dit que même les démons fuirent devant le maelström hurlant des pouvoirs magiques qu'Ahriman et ses complices projetèrent contre leur monde. Des nuages d'énergie multicolore descendirent du ciel et enveloppèrent les grandes tours d'argent des Thousand Sons, des éclairs bleus et jaunes détruisirent les Space Marines corrompus les uns après les autres. Aucune protection magique ni défense physique ne pouvaient écarter ces pouvoirs. La tempête magique fit rage pendant une nuit qui dura des jours ou des siècles, jusqu'à ce que finalement Magnus lui-même utilise ses énormes pouvoirs pour y mettre fin.

Après coup, il apparut clairement que l'Effacement d'Ahriman avait à la fois dépassé ses attentes et échoué horriblement, car si certains des Thousand Sons dotés de pouvoirs magiques survécurent et virent leurs connaissances et leurs pouvoirs s'accroître, d'autres furent complètement détruits.

Leurs frères d'armes dont les pouvoirs psychiques étaient faibles ou inexistantes furent changés. Leur armure se scella, comme si les joints avaient été soudés. A l'intérieur de la lourde carapace de céramite et d'adamantium, les corps physiques des Space Marines furent réduits à une poignée de poussière mais leurs esprits demeurèrent là, piégés pour l'éternité à l'intérieur de l'armure.

Les frères marines n'étaient guère plus que des robots mais Ahriman jubilait. L'altération physique des Thousand Sons était stoppée, mais à un prix exorbitant. Il ne fallut pas longtemps pour que l'œil cyclopéen de Magnus n'établisse la culpabilité d'Ahriman et des conspirateurs. Le primarque démon, furieux, leur ordonna de se présenter à lui pour les châtier. Mais, alors qu'il levait son poing pour écraser les impénitents, Magnus entendit une voix lointaine susurrer : "Magnusss, ne casssse pas mes jouets aussi vite."

Tzeentch, l'Architecte du Destin, avait secrètement guidé le complot pour ses propres fins. Qui peut connaître les projets du plus énigmatique des dieux du Chaos ? Mais quel qu'il soit, Ahriman avait été une marionnette inconsciente. Magnus était secrètement fier des compétences cabalistiques des comploteurs, mais ils devaient tout de même être punis. Magnus bannit donc pour l'éternité Ahriman et ses complices de la Planète des Sorciers. Il les condamna à errer dans l'Œil de la Terreur, dans une quête éternelle d'une parfaite compréhension des choses.

Au cours des millénaires, Ahriman a continué sa recherche d'artefacts magiques, de livres occultes, de psykers doués et de choses liées au savoir et au pouvoir. Il a conduit des raids dans le but unique d'acquiescer tout cela, allant jusqu'à attaquer des musées et des collections privées, à la plus grande stupéfaction des victimes. Il arrive aussi souvent que des sectes démoniaques acquiescent ces artefacts magiques. Ahriman n'apparaît alors que pour s'en emparer et repart avec les humains qui lui semblent dignes de devenir ses serviteurs. C'est très souvent une désagréable surprise pour le leader de la secte de constater que ses efforts pour invoquer l'aide des Thousand Sons lui font perdre ses artefacts magiques et affaiblissent considérablement sa faction.

Les Courants du Warp

Pour les habitants de la galaxie, l'idée d'entrer dans l'Œil de la Terreur est terrifiante. Les Navigateurs de l'Imperium préfèrent passer des milliers d'années lumière au large plutôt que de risquer la moindre déviation vers ces parages. Le souvenir d'autres Navigateurs, stupidement passés trop près de l'Œil pour gagner quelques jours de voyage et qui ont disparu à jamais, les hante. Sur les vaisseaux mondes eldars il y a des portes scellées, là où autrefois des passages Warp menaient jusqu'aux planètes aujourd'hui englouties dans l'Œil de la Terreur. Ces passages sont aujourd'hui condamnés par des sceaux de moelle spectrale mille fois plus solides que l'acier, et protégés par des runes si puissantes que le simple fait de les regarder fait sombrer un mortel dans la folie.

Tout comme l'Œil de la Terreur cause une importante distorsion de la réalité dans l'univers matériel, il provoque de terribles tempêtes dans le Warp. Les épaves dérivant dans le Warp sont souvent attirées les unes vers les autres et s'imbriquent, formant alors de vastes space hulks. Ces monstrueux monolithes de débris compacts sont souvent récupérés par les forces du Chaos, transformés en hideux navires de guerre et ajoutés aux énormes flottes du Chaos.

La plupart des attaques des forces du Chaos émergent de l'Œil de la Terreur par une zone d'espace appelée Porte Cadienne, ainsi nommée du fait de la présence proche de la

planète impériale Cadian. Les violents courants du Warp s'apaisent à proximité de Cadian, ce qui offre aux flottes du Chaos un passage sûr vers l'Imperium. Partout ailleurs, les tempêtes du Warp dispersent les forces d'invasion sur des milliers d'années-lumière, réduisant leur impact à une série de raids meurtriers.

Les Sorciers des Thousand Sons peuvent se frayer un chemin vers l'univers matériel en remontant la trace des appels psychiques ou des invocations magiques. De leurs vaisseaux, ils peuvent détecter et pister ces émanations au moyen de pierres de vision, des sphères de cristal transparentes d'environ un mètre de diamètre. Des pierres de vision plus petites sont utilisées pour guider les renégats jusqu'à leur cible une fois qu'ils ont atterri. C'est pour cela que les armées du Chaos incluent souvent un Sorcier des Thousand Sons, pour les guider jusqu'à la cible voulue dans l'espace réel (même si certains pillards ne se soucient guère de leur destination, laissant aux dieux le soin de les guider). Tzeentch choisit souvent les Thousand Sons comme agents, les instruments grâce auxquels il manipule le cours de l'histoire. En leur faisant effectuer un raid sur une planète spécifique ou tuer un individu particulier, Tzeentch agit dans ses propres intérêts et essaye de saper le pouvoir de ses concurrents.

Ayant échappé aux influences perverses du Chaos pendant ces dix mille années, Ahriman persiste à penser que le Chaos peut être maîtrisé par la connaissance et les pouvoirs cabalistiques. Au fond de son cœur noir, Ahriman croit qu'il peut trouver les pièces manquantes de son puzzle à l'intérieur de la Bibliothèque Interdite des eldars. Les eldars redoutent Ahriman et vivent dans la terreur qu'un jour il parvienne à traverser le labyrinthe de la Toile. Car quelque part dans ses méandres se trouve la Bibliothèque Interdite, un lieu où sont conservées les connaissances ésotériques recueillies à travers l'espace et le temps, et qui détaillent les Royaumes du Chaos.

Ces derniers temps, Ahriman a commencé à remonter la piste de l'Inquisiteur Czevak, un des rares humains à avoir pénétré dans la Bibliothèque Interdite et à en être ressorti vivant. Si Ahriman parvenait à capturer Czevak, ses pouvoirs fabuleux parviendraient sans problème à arracher à l'Inquisiteur la révélation du chemin à suivre pour atteindre la Bibliothèque Interdite. Ahriman aurait ainsi accès aux immenses connaissances que la race eldar a accumulés sur le Chaos. Un tel savoir ferait d'Ahriman un nouveau et redoutable dieu.

Votre armée du Chaos peut inclure Ahriman. Il peut commander une armée du Chaos si celle-ci n'est composée que de Thousand Sons et de démons de Tzeentch.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ahriman	10	7	7	5	5	4	7	3	10

ARMES Ahriman est équipé d'un pistolet bolter et de grenades à fragmentation et antichars.

ARMURE Ahriman porte une armure énergétique qui lui confère une sauvegarde de 3+ sur 1D6.

RECOMPENSES DU CHAOS & EQUIPEMENT

Ahriman peut avoir jusqu'à quatre cartes d'équipement ou Récompenses du Chaos. Il doit prendre la Récompense du Chaos *Destinée de Tzeentch* et les cartes d'équipement *Bâton Noir d'Ahriman* et *Bolts Inferno*. La dernière Récompense du Chaos ou carte d'équipement peut être choisie par le joueur du Chaos, en respectant les restrictions normales.

MARQUES DU CHAOS

Ahriman s'est dédié à Tzeentch et porte sa Marque. Si Ahriman est affecté par un pouvoir psychique, il peut l'annuler sur un résultat de 4+ sur 1D6.

STRATEGIE

Ahriman a une valeur stratégique de 5.

MAITRISE PSYCHIQUE

Ahriman est un maître archiviste et a un niveau de maîtrise psychique de 4. Cela lui donne droit à quatre pouvoirs psychiques. Son pouvoir primaire doit être un pouvoir de Tzeentch. Ses pouvoirs secondaires peuvent être tirés des paquets *Adeptus* et *Archiviste*.

REGLES SPECIALES

SPACE MARINE DU CHAOS. Ahriman est un marine du Chaos et les règles habituelles de Tir Rapide s'appliquent.

PSYCHOLOGIE. Ahriman *hait* tous les membres du chapitre des Space Wolves. Cela mis à part, il est immunisé à toute forme de psychologie et ne peut pas être démoralisé.

CARTES STRATEGIE. Si Ahriman fait partie d'une armée du Chaos, vous pouvez défausser toutes vos cartes de stratégie au début de la partie et en tirer autant parmi les cartes restantes. Les cartes reçues en remplacement ne peuvent pas être défaussées et retirées à nouveau.

THOUSAND SONS. Pour qu'Ahriman puisse commander une armée, celle-ci doit être entièrement composée de Space Marines Thousand Sons, de personnages portant la Marque de Tzeentch et de démons de Tzeentch.

RECOMPENSES DU CHAOS & EQUIPEMENT

DESTINEE DE TZEENTCH 25 points

Si une armée contient une figurine avec cette Récompense du Chaos, les cartes de Force sont toujours distribuées à son camp en premier, même durant la phase psychique adverse. De plus, ce camp utilise toujours le premier pouvoir psychique. Si les deux camps ont un sorcier doté avec cette récompense, les deux s'annulent et les règles normales s'appliquent.

LE BATON NOIR D'HRIMAN 25 points

Le Bâton Noir est un puissant objet concentrant l'énergie psychique. Chaque fois qu'Ahriman utilise un pouvoir psychique, le Bâton Noir réduit le nombre de cartes de Force nécessaires de -1 jusqu'à un minimum de 1. Ainsi, les pouvoirs de force 2 ne nécessitent qu'une carte de Force et ceux de force 3, que deux. En corps à corps, la puissance du Bâton Noir ajoutent +4 à la caractéristique de Force d'Ahriman.

Ahriman Seulement

BOLTS INFERNO 20 points

Les bolts Inferno sont des munitions de bolter ou de pistolet bolter sur lesquels ont été gravées des runes maudites qui se tordent dans des flammes bleues et blanches. Ces bolts peuvent être utilisés à chaque fois que la figurine tire durant la phase de tir, à la place de bolts ordinaires (ces bolts ne peuvent cependant pas être utilisés en Tir Rapide). S'ils touchent une cible, les bolts explosent avec les mêmes effets que le pouvoir psychique *Tempête de Feu* de Tzeentch. Cependant, la valeur de Force de la *Tempête de Feu* est égale au niveau de maîtrise du sorcier utilisant les bolts, au lieu de la Force normale de 5. Les cibles disposant de sauvegardes contre les attaques psychiques peuvent les effectuer normalement contre les bolts Inferno, mais les armures et les champs énergétiques n'ont pas d'effets dans ce cas précis.

Sorciers de Tzeentch Seulement

Quels sont les accomplissements de votre fragile Imperium ? C'est un cadavre pourrissant lentement et que des vers dévorent de l'intérieur. Il a été construit par des héros et des géants, mais est aujourd'hui habité par des nains effrayés pour qui la gloire de ces jours passés sont des légendes à demi oubliées. Moi, je n'ai rien oublié, et ma sagesse surpasse de façon incommensurable les faiblesses humaines.

- Ahriman des Thousand Sons

NOTES DU CREATEUR

"Si j'ai vu plus loin que les autres, c'est seulement parce que j'étais monté sur des épaules de géants." – Isaac Newton

J'ai toujours adoré le Chaos. Ma corruption a commencé avec le premier *Realms of Chaos*, *Slaves to Darkness*. Le second livre (*The Lost and the Damned*) était en pleine réalisation lorsque je rejoignis le Studio et participai à sa parution grâce à mes compétences en matière de maquette. Ces deux livres me fascinèrent : toute cette brutalité et cette sauvagerie baroques créaient une atmosphère unique et un sentiment de menace insidieux, même dans l'univers impitoyable de Warhammer 40,000.

Puis nous arrivâmes soudain en 1995 et les Grands Tortionnaires nous dirent à Jervis et à moi qu'il était temps de commencer le Codex Chaos, résumant par un moyen ou un autre deux livres de plus de 200 pages chacun en un volume de 100 pages environ. Hum. Nous avons d'abord commencé par relire les deux livres *Realms of Chaos*. Ils créaient une atmosphère par leurs illustrations et leurs citations (dont plusieurs ont été réutilisées dans ce Codex). Les informations concernaient aussi bien Warhammer que Warhammer 40,000. Malheureusement, elles étaient quelque peu dépassées et bien trop détaillées, avec de nombreux tableaux aléatoires sans application réelle dans le jeu. Il est toujours difficile de retirer des éléments d'une publication, mais là, il fallait vraiment en éliminer une partie.

Notre plus gros problème était de fournir des listes pour les nombreuses armées en un seul Codex pratique. Dans les livres originaux, il y avait des listes d'armées séparées pour chacune des quatre puissances du Chaos de Warhammer et de Warhammer 40,000 mais beaucoup de troupes étaient répétées pour chacune d'elles. Il nous semblait que beaucoup de choses pouvaient être réunies en une seule liste globale. Les joueurs désirant créer des forces dédiées à des puissances particulières pourraient ainsi le faire et ceux voulant faire le tour de toutes les forces du Chaos seraient également satisfaits. L'autre problème était que les listes des *Realms of Chaos* créaient des armées plutôt, heu, éclectiques, sans véritable thème central. Cela était dû à la courte liste d'armée "Black Codex" pour Warhammer 40,000 où l'on retrouvait en vrac des hommes bêtes, des adorateurs, des démons et des Space Marines du Chaos. Le principe n'était pas mauvais mais, sur la table, les armées avaient un air plutôt décousu...

Nous voulions que les forces du Chaos aient un thème, et nous avons donc observé ce qui avait été fait précédemment et ce que les gens choisissaient pour leurs armées du Chaos dans les tournois officiels. La réponse fut évidente : des Space Marines du Chaos. Chaque armée contenait des Space Marines du Chaos et presque toutes avaient aussi des démons. Sachant cela, nous décidâmes que la liste d'armée principale présenterait une force de Space Marines du Chaos organisant un raid à partir de l'Œil de la Terreur. Des démons pourraient être invoqués du Warp durant la partie grâce à des règles spéciales. Sondant un peu les joueurs quant à cette idée, nous pûmes constater que ceux-ci étaient très intéressés à l'idée d'utiliser une armée de Space Marines démoniaques. Nous étions sur le bon chemin.

Puis il nous fallut déterminer en quoi les Space Marines du Chaos allaient être différents des Space Marines impériaux. Serait-ce simplement la couleur de l'armure qui changerait, ou y aurait-il quelque chose de plus ? De toute évidence, il fallait quelque chose de plus. Et pour les gens désirant des armées d'adorateurs, de démons et d'hommes bêtes ? Les ignorer pouvait nous valoir un lynchage public !

Jervis proposa avec ruse d'ajouter deux listes d'armées en "appendice" dans le Codex. Elles couvriraient les rejetons du Chaos absents du chapitre sur les Space Marines du Chaos. Ces deux listes supplémentaires (pour les adorateurs du Chaos et les armées démoniaques) s'avèrent être un excellent moyen de montrer ce à quoi les forces du Chaos peuvent ressembler. Il était également

possible de les associer aux Space Marines du Chaos pour créer le type d'armée que l'on obtenait avec le Black Codex des premiers *Realms of Chaos*.

Il me semblait que les Space Marines du Chaos devaient représenter une menace surgissant du passé de l'Imperium, une menace refusant de disparaître et d'appartenir à l'histoire. C'est en partie pourquoi les dieux du Chaos sont moins essentiels dans le Codex Chaos. Nous pensions que les motivations des Space Marines du Chaos devaient rester les leurs, aussi perverses et corrompues qu'elles puissent être. Bien que les Space Marines des légions renégates forment d'excellents champions pour les dieux du Chaos, ce ne sont pas des pions et ils ont leurs propres motivations, comme la vengeance, la connaissance ou le désir de bâtir un empire.

Les personnages spéciaux ont tous été écrits et conçus à partir de cette idée. Nous espérons qu'ils reflètent les différentes obsessions qui les ont conduits là où ils sont, et comment ces puissants personnages ont reforé leur existence au service des ténèbres. La dévotion démente de Khârn au Dieu du Sang illustre un de ces extrêmes, le refus obstiné d'Ahriman d'accepter sa damnation en illustre un autre. Même les princes démons n'ont pas été créés dans le seul but de créer des monstres méga-puissants mais pour montrer que les démons peuvent aussi être des personnalités, avec leurs particularités et leurs faiblesses, ce qui les rend uniques.

Cette idée fut également appliquée à la personnalité des légions renégates elles-mêmes. Dans les livres *Realms of Chaos*, quatre légions (*Worldeaters*, *Emperor's Children*, *Death Guard* et *Thousand Sons*) avaient été décrites en détails et les autres ignorées. C'est pourquoi nous avons décidé que les quatre légions déjà décrites étaient celles complètement dédiées aux dieux du Chaos et qui avaient (naturellement) reçu les attributs physiques de ces dieux. Il était facile d'imaginer que les individus les plus dérangés et les plus fanatiques de ces légions se dédieraient entièrement aux dieux du Chaos, et c'est ainsi que naquirent les Berserks de Khorne, les Marines de la Peste, les Noise Marines et les Sorciers de Tzeentch.

Un autre aspect intéressant était le sentiment que les forces de Space Marines du Chaos avaient été exilées dans l'Œil de la Terreur dix mille ans avant l'Imperium d'aujourd'hui. Même si les progrès techniques de l'Imperium se font à la vitesse d'une tortue rhumatisante, dix mille années avaient sans doute apporté certains changements. Cela nous incita à limiter l'armement des légions renégates à certains des plus vieux types d'armes et à faire des autres les précurseurs expérimentaux et dangereux des matériels utilisés par les Space Marines impériaux actuels. Ceci, combiné aux vieux modèles d'armures énergétiques utilisés par nos sculpteurs, donne aux Space Marines du Chaos un aspect sombre et archaïque qui contraste avec celui des Space Marines loyalistes.

Bon, vous en avez sans doute assez de mon blabla. Pour finir, j'aimerais souligner que bien que n'ayant parlé que des idées à la base de ce Codex, les gens qui l'ont rendu possible sont les sculpteurs, les dessinateurs, les gars de la production et les peintres. Leur enthousiasme pour le Chaos en général et ce Codex en particulier ont fait de ce livre un véritable plaisir et c'est grâce à ces gens que le résultat dépasse mes espérances. J'aimerais aussi remercier mon coiffeur, mon tailleur, ma mère et le peuple des petites gens...



*"La laideur de leurs visages n'est rien
auprès de la laideur de leurs âmes"*
Inquisiteur Vandis à propos des Légions Renégates



Aujourd'hui encore, les Blood Angels pleurent leurs frères Atombés sous les coups d'Abaddon le Fléau et de sa horde à la bataille de Mackan. Sans avertissement, l'aube paisible de Mackan se transforma en enfer lorsque les hordes de Chaos tombèrent du ciel, submergeant les Blood Angels en infériorité numérique. Nous pouvons voir ici des scènes de confrontations entre les Iron Warriors de l'armée d'Abaddon et les Blood Angels commandés par Mephiston, le Seigneur de la Mort.



Predator du Chaos

Certain Predators du Chaos sont plus que des blindés ordinaires. Habités par de puissantes entités démoniaques, ces maléfiques machines vivantes portent avec une joie malsaine la destruction et la mort sur les champs de batailles.



LAND RAIDER DU CHAOS

PROFIL

EPERONNAGE :

FORCE : 8
DOMMAGES : D12
SVG. : -5

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 17,5 cm
VITESSE DE COMBAT : 35 cm
GRANDE VITESSE : 50 cm
TYPE : CHENILLES



EQUIPAGE :
1 PILOTE SPACE MARINE DU CHAOS
2 SERVANTS SPACE MARINES DU CHAOS

TRANSPORT :

10 Space Marines en armure énergétique ou 5 en armure Terminator.

ARMEMENT :

Quatre canons laser, deux jumelés dans chaque support d'arme, et deux bolters lourds jumelés sur un support central. Chaque paire de canons laser a un angle de tir de 180° sur son côté du véhicule. Les bolters lourds ont un angle de tir de 360°. Le Land Raider peut être équipé de deux lanceurs d'assaut tirant des grenades à fragmentation pour un coût additionnel de +5 points.

PROFIL DES ARMES

Arme	Portée		F	Dom.	Modif. de Svgt.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue					
Canon Laser	0-50	50-150	-	9	2D6	-6	3D6+9
Bolter Lourd	0-50	50-100	-	5	D4	-2	D6+D4+5 Tir Soutenu 4 ds
Lanceur d'Assaut 15	-	-	-	3	1	-1	D6+3 Gabarit 5 cm

COUT : 220 points

PREDATOR DU CHAOS

PROFIL

EPERONNAGE :

FORCE : 8
DOMMAGES : D12
SVG. : -5

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 17,5 cm
VITESSE DE COMBAT : 50 cm
GRANDE VITESSE : 62,5 cm
TYPE : CHENILLES



EQUIPAGE :
1 PILOTE SPACE MARINE DU CHAOS
3 SERVANTS SPACE MARINES DU CHAOS

ARMEMENT :

Un autocanon monté dans la tourelle. L'autocanon a un angle de tir de 360°. La tourelle peut recevoir des canons laser jumelés au lieu de l'autocanon pour un coût de +30 points. Des bolters lourds (+30 points) ou des canons laser (+90 points) peuvent être montés dans les supports d'armes de flanc, avec angle de tir de 180° de leur côté du véhicule. Le Predator peut être équipé de lanceurs d'assaut tirant des grenades à fragmentation pour un coût additionnel de +5 points.

PROFIL DES ARMES

Arme	Portée		F	Dom.	Modif. de Svgt.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue					
Lanceur d'Assaut 15	-	-	-	3	1	-1	D6+3 Gabarit 5 cm
Canon Laser	0-50	50-150	-	9	2D6	-6	3D6+9
Autocanon	0-50	50-180	-	8	D6	-3	2D6+8 Tir Soutenu 1 ds
Bolter Lourd	0-50	50-100	-	5	D4	-2	D4+D6+5 Tir Soutenu 2 ds

COUT : 90 points + armement

D6	Localisation	Blindage	
		Avant / Latéral	Arrière
1	Chenille*	15	15
2-3	Coque	20	18
4	Arme Latérale*	17	15
5-6	Tourelle	22	22

* Touche la plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des Dommages aux Chenilles

- La chenille est endommagée mais continue de fonctionner. Le Predator ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- La chenille est arrachée. Le Predator se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la partie.
- Une chenille est arrachée et l'impact retourne le véhicule. L'épave tombe à 1D6 x 2,5 cm dans une direction aléatoire. Toutes les figurines touchées subissent 1D6 touches de Force 7 avec un malus de -2 à la sauvegarde. Lancez 1D6 par figurine à bord : elle est tuée sur un résultat de 4+.

D6 Tableau des Dommages à la Coque

- Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque membre d'équipage : sur un résultat de 4+, il est tué.
- Le moteur du Predator explose, tuant l'équipage. Le tank pivote sous le souffle de l'explosion et s'immobilise face à une direction aléatoire.
- Une étincelle enflamme le carburant du Predator qui prend feu, tuant l'équipage. La carcasse se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis explose. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 7,5 cm de l'épave subit des dommages équivalents à ceux d'un lance-flammes lourd.
- Le magasin de munitions explose. Le Predator est détruit et toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 7,5 cm subissent 1D6 touches de Force 10 avec un malus de -3 à la sauvegarde.

D6 Tableau des Dommages aux Armes Latérales

- L'arme montée dans le support d'arme est endommagée et ne peut plus tirer que si vous obtenez d'abord 4+ sur 1D6.
- Le support d'arme est détruit. L'arme ne peut plus tirer pour le reste de la partie.
- Le support d'arme est détruit comme ci-dessus, mais l'impact déclenche une explosion secondaire. Faites un jet sur le tableau des dommages à la coque pour déterminer l'effet de cette explosion.

D6 Tableau des Dommages à la Tourelle

- L'arme montée dans la tourelle est endommagée et ne peut plus tirer que si vous obtenez d'abord 4+ sur 1D6.
- La tourelle est faussée et ne peut plus tourner. L'arme de la tourelle ne peut tirer qu'en ligne droite sur les cibles directement devant elle.
- Le servent de la tourelle est tué. A moins qu'il ne soit remplacé par un autre membre d'équipage, l'arme de tourelle ne peut plus tirer.
- Les munitions de la tourelle explosent et le Predator est détruit. L'équipage est tué et la tourelle vole sur 2D6 x 2,5 cm dans une direction aléatoire avant de s'écraser au sol. Tout ce qui se trouve sous le point de chute subit 1D6 touches de Force 9 avec un malus de -6 à la sauvegarde.

D6	Localisation	Blindage	
		Avant / Latéral	Arrière
1-2	Chenille*	17	17
3-5	Coque	22	20
6	Canon Laser*	18	18

* Touche la plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des Dommages aux Chenilles

- La chenille est endommagée mais continue de fonctionner. Le Land Raider ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- La chenille est arrachée. Le Land Raider se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la partie.
- Une chenille est arrachée et l'impact retourne le véhicule. L'épave tombe à 1D6 x 2,5 cm dans une direction aléatoire. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D6 touches de Force 7 avec un malus de -2 à la sauvegarde. Lancez 1D6 pour chaque figurine à bord : elle est tuée sur un résultat de 4+. Les survivants peuvent débarquer de la carcasse selon les règles normales.

D6 Tableau des Dommages à la Coque

- Les bolters lourds jumelés montés sur la coque sont détruits et ne peuvent plus être utilisés.
- Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque figurine à bord : sur un résultat de 4+, elle est tuée.
- Le moteur du Land Raider explose, tuant toute figurine à bord. Le tank pivote sous le souffle de l'explosion et s'immobilise face à une direction aléatoire.
- Une étincelle enflamme le carburant du Land Raider qui prend feu, tuant toute figurine à bord. La carcasse se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis explose. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 7,5 cm de l'épave subit des dommages équivalents à ceux d'un lance-flammes lourd.
- Le magasin de munitions explose. Le Land Raider est détruit et toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 7,5 cm subissent 1D6 touches de Force 10 avec un malus de -3 à la sauvegarde.

D6 Tableau des Dommages au Canon Laser

- Le canon laser est endommagé et ne peut plus tirer que si vous obtenez d'abord 4+ sur 1D6.
- Le canon laser est détruit et ne peut plus tirer pour le reste de la partie.
- Le canon laser est détruit comme ci-dessus, mais l'impact déclenche une explosion secondaire. Faites un jet sur le tableau des dommages à la coque pour déterminer l'effet de cette explosion.

DREADNOUGHT DU CHAOS

PROFIL

M	CC	CT	F	I	A	GD
15	7	5	6	5	3	10

EQUIPAGE : 1 MARINE DU CHAOS

EPERONNAGE : FORCE 7
DOMMAGES D10, SVG. -4

ARMEMENT :

Le dreadnought est équipé d'un bras droit et d'un bras gauche choisis dans la liste ci-dessous aux coûts additionnels indiqués. Toutes les armes ont un angle de tir de 90° vers l'avant. Bras droit : **bolters lourds jumelés** 20 points, **autocanons jumelés** 35 points, **lance-plasma lourd Mk1** 40 points, **canons laser jumelés** 55 points. Bras gauche : **griffe de combat** 15 points, **marteau tonnerre** 20 points, **fléau énergétique** 20 points.

Le dreadnought est également équipé d'une **arme combinée** montée sur le corps ou le bras gauche sans coût additionnel. Le dreadnought peut également recevoir deux **lanceurs d'assaut** tirant des **grenades à fragmentation** pour +5 points ou un **lance-missiles Havoc** pour +30 points.



PROFIL DES ARMES

Arme	Portée		F	Dom.	Modif. de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue					
Bolter Lourd	0-50	50-100	-	5	D4	-2	D6+D4+5 Tir Soutenu 2 dés
Autocanon	0-50	50-180	-	8	D6	-3	2D6+8 Tir Soutenu 1 dé
Canon Laser	0-50	50-150	-	9	2D6	-6	3D6+9
L-Plasma Lourd	0-50	50-100	-	7	D4	-2	D6+D4+7 (Basse énergie)
	0-50	50-180	-	10	D10	-6	D6+D10+10 (Puiss. Max.)
(Tir Soutenu 1 dé, 1 tour pour recharger, gabarit 2,5 cm)							
Marteau Tonnerre	Corps à Corps -		-	Spécial	D6	-5	Auto
Griffe de Combat	Corps à Corps -		-	8	1	-5	D6+D20+8
Fléau Énergétique	Corps à Corps -		-	6	1	-3	D6+D12+6 +2 Attaques
Lanceur d'Assaut	15	-	-	3	1	-1	D6+3 Gabarit 5 cm
L-Missiles Havoc	0-50	50-180	-	4	1	-1	D6+4 Gabarit 5 cm

COUT 135 points + armement

RHINO DU CHAOS

PROFIL

EPERONNAGE :

FORCE: 7
DOMMAGES : D12
SVG.-5

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 20 cm
VITESSE DE COMBAT : 45 cm
GRANDE VITESSE : 62,5 cm
TYPE: CHENILLES

EQUIPAGE :

1 PILOTE MARINE DU CHAOS

TRANSPORT :

10 Space Marines en armure énergétique ou 5 en armure Terminator.

ARMEMENT :

Bolters jumelés avec angle de tir de 360°. Le Rhino peut être équipé de lanceurs d'assaut tirant des **grenades à fragmentation** pour un coût additionnel de +5 points.

PROFIL DES ARMES

Arme	Portée		F	Dom.	Modif. de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue					
Bolters	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1 D6+4
Lanceur d'Assaut	15	-	-	-	3	1	-1 D6+3 Gabarit 5 cm

COUT : 50 Points



D6	Blindage		
	Localisation	Avant / Latéral	Arrière
1	Chenilles*	15	15
2-5	Coque	20	18
6	Armes	12	12

* Touche la plus proche de l'attaquant

D6

Dommmages aux chenilles

- 1 La chenille est endommagée mais continue de fonctionner. Le Rhino ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 2-5 La chenille est arrachée. Le Rhino se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la partie.
- 6 Une chenille est arrachée et l'impact retourne le véhicule. La carcasse tombe à 1D6 x 2,5 cm dans une direction aléatoire. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D6 touches de Force 7 avec un malus de -2 à la sauvegarde. Lancez 1D6 par figurine à bord : elle est tuée sur un résultat de 4+. Les survivants peuvent débarquer de la carcasse selon les règles normales.

D6

Dommmages à la coque

- 1 Le pilote est tué. Le Rhino se déplace hors de contrôle au prochain tour et aucune de ses armes ne pourra être utilisée jusqu'à ce qu'une autre figurine prenne sa place.
- 2-4 Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque figurine à bord : sur un résultat de 4+, elle est tuée.
- 5 Le moteur du Rhino explose, tuant toute figurine à bord. L'épave pivote sous le souffle de l'explosion et s'immobilise face à une direction aléatoire.
- 6 Une étincelle enflamme le carburant du Rhino qui prend feu, tuant toute figurine à bord. La carcasse se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis explose. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 7,5 cm de l'épave subit des dommages équivalents à ceux d'un lance-flammes lourd.

D6

Dommmages aux armes

- 1 Les bolters et les lanceurs d'assaut du Rhino sont endommagés et ne peuvent plus tirer que si vous obtenez d'abord 4+ sur 1D6.
- 2-5 Les bolters et les lanceurs d'assaut du Rhino sont détruits.
- 6 Les bolters et les lanceurs d'assaut du Rhino sont détruits comme ci-dessus, mais l'impact déclenche une explosion secondaire. Faites un jet sur le tableau des dommages à la coque pour déterminer l'effet de cette explosion.

D6	Blindage		
	Localisation	Avant / Latéral	Arrière
1	Jambes	19	19
2	Bras gauche	18	18
3	Bras Droit	18	18
4-6	Corps	21	19

D6

Dommmages aux Bras

- 1 Le bras est touché et partiellement paralysé. Toute arme de tir fixée au bras peut encore être utilisée, mais le bras ne peut plus être utilisé pour combattre au corps à corps. Réduisez la caractéristique d'Attaques du dreadnought d'1 point.
- 2 Toutes les armes montées dans le bras sont endommagées et ne peuvent plus tirer que si vous obtenez d'abord 4+ sur 1D6.
- 3-5 Le bras est arraché du corps du dreadnought. Toutes les armes montées sur ce bras sont détruites et la caractéristique d'Attaques du dreadnought est réduite d'1 point.
- 6 Le bras est détruit et les armes montées dessus explosent ! L'impact déclenche une explosion secondaire dans le dreadnought. Lancez sur le tableau des dommages au corps pour déterminer l'effet de cette explosion.

D6

Dommmages au Corps

- 1 Le marine est énérvé d'avoir été touché et devient furieux. Le dreadnought ratera automatiquement tout test de C4 dû à sa rage folle au prochain tour, sans lancer les dés.
 - 2 Le marine est blessé, mais peut continuer à se battre. Toutes les caractéristiques sont divisées par deux (arrondies au supérieur) pour le reste de la bataille.
 - 3-4 Le moteur du dreadnought prend feu et la machine est immobilisée. Le Space Marine du Chaos peut activer les contrôles d'urgence pour utiliser une arme. Lancez 1D6 au début de chaque tour de chaque joueur : la machine explose sur un résultat de 1 ou 2. Toute figurine dans un rayon de 7,5 cm subit 1D6 touches de Force 10 avec un malus de -3 à la sauvegarde.
 - 5 Le marine est sévèrement blessé et ne prend plus aucune part à la bataille. Il titube sur 1D3 x 2,5 cm dans une direction aléatoire, percutant tout ce qui se trouve sur son passage, puis tombe au sol.
 - 6 Le magasin de munitions explose, détruisant le dreadnought et tuant le Space Marine du Chaos. Toute figurine dans un rayon de 7,5 cm subit 1D6 touches de Force 10 avec un malus de -2 à la sauvegarde.
- ### D6
- #### Dommmages aux Jambes
- 1 La plaque de blindage de la jambe du dreadnought résiste, mais la force du coup le ralentit. Le dreadnought ne peut pas se déplacer au prochain tour.
 - 2 Le dreadnought est désorienté. Il titube sur 1D3 x 2,5 cm dans une direction aléatoire, percutant tout ce qui se trouve sur son passage.
 - 3-4 La jambe est sérieusement endommagée. Le dreadnought ne peut plus se déplacer que d'1D3 x 2,5 cm par tour.
 - 5-6 La jambe est arrachée et le dreadnought s'écrase au sol, détruit.

MOTO SPACE MARINE DU CHAOS

PROFIL

EQUIPAGE :

1 MARINE DU CHAOS

EPERONNAGE :

FORCE : 5

DOMMAGES : D4

SVG. : -2

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 25 cm

VITESSE DE COMBAT : 37,5 cm

GRANDE VITESSE : 75 cm

TYPE : MOTO

ARMES :

Bolters jumelés
avec un angle de tir
de 90° vers l'avant.

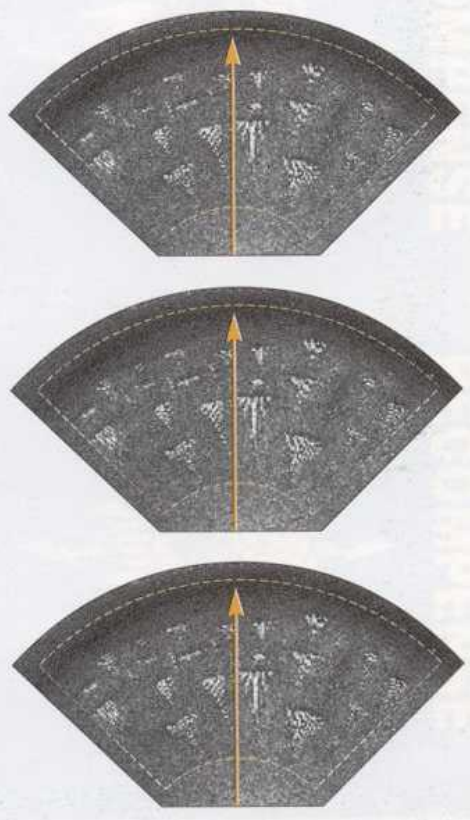


PROFIL DES ARMES

Arme	Portée	Pour Toucher	Modif.	Facteur de
	Courte	Longue	de Svg.	Pénétration
Bolters	0-30	30-60	+1	-
			4	1
			-1	D6+4
				Special

COÛT : 20 points + Pilote

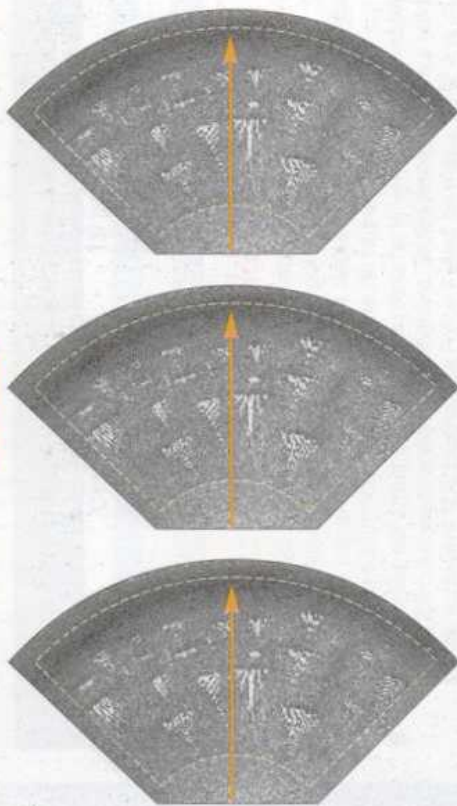
GABARITS DES SIRENES DE MORT



GABARITS DES GRENADES BUBONIQUES



GABARITS DES SIRENES DE MORT



GABARITS DES GRENADES BUBONIQUES



Blindage		Avant / Latéral	Arrière
D6	Localisation	Voir Ci-dessous	
1-2	Space Marine du Chaos	10	10
3-6	Moto	10	10

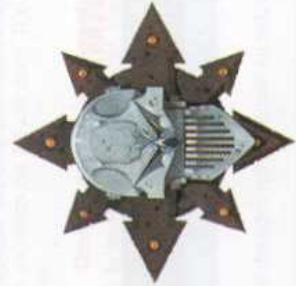
D6

Dommmages à la Moto

- 1 Les boîtiers jumelés de la moto sont détruits et ne peuvent plus être utilisés.
- 2 Les roues et la fourche sont faussées. A partir de maintenant, la moto ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite.
- 3 Les commandes de la moto sont endommagées, ce qui la rend difficile à piloter. Lancez 1D6 au début de chaque phase de mouvement de la moto. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le pilote parvient à contrôler la moto et peut se déplacer normalement. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, la moto se déplace hors de contrôle pour ce tour.
- 4 La roue avant de la moto est arrachée et la machine se retourne, tuant le pilote. La carcasse tombe à 1D6 x 2,5 cm dans une direction aléatoire. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D3 touches de Force 6 avec un malus de -2 à la sauvegarde.
- 5 Le moteur de la moto explose, tuant le pilote. L'épave se déplace hors de contrôle au prochain tour puis s'immobilise pour le reste de la partie.
- 6 Le carburant de la moto prend feu, tuant le pilote. La carcasse en flammes se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis explose. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 7,5 cm de l'épave subit 1D3 touches de Force 8 avec un malus de -3 à la sauvegarde.

Dommmages au pilote

Déterminez si le pilote est tué en utilisant les règles normales de Tir, en comparant la Force de l'arme de l'attaquant avec l'Endurance du pilote et en effectuant normalement le jet de sauvegarde. Si le pilote est tué, la moto se déplace hors de contrôle pendant un tour puis se renverse et est détruite.



RECOMPENSE

5 Points

NUAGE DE MOUCHES DE NURGLE

Un nuage de mouches entoure la figurine. Toutes les figurines ennemies en contact socle à socle avec elle subissent un malus de -1 en CC, qu'elles attaquent la figurine entourée par le nuage ou une autre figurine.



CHAMPIONS DE NURGLE SEULEMENT

RECOMPENSE

5 Points

POURRITURE DE NURGLE

Après avoir effectué les attaques normales en corps à corps, lancez 1D6 par figurine ennemies mortelles en contact socle à socle. Sur un résultat de 6, elles contractent la *Pourriture de Nurgle* et subissent une blessure. Aucune sauvegarde d'aucun type n'est permise contre la *Pourriture de Nurgle* (y compris les champs énergétiques, médi-squig, esquives, etc). Notez que ceci ne s'applique qu'aux mortels, pas aux autres démons, Avatars ou Gardes Fantômes.

CHAMPIONS DE NURGLE SEULEMENT

RECOMPENSE

40 Points

BETE DE NURGLE

La figurine est accompagnée par une *Bête de Nurgle* qui lui a été offerte par le dieu du Chaos. Les caractéristiques et les règles spéciales de la Bête sont données dans le chapitre Créatures Démoniaques de ce livre. La Bête essaiera de rester à tout moment dans un rayon de 15 cm de son maître. Ces deux figurines forment en fait une unité spéciale qui doit forcément respecter les règles de formation.

CHAMPIONS DE NURGLE SEULEMENT

RECOMPENSE

15 Points

EPEE PESTILENTIELLE

L'Épée Pestilentielle ruisselle de bave venimeuse. Une blessure de cette arme tuera un mortel sur un résultat de 4+ sur 1D6 quel que soit le nombre de PV de la cible. Sur un résultat de 1-3, l'épée ne provoque qu'une seule blessure. Notez que ceci ne s'applique qu'aux mortels, pas aux autres démons, véhicules, Avatars ou Gardes Fantômes.

CHAMPIONS DE NURGLE SEULEMENT

DU CHAOS

DU CHAOS

DU CHAOS



RECOMPENSE

RECOMPENSE

RECOMPENSE

RECOMPENSE **10 Points**

SOUFFLE ENFLAMME

La figurine peut cracher des flammes durant la phase de tir comme si elle était équipée d'un lance-flammes. Cette attaque est traitée exactement comme un tir, donc si la figurine crache ses flammes, elle ne peut pas effectuer d'autre attaque dans le même tour. Elle ne peut pas cracher ses flammes si elle est engagée en corps à corps.

SORCIERS DE TZEENTCH SEULEMENT

RECOMPENSE **25 Points**

DESTINEE DE TZEENTCH

Si une armée contient une figurine dotée de cette récompense du Chaos, alors les cartes de force sont toujours distribuées à son camp d'abord, même durant la phase psychique de l'adversaire. De plus, ce camp utilise toujours le premier pouvoir psychique. Si les deux camps ont un sorcier doté de cette récompense, les deux s'annulent et les règles normales s'appliquent.

SORCIERS DE TZEENTCH SEULEMENT

RECOMPENSE **30 Points**

DISQUE DE TZEENTCH

La figurine chevauche un *Disque de Tzeentch* qui lui a été offert par le dieu du Chaos. Les caractéristiques et les règles du Disque sont données dans le chapitre Créatures Démoniaques de ce livre.



SORCIERS DE TZEENTCH SEULEMENT

RECOMPENSE **40 Points**

FORTUNE DE TZEENTCH

Une figurine dotée de cette récompense est autorisée à tenter une annulation par phase psychique, comme avec une carte *Annulation*. Cette annulation réussit toujours sur 4+, quels que soient les niveaux psychiques des figurines impliquées.



SORCIERS DE TZEENTCH SEULEMENT

DU CHAOS

DU CHAOS

DU CHAOS

DU CHAOS



RECOMPENSE

RECOMPENSE

RECOMPENSE

RECOMPENSE

RECOMPENSE

50 Points

JUGGERNAUT DE KHORNE

La figurine chevauche un Juggernaut de Khorne offert par le dieu du Chaos. Les caractéristiques et les règles spéciales du Juggernaut sont données dans le chapitre Créatures Démoniaques de ce livre.



CHAMPIONS DE KHORNE SEULEMENT

DU CHAOS



RECOMPENSE

RECOMPENSE

30 Points

COLLIER DE KHORNE

On dit que les *Colliers de Khorne* ont été forgés à la chaleur de la rage du Dieu du Sang, au pied même de son trône d'airain. Le pouvoir du collier est d'absorber l'énergie Warp alentour, fortifiant son porteur et le protégeant des attaques psychiques. En conséquence, les armes de force perdent leur bonus de Force et ne blessent pas automatiquement le porteur s'il s'agit d'un démon, et les attaques psychiques qui visent le porteur ou l'incluent dans leur zone d'effet sont annulées et ne fonctionnent pas.

CHAMPIONS DE KHORNE SEULEMENT

DU CHAOS



RECOMPENSE

RECOMPENSE

15 Points

HACHE DE KHORNE

La figurine porte une des terribles *Haches de Khorne*, chargée de pouvoir chaotique et de mort ! Une touche d'une hache de Khorne n'irrite pas une blessure à sa victime mais 1D3 blessures (lancez 1D6 : 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3). De plus, l'arme ajoute +1 à la Force de son porteur.

CHAMPIONS DE KHORNE SEULEMENT

DU CHAOS



RECOMPENSE

RECOMPENSE

20 Points

LOUANGE DE KHORNE

La figurine peut relancer toute sauvegarde d'armure ratée. Notez que cette récompense ne fonctionne que pour les sauvegardes d'armure, pas pour les autres types de sauvegarde.



CHAMPIONS DE KHORNE SEULEMENT

DU CHAOS



RECOMPENSE

RECOMPENSE

5 Points

CRI DE SLAANESH

Slaanesh a accordé au champion la capacité d'émettre un cri absolument terrifiant. Lorsque la figurine charge, elle provoque la peur comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.



CHAMPIONS DE SLAANESH SEULEMENT

RECOMPENSE

10 Points

REGARD DE SLAANESH

Le champion du Chaos a reçu la capacité d'envoyer un regard étrange et langoureux à ses ennemis, qui les distrait et affaiblit leur résolution.

Toute figurine ennemie tentant de combattre cette figurine en corps à corps a sa caractéristique Attaques réduite de -1 point.

CHAMPIONS DE SLAANESH SEULEMENT

RECOMPENSE

20 Points

GRACE DE SLAANESH

En corps à corps, les figurines ennemies doivent effectuer un test de moral sur 3D6 pour pouvoir frapper cette figurine. Si elles ratent le test, elles combattent normalement mais si elles gagnent le combat, elles ne peuvent frapper la figurine, les touches sont perdues et le combat est considéré comme un match nul. Une fois qu'une figurine a réussi le test, elle n'a plus à le repasser.

CHAMPIONS DE SLAANESH SEULEMENT

RECOMPENSE

25 Points

MONTURE DE SLAANESH

La figurine chevauche une Monture de Slaanesh qui lui a été offerte par le dieu du Chaos. Les caractéristiques et les règles spéciales des montures sont données dans le chapitre Créatures Démoniaques.



CHAMPIONS DE SLAANESH SEULEMENT

DU CHAOS

DU CHAOS

DU CHAOS

DU CHAOS



RECOMPENSE

RECOMPENSE

RECOMPENSE

RECOMPENSE

VEHICULE +5 Pts par arme

BOLTER COMBINE

Le bolter combiné est l'armement standard des Terminators du Chaos. Cependant, il n'est pas rare d'en trouver sur des véhicules pour apporter une puissance de feu supplémentaire.

Tout membre d'équipage peut utiliser le bolter combiné, mais il ne peut alors pas conduire ou utiliser d'autre arme s'il le fait. Les soldats transportés peuvent utiliser le bolter combiné au lieu de leurs armes par les écrouilles ou les meurtrières. Une figurine utilisant le bolter combiné ne peut pas être prise pour cible séparément. Le bolter combiné suit toutes les règles données à son sujet dans ce livre. Un Space Marine peut effectuer un Tir Rapide avec un bolter combiné si le véhicule est immobile ou à vitesse réduite.

VEHICULES SPACE MARINES DU CHAOS SEULEMENT

VEHICULE 25 Points

DESTRUCTEUR

Cet équipement, très apprécié des marines qui adorent Khorne le Dieu du Sang, ne peut être installé que sur des Land Raiders, Predators et Rhinos. Le véhicule est équipé de toutes sortes de pointes, lames, roues à faux, pinces et autres instruments de torture. Un véhicule équipé du Destructeur voit sa valeur d'épéronnage passer à Force 10, Dommages D20, sauvegarde -6.

De plus, toute figurine désirant attaquer le véhicule en corps à corps doit réussir un jet intérieur ou égal à son Initiative sur 1D6 (un 6 est toujours un échec). Si le jet est raté, la figurine subit une touche équivalente au facteur d'épéronnage du véhicule.

VEHICULES DEMONIAQUES DEKHORNE SEULEMENT

VEHICULE 20 Points

INFECTION DE NURGLE

Le véhicule, infecté par la *Pourriture de Nurgle*, est recouvert de mucus dégoulinant, de membres décomposés et de tentacules. Il est comme un fruit pourri et des nurglings jouent sur sa surface boueuse.

Les valeurs de blindage de toutes les zones sont augmentées d'1 point. De plus, toute figurine attaquant le véhicule en corps à corps doit d'abord combattre les nurglings et les membres qui s'agitent. Le véhicule a 2 Attaques et une CC de 3. Si le véhicule gagne le combat, les touches sont déterminées normalement. L'infection compte comme ayant une Force de 3. Si l'attaquant gagne, il peut effectuer une seule attaque contre le véhicule de la façon normale. Les bonus dus aux attaquants multiples ne sont pas pris en compte dans les combats contre un véhicule doté de l'infection de Nurgle.

VEHICULES DEMONIAQUES DE NURGLE SEULEMENT

VEHICULE 45 Points

FLAMMES SCINTILLANTES DU WARP

Le véhicule est couvert d'étranges gargouilles qui bredouillent des incantations et crachent des gerbes de feu du Warp. Le véhicule est enveloppé de flammes sordides qui détruisent troupes et pouvoirs psychiques ennemis. Tout pouvoir psychique utilisé contre le véhicule ou une figurine dans un rayon de 7,5 cm du véhicule est annulé sur un résultat de 4 ou 5 sur 1D6. Sur un 6, le pouvoir est annulé et doit être défaussé pour le reste de la partie.

Si le véhicule est attaqué en corps à corps, il inflige 1D6 touches de F 4 + 1D6 réparties entre les figurines en contact socle à socle avec lui. Effectuez un seul jet pour la Force de toutes les touches. Chaque touche inflige une blessure avec un malus de sauvegarde de -1 pour chaque point de Force au-dessus de 3. Les figurines ennemies survivantes peuvent alors attaquer.

VEHICULES DEMONIAQUES DE TZEENTCH SEULEMENT

VEHICULE 25 Points

AMPLIFICATEUR WARP

Cette carte ne peut être choisie que si votre armée contient au moins une escouade de Noise Marines, et ne peut être installée que sur un Predator, Land Raider ou Rhino. Le véhicule est alors équipé pour amplifier les émotions en projetant des résonances Warp grâce à des cornes et des conduits incrustés de runes dépassant du véhicule.

Plus la créature s'approche de l'amplificateur Warp, plus il lui est difficile de conserver sa discipline et des pensées conscientes. Les figurines ennemies dans un rayon de 45 cm de l'ampli subissent une pénalité de -1 en Cd lorsqu'elles passent un test de psychologie ou de moral. Dans un rayon de 30 cm, la pénalité est de -2 et elle est de -3 dans un rayon de 15 cm.

VEHICULES DEMONIAQUES DE SLAANESH SEULEMENT

VEHICULE +25% du coût du véhicule

POSSESSION DEMONIAQUE

Cette carte ne peut être choisie que pour un véhicule cils ou un dreadnought. Le véhicule n'a pas d'équipage. A la place, il est possédé par un démon. Ses écrouilles sont scellées par des sorts et des runes du Chaos. Même s'il s'agit d'un transport, il ne peut plus transporter de troupes.

Le démon contrôle le véhicule et peut utiliser toutes ses armes avec une CT de 5. Si c'est un dreadnought, il combat avec une CC de 5. Les résultats de dommages indiquant que l'équipage est tué n'ont pas d'effet. Le véhicule émet une aura de pure malice qui cause la terreur. Si le véhicule est détruit, le démon disparaît dans le Warp. Si l'armée du Chaos perd tous ses champions portant une marque du Chaos, le démon est alors banni en même temps que les autres démons, mettant le véhicule hors d'usage.

VEHICULES DU CHAOS SEULEMENT

LA GRIFFE DU TYRAN

35 Points

La *Griffe du Tyran* est le monstrueux bras bionique qui a été fixé à l'épaule d'Huron pour remplacer son bras originel. La Griffe a un lance-flammes intégré pour les combats rapprochés et plusieurs crochets et lames qui permettent à Huron de parer en corps à corps. Dans un tour, la Griffe peut être utilisée durant la phase de tir ou celle de corps à corps mais pas dans les deux.

Portée	Pour Toucher	F	Dom.	Modif.	Facteur de
Courte	Longue			de Svg.	Pénétration, Spécial
Corps à corps		8	1	-5	D6+D20+8 Parade
Gabarit L-flammes lourd		5	D3	-3	D6+D3+5 Voir règles

HURON SOMBRECŒUR SEULEMENT



CARTE D'EQUIPEMENT

VEHICULE



DU CHAOS

VEHICULE



DU CHAOS

VEHICULE



DU CHAOS

VEHICULE



DU CHAOS

VEHICULE



DU CHAOS

VEHICULE



DU CHAOS

BOLTS INFERNO

20 Points

Les bolts Inferno sont des munitions de bolter ou de pistolet bolter sur lesquels ont été gravées des runes maudites qui se tordent dans des flammes bleues et blanches. Ces bolts peuvent être utilisés à chaque tir de la phase de tir, à la place de bolts ordinaires (ils ne peuvent cependant pas être utilisés en Tir Rapide). S'ils touchent, les bolts explosent avec les mêmes effets que le pouvoir psychique *Tempête de Feu de Tzeentch*. Cependant, la Force de la Tempête de Feu est égale au niveau de maîtrise du sorcier utilisant les bolts, au lieu de la Force normale de 5. Les cibles disposant de sauvegardes contre les attaques psychiques peuvent les effectuer normalement contre les bolts Inferno, mais les armures et les champs énergétiques n'ont pas d'effet.

SORCIERS DE TZEENTCH SEULEMENT



**CARTE
D'EQUIPEMENT**



CARTE D'EQUIPEMENT

ARMURE TERMINATOR DU CHAOS 70 Points

L'armure Terminator du Chaos a été bénie par les capricieuses puissances des ténèbres et est maintenant bien plus puissante qu'elle ne l'était autrefois. L'armure donne à Abaddon une sauvegarde de 2+ sur 2D6 et annule les pouvoirs psychiques utilisés contre lui ou qui l'incluent dans leur zone d'effet sur un résultat de 4+ sur 1D6.

ABADDON SEULEMENT



CARTE D'EQUIPEMENT

LA SERRE D'HORUS 30 Points

Aux yeux de l'Imperium, la serre est une relique du mal incarné, elle cause la *terreur* aux forces impériales, sauf aux Blood Angels qui eux sont affectés par les règles de *haine*. La serre possède un fulgurant intégré et peut donc être utilisée soit pour effectuer un tir, soit pour combattre en corps à corps durant un tour.

Portée	Pour Toucher								
Courte	longue	Courte	Longue	F	Dom.	Modif.	Facteur de	de Svg.Pénétration. Spécial	
0-30	30-60	+1	-	5	1	-2	D6+5	Tir	Sout. 1dé
Corps à corps				8	D3	-5	D3+D6+D20+8	Parade	

ABADDON SEULEMENT



CARTE D'EQUIPEMENT

DRACH'NYEN L'EPEE DEMON 25 Points

Drach'nyen tranche l'acier, la chair et les os avec une même facilité. Toute touche infligée par l'épée blesse automatiquement et la victime ne reçoit pas de sauvegarde d'armure, seules les sauvegardes non modifiables s'appliquent. Les véhicules touchés par l'épée ont leur blindage pénétré automatiquement. Les psykers et les démons qui subissent une touche de l'épée subissent 1D3 blessures au lieu de 1.

Portée	Pour Toucher								
Courte	longue	Courte	Longue	F	Dom.	Modif.	Facteur de	de Svg.Pénétration. Spécial	
Corps à corps seulement				-	1	Auto	Auto	Parade	

ABADDON SEULEMENT



CARTE D'EQUIPEMENT

LA CARNASSIERE 10 Points

La Carnassière est une arme terrifiante, capable de couper un Space Marine en deux d'un seul coup... et elle est encore plus redoutable dans les mains de Khârn !

Khârn est tellement habitué à la Carnassière qu'il peut, en corps à corps, relancer tous les faux mouvements (les 1) de ses dés d'attaque.

Portée	Pour Toucher								
Courte	longue	Courte	Longue	F	Dom.	Modif.	Facteur de	de Svg.Pénétration. Spécial	
Corps à corps seulement				7	1	-4	D6+D12+7	Ci-dessus	

KHÂRN SEULEMENT



CARTE D'EQUIPEMENT

LE CHIRURGEON

30 Points

Le Chirurgien est un appareil assez complexe qui injecte du sang de démon dans le corps de Bile. De plus, le Chirurgien contient un dispensateur de Frenzon implanté directement dans le cœur de Fabius (voir p. 71 de l'Arsenal pour les détails) et ses membres articulés, équipés de vrilles et de scies, donnent 2 dés d'attaque supplémentaires en corps à corps. Notez que le bonus de +2 attaques est ajouté après avoir doublé ses Attaques pour la frénésie.

FABIUS BILE SEULEMENT



CARTE D'EQUIPEMENT

BATON DE TOURMENT

25 Points

Le Bâton de Tourment, forgé par des démons, amplifie la moindre égratignure en une souffrance atroce. Un adversaire subissant une blessure ou plus par le Bâton de Tourment est immédiatement mis hors de combat par la douleur et retiré comme perte même s'il lui reste des points de vie.

De plus, la figurine doit passer un test de Commandement sur 2D6 ou lâcher un cri de douleur si horrible que toute figurine amie dans un rayon de 20 cm doit passer un test de moral.

Portée	Pour Toucher	F	Dom.	Modif. de Svc.Pénétration.	Facteur de Spécial
Courte	Courte				
longue	Longue				
Corps à corps		FU*	1	FU*	variable

FU* = Force de l'utilisateur

FABIUS BILE SEULEMENT



CARTE D'EQUIPEMENT

XYCLOS

25 Points

Avant de lancer pour toucher, sélectionnez le sérum. Si la sauvegarde échoue, le sérum agit automatiquement, aucun jet pour blesser n'est nécessaire. Les sérums n'affectent que les créatures vivantes. Pour les autres cibles, le Xyclos utilise son profil de base.

Xyclos A : Inflige automatiquement 1D3 blessures par touche. **Xyclos B** : provoque des visions. Lancez 1D6+2 sur le Tableau des Effets Hallucinogènes (Arsenal p.59). **Xyclos C** : La cible prend automatiquement feu, comme si elle avait été touchée par un lance-flammes. Les flammes ne peuvent être éteintes, mais peuvent s'éteindre d'elles-mêmes. Si la figurine meurt, elle explose avec les mêmes effets qu'une grenade à plasma.

Portée	Pour Toucher	F	Dom.	Modif. de Svc.Pénétration.	Facteur de Spécial			
Courte	Courte							
longue	Longue							
0-30	30-60	+2	+1	(3)	1	-1	D6+3	Tir Sout. 1 dé

FABIUS BILE SEULEMENT



CARTE D'EQUIPEMENT

BATON NOIR D'HRIMAN

25 Points

Le Bâton Noir est un puissant objet concentrant l'énergie psychique. Chaque fois qu'Ahriman utilise un pouvoir psychique, le Bâton Noir réduit le nombre de cartes de Force nécessaires de -1 jusqu'à un minimum de 1. Ainsi, les pouvoirs de force 2 ne nécessitent qu'une carte de force et ceux de force 3, que deux. En corps à corps, les énergies puissantes du Bâton Noir ajoutent +4 à la caractéristique de Force d'Ahriman.

AHRIMAN SEULEMENT



LES EGARES & LES DAMNES

*“Où l'on parle des autres Ames
Abandonnées aux Ténèbres. La
Première Partie traite des
Activités et Complots des
Sombres Sectes du Chaos dans
leur Guerre contre l'Ordre ainsi
que des sinistres Récompenses
Démoniaques qui sont leur
Salaire. La Seconde Partie
décrit les Armées Infernales des
Mondes Démon et ces Princes
Immortels qui les
Commandent.”*

APPENDICES

SECTES DU CHAOS & LISTES D'ARMEES DEMONIAQUES

Ce Codex décrit principalement les armées Space Marines du Chaos. Elles ne sont pas, bien sûr, les seules armées du Chaos de l'univers de Warhammer 40,000. D'autres redoutables armées qui se battent au nom des dieux noirs sont celles des sectes du Chaos et les légions infernales des mondes démons.

Dans les pages suivantes, vous trouverez des informations et des listes d'armées sur ces types de forces du Chaos. Elles sont plus brèves que la liste d'armée principale et ne sont pas aussi détaillées. Elles ont été incluses principalement pour les joueurs souhaitant jouer des scénarios particuliers ou des séries de parties en campagnes, et ne sont pas vraiment conçues pour des parties de tournois. Les joueurs constateront notamment que les armées des sectes du Chaos sont relativement faibles par rapport à certaines forces sélectionnées d'autres listes, alors qu'une armée démoniaque serait plutôt plus puissante. Pour toutes ces raisons, les règles, personnages et listes de cet appendice ne devraient être utilisés **qu'après** accord préalable avec l'adversaire, et ne devraient **pas** servir en tournoi sans l'accord des organisateurs.

SECTES DU CHAOS

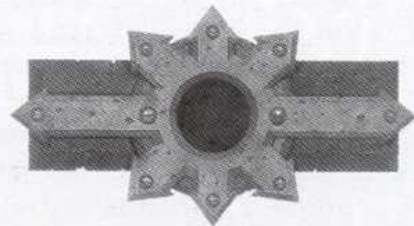
Les adorateurs du Chaos ne sont pas toujours aussi reconnaissables que les Seigneurs du Chaos aux mains sanglantes, escortés de Space Marines massacreurs et hystériques. Certains se cachent en plein cœur des sociétés humaines, semblables à monsieur tout le monde et n'attendant que le bon moment pour faire éclater au grand jour leur réelle allégeance. Ces agents du Chaos représentent pour l'Imperium, un danger au moins aussi grand que les renégats du Chaos en maraude, car ils le rongent de l'intérieur. Ces adorateurs du Chaos sont groupés en sectes, des organisations secrètes et hérétiques dévouées au Chaos et à ses puissances.

Les sectes du Chaos attirent toutes sortes de gens, agissant comme des aimants pour ceux dont l'ambition et le besoin d'aventure ne peuvent être satisfaits par une société normale. A ceux qui parviennent à la saisir, le Chaos offre une chance d'acquérir rapidement le pouvoir. Pour certains, c'est la quête de la connaissance qui les jette dans les bras du Chaos, l'occasion d'obtenir des informations sur le Warp et les pouvoirs psychiques, connaissance qui leur donnera la puissance. D'autres sont attirés par le pouvoir matériel, la richesse, l'influence et les esclaves. De nombreux autres sont les habitués corrompus, les responsables influençables.

Le Chaos permet d'échapper à la routine journalière, à une vie sociale conventionnelle et à une remise en cause personnelle de tous les instants. Ce n'est pas par hasard que de nombreux adorateurs du Chaos sont des êtres mentalement instables, des insatisfaits de la vie ou des individus désespérés qui trouvent leur dernier espoir dans le Chaos.

Certains membres de ces sectes adorent le Chaos dans son entier (sa Gloire Indivisible, comme ils disent) tout comme certains champions se dévouent au Chaos Universel plutôt qu'à une de ses puissances en particulier. Ces adeptes vénèrent les Grands Pouvoirs, les démons et autres puissances du Chaos comme un panthéon aux multiples divinités. L'adoration des puissances du Chaos de cette manière est une sorte de croyance polythéiste assez courante chez les populations primitives, cette version polythéiste du Chaos est donc la forme d'adoration la plus visible. Cependant, ceux qui ont accès à plus de connaissance concernant le Warp et les puissances du Chaos choisissent l'une des puissances comme objet de leur dévotion. Les quatre puissances les plus importantes sont Khorne, Slaanesh, Nurgle et Tzeentch, mais de nombreux autres princes démons, puissances mineures et simples démons sont aussi adorés.

Les sectes les plus dangereuses sont celles inféodées directement à une puissance du Chaos et qui vont jusqu'à invoquer des démons. Ces adorateurs du Chaos sont traqués par l'Inquisition car leurs activités font courir un grave danger à l'humanité. Toutes les sectes ne sont pas vouées au Chaos, il y a celles au service d'infiltrateurs extraterrestres comme les genestealers, d'autre dont le but est de précipiter l'évolution de l'humanité vers une espèce psychique comme le Culte Immortel de Necromunda, et d'autres sectes encore plus étranges comme la Confrérie Vampire de Cassandron. Ces organisations sont persécutées sans pitié par l'Inquisition et leurs membres sont traqués et abattus sans merci.



Il est inévitable que les sectes du Chaos entrent en conflit, avec les autorités, les organisations criminelles et même des sectes rivales. Les sectes sont parfaitement capables de se battre et peuvent généralement le faire sans agir à visage découvert. Après tout, une escarmouche entre gangs ressemble à n'importe quelle autre et les adorateurs du Chaos ne sont pas les seuls à vouloir la peau d'un haut fonctionnaire local ou d'un proche collaborateur du gouverneur.

L'essentiel des membres d'une secte est constitué d'adorateurs ordinaires. Leur nombre peut aller d'une poignée d'individus à plusieurs centaines ou plusieurs milliers. Leur allégeance aux dieux du Chaos est secrète. Ils vivent une vie apparemment normale, ayant même parfois des responsabilités au sein du

gouvernement local. Lorsque la secte est prête à se dresser contre les autorités, les adorateurs jettent le masque et prennent les armes sous les ordres de leur gourou.

Les sectes se préparent à la lutte armée en constituant un véritable arsenal. Si elles en ont l'occasion, elles tenteront d'infiltrer et de noyauter les forces de défense locales. Elles peuvent aussi utiliser des pouvoirs psychiques pour entrer en contact avec des marines du Chaos dérivant dans le Warp et les guider jusqu'à leur monde. Une fois les forces de la secte et celles des Space Marines réunies, la conspiration apparaît au grand jour, et toute la planète est plongée dans un conflit dévastateur d'où la secte risque de sortir vainqueur.

ARMEES DEMONIAQUES

La région de l'espace connue sous le nom d'Œil de la Terreur est située en bordure de la galaxie, au nord ouest de la Terre. Le centre de l'Œil de la Terreur est une déchirure dans la structure de l'espace d'où l'énergie du Warp jaillit et filtre dans l'univers matériel. Cette région est si saturée d'énergie warp que les démons du Chaos peuvent y vivre. Ceci ne veut pas dire que les démons peuvent vivre ou se déplacer librement dans l'Œil de la Terreur, mais il est nettement plus facile de les y invoquer et ils y sont bien plus forts que partout ailleurs dans la galaxie. Le centre de l'Œil de la Terreur est plus accueillant pour les démons que sa périphérie car l'énergie du Chaos y est plus concentrée. Les mondes les plus proches du centre de l'Œil sont appelés les mondes démons.

Sur les mondes démons, le Chaos règne sans partage ! Un démon peut voyager librement entre le Warp et les mondes démons. Les puissances du Chaos les considèrent comme des provinces du Chaos au sein de la galaxie, des colonies matérielles de leur empire immatériel. Les quatre grandes puissances se livrent une lutte continue pour la possession des mondes démons. Les armées de démons et leurs alliés mortels se livrent des batailles colossales et sanglantes pour leur contrôle. Ces batailles durent souvent plusieurs siècles, durant lesquels la planète n'est rien de plus qu'une immense arène où se mesurent entre elles les forces adverses.

Les puissances du Chaos n'apparaissent bien sûr jamais personnellement pour mener leurs armées, elles restent spectatrices. Les généraux sont des démons majeurs ou des princes démons qui, parce qu'ils furent un jour mortels, comprennent à la fois la nature de l'univers matériel et celle du Chaos. Lorsqu'un prince démon a conquis un monde, son maître lui permet de le diriger selon son bon vouloir.

Quand un prince démon prend possession du monde conquis de haute lutte, il utilise ses pouvoirs pour le remodeler à son goût. Chaque monde est différent et tous sont très spectaculaires. Les psykers les plus puissants de l'Imperium ont raconté rêves et visions dans lesquels les mondes démons leur sont apparus. Sur l'un d'eux, un soleil noir brille dans un ciel blanc et crache des vrilles de fumée sur une sombre cité à l'architecture enchevêtrée. On raconte que c'est le monde du prince démon Perturabo, jadis primarque des Iron Warriors. Un autre monde possède des lacs de sang bouillonnant d'où sortent des sphères de feu qui s'envolent vers le ciel pour éclairer le firmament. Le maître de ce monde n'est autre que le prince démon Bubonicus, jadis champion du Chaos sur un des innombrables mondes perdus de la galaxie.

Les visions de tels endroits perturbent les psykers à travers toute la galaxie.



L'Œil de la Terreur abrite des millions et des millions de créatures vivantes. Nombre d'entre elles sont humaines, ou l'étaient avant que le Chaos ne les pervertisse en ces choses qui n'ont plus rien à voir avec l'humanité. Chaque monde de l'Œil de la Terreur possède sa population mortelle dont les champions et les bandes grossissent les armées du Chaos dans la galaxie. Même les mondes démons ont leurs habitants mortels qui vénèrent leurs maîtres chaotiques comme des dieux. Les adorateurs qui ont le courage et l'occasion de fuir l'Inquisition s'échappent vers l'Œil de la Terreur et les bras grands ouverts des princes. Les mortels qui trouvent refuge à cet endroit peuvent devenir de très puissants champions du Chaos, nombre d'entre eux se sont dévoués au Chaos et sont probablement sur la route qui fera d'eux des démons.

Sur les mondes démons, la vie est une guerre : une guerre livrée au nom du Chaos pour amuser ou servir ses puissances. Les champions mortels, les bandes guerrières et les armées démoniaques se battent toutes ensemble dans une éternelle célébration de la violence. Les puissances du Chaos se délectent de l'adoration de leurs guerriers favoris et du sang versé en leur nom. Si un conflit vient à s'éteindre, une puissance du Chaos invitera une puissance rivale à venir envahir une de ses planètes pour qu'elles puissent ensemble profiter du spectacle. Les limites et les termes de l'affrontement sont définis à l'avance : quantité des troupes, démons et champions engagés, par exemple. Il est probable que l'enjeu soit la possession de la planète elle-même ! Les puissances du Chaos adorent ce genre de défis et n'hésiteront pas à parier des mondes entiers sur l'issue d'un combat opposant deux de leurs plus terribles champions.

ADORATEURS

CONFRERIE D'ADORATEURS DU CHAOS

..... 4 points par figurine

La multitude des adorateurs d'une secte du Chaos est partagée en confréries. Ces fanatiques hystériques totalement voués aux dieux du Chaos ont été poussés au seuil de la folie (et même au-delà) par des visions démoniaques et les actes indécentes qu'ils ont commis.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Adorateur	10	2	2	3	3	1	3	1	5

Equipelement : Chaque confrérie comprend de 5 à 20 adorateurs armés d'un poignard, d'une matraque ou d'une hache. Toute figurine peut être équipée d'armes additionnelles d'assaut ou de base choisies dans la liste d'équipement des sectes du Chaos, et jusqu'à une figurine peut être équipée d'une arme spéciale ou lourde (voyez la liste d'équipement pour la valeur en points).

Règles Spéciales : Tous les adorateurs du Chaos sont sujets à la *frénésie*, voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

1 MEUTE D'HOMMES-BETES PAR CONFRERIE DU CHAOS

15 points par figurine

Les hommes bêtes sont les rejetons déments des dieux du Chaos, des créatures tellement corrompues par les mutations qu'il est impossible de dire si elles étaient à l'origine des hommes ou des bêtes. Ce sont des êtres violents et stupides souvent rencontrés au sein des armées du Chaos.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Homme-Bête	10	4	3	3	4	2	3	1	7

Equipelement : Chaque bande d'hommes bêtes comprend entre 5 et 20 hommes bêtes armés d'une matraque ou d'une hache et équipés d'une armure primitive (svg. 6+). Toute figurine peut être équipée d'armes additionnelles d'assaut ou de base choisies dans la liste d'équipement des sectes du Chaos (voyez la liste d'équipement pour la valeur en points). Toute figurine peut recevoir un bouclier primitif (+1 point).

Spécial : L'armée peut inclure au maximum 1 bande d'hommes bêtes par confrérie d'adorateurs du Chaos. De plus, l'armée ne peut jamais comprendre plus de figurines d'hommes bêtes que d'adorateurs du Chaos.

LISTE D'ARMEE D'UNE SECTE DU CHAOS

ARMURES

Une seule par figurine, seulement pour les personnages.

Gilet Pare-balles (svg. 6+)	2
Armure composite (svg. 5+)	3
Armure carapace (svg. 4+)	7

ARMES D'ASSAUT

En nombre illimité pour n'importe quelle figurine.

Hache tronçonneuse	2
Epée tronçonneuse	2
Hache énergétique (Personnages seulement)	7
Gantelet énergétique (Personnages seulement)	10
Epée énergétique (Personnages seulement)	6
Epée ou Hache	1
Arme à deux mains (F+2, mais perd toujours sur une égalité)	1

Pistolet mitrailleur	1
Pistolet bolter	2
Lance-flammes léger	7
Pistolet laser	1
Pistolet à plasma (Personnages seulement)	5
Pistolet automatique	1

ARMES DE BASE

Une par figurine, n'importe quelle figurine.

Fusil d'assaut	1
Bolter	3
Fusil laser	2
Fusil	2

ARMES SPECIALES

Une par figurine, n'importe quelle figurine.

Lance-flammes	9
Fuseur	8
Lance-plasma	8

ARMES LOURDES

Une par figurine, sauf les personnages. Les armes lourdes d'adorateurs n'ont pas de viseur.

Autocanon	25
Bolter lourd	15
Canon laser	45
Lance-missiles (à fragmentation & antichars)	45
Multi-fuseur	65
Lance-plasma lourd	40
Mitrailleuse	10



GRENADES

N'importe quel nombre par figurine. Personnages seulement.

Aveuglantes	2
A plasma	3
A fragmentation	2
Antichars	3
A fusion	5
Photonique	2

LISTE D'ARMEE D'UNE SECTE DU CHAOS

PERSONNAGES : Jusqu'à un quart de la valeur totale de l'armée.

ADORATEURS : Au moins un quart de la valeur totale de l'armée.

ALLIES : Jusqu'à la moitié de la valeur totale de l'armée. Une secte du Chaos peut avoir comme alliés des unités de la Garde Impériale (ignorez les règles sur la structure de commandement car de nombreux officiers ont été victimes de purges), des orks, une secte genestealer et des Space Marines du Chaos.

Notez que l'armée peut inclure des démons invoqués sélectionnés dans la liste d'armée des Space Marines du Chaos (ce qui nous évite d'avoir à répéter dans cette liste tout ce qui les concerne).

Récompenses & Marques du Chaos : Les personnages appartenant à une secte du Chaos ne peuvent pas avoir de récompenses du Chaos ou porter une marque du Chaos, ils bénéficient à la place de Dons Démoniaques spéciaux (décrits plus loin). Cette restriction ne s'applique pas aux troupes alliées.

PERSONNAGES

1 GRAND MAITRE 38 points

Le chef d'une secte du Chaos est appelé le grand maître. Il s'est dévoué aux puissances du Chaos espérant en retour certaines faveurs de la part des sombres divinités.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grd Maître	10	5	5	4	4	2	5	2	8

Équipement : Il est armé d'un pistolet laser. Le grand maître peut avoir jusqu'à deux cartes d'équipement et toute combinaison d'équipement additionnel figurant dans la liste d'équipement des sectes du Chaos (voir la liste pour le coût en points).

Règles Spéciales : Général d'armée, Valeur Stratégique de 3. Le grand maître reçoit toujours un Don Démoniaque généré aléatoirement sur le Tableau des Dons Démoniaques. Il peut être transformé en un maître mage du Chaos avec un niveau de maîtrise de 3 pour un coût additionnel de 90 points.

MAGES DU CHAOS

- Mage du Chaos 32 points
- Champion Mage du Chaos 68 points

Armé d'un pistolet laser. Un mage du Chaos peut avoir une carte d'équipement et toute combinaison d'équipement additionnel de la liste d'équipement des sectes du Chaos (voir la liste pour le coût en points).

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mage	10	3	3	3	4	1	4	1	7
Champion Mage	10	4	4	4	4	2	4	1	7

Équipement : Armé d'un pistolet laser. Un mage du Chaos peut avoir une carte d'équipement et toute combinaison d'équipement additionnel figurant dans la liste d'équipement des sectes du Chaos (voir la liste pour le coût en points).

Règles Spéciales : Un mage du Chaos a un niveau de maîtrise de 1, un champion mage a un niveau de maîtrise de 2. Ils peuvent recevoir un Don Démoniaque généré aléatoirement sur le Tableau des Dons Démoniaques pour un coût additionnel de 10 points.

0-1 PORTE-ICONE 58 points

L'armée peut comprendre jusqu'à un porte-icône. Il porte l'étendard de bataille de la secte et est sélectionné parmi ses plus forts et ses plus fervents adorateurs.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Porte-icone	10	4	4	3	3	1	4	1	8

Équipement : Le porte-icône ne peut pas avoir de carte d'équipement mais porte à la place l'icône du Chaos et toute combinaison d'équipement additionnel figurant dans la liste d'équipement des sectes du Chaos (voir la liste pour le coût en points).

Règles Spéciales : Le porte-icône brandit la bannière de bataille de la secte (les règles sur l'étendard de bataille figurent dans le livre de règles de Warhammer 40,000). Il peut recevoir un Don Démoniaque généré aléatoirement sur le Tableau des Dons Démoniaques pour un coût additionnel de 10 points.

ACOLYTES 9 points

Les acolytes sont des adorateurs des dieux du Chaos, choisis pour leur dévotion illimitée. Ils tiennent des discours enflammés qui inspirent à leurs semblables des actes d'un courage insensé.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Acolyte	10	4	4	3	3	1	4	1	8

Équipement : Armé d'un pistolet laser. Il ne peut pas avoir de carte d'équipement mais peut avoir toute combinaison d'équipement additionnel figurant dans la liste d'équipement des sectes du Chaos.

Règles Spéciales : Vous pouvez ajouter un acolyte à toute confrérie. Il ne peut pas la quitter en cours de bataille. Les acolytes sont sujets à la *frénésie*, voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

CHAMPIONS HOMME-BETES 23 points

Les sectes comprennent souvent des bandes d'hommes bêtes conduites par des champions. Ces bêtes croient en la destruction de l'homme et rejoignent volontiers les sectes du Chaos.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion Homme-Bête	10	5	4	3	4	2	4	1	8

Équipement : Armé d'une épée ou d'une hache et équipé d'une armure primitive (Sv. 6+). Il ne peut pas avoir de carte d'équipement mais peut avoir toute combinaison d'équipement additionnel de la liste d'équipement des sectes du Chaos (voir la liste pour le coût en points). Il peut aussi recevoir un bouclier primitif (+1 point).

Règles Spéciales : Une bande d'hommes bêtes peut comprendre jusqu'à un champion homme bête.

LISTE D'ARMEE DEMONIAQUE

PERSONNAGES : Jusqu'à un quart de la valeur totale de l'armée.

DEMONS & BANDES : Au moins un quart de la valeur totale de l'armée.

ALLIES : Jusqu'à un quart de la valeur totale de l'armée. Une armée d'un monde démon peut avoir comme alliés des unités de la Garde Impériale (ignorez les règles sur la structure de commandement car de nombreux officiers ont été victimes de purges), des orks, des Space Marines du Chaos et une secte du Chaos.

Notez que l'armée ne peut pas inclure de démons invoqués sélectionnés dans la liste d'armée des Space Marines du Chaos.

PERSONNAGES

1 PRINCE DEMON Voir les Princes Démons du chapitre Personnages

Les légions démoniaques sont commandées par des princes démons, des entités d'une puissance inimaginable, les fidèles préférés des dieux du Chaos, qui figurent parmi les créatures les plus redoutables de l'univers de Warhammer 40,000. Chaque prince démon est unique, ce sont donc toujours des personnages spéciaux avec leurs propres caractéristiques et règles spéciales. Nous en avons inclus quatre un peu plus loin dans le chapitre Personnages Princes Démons, un pour chaque puissance du Chaos. Mais les princes démons sont beaucoup plus nombreux que ces quatre là et les joueurs ne devraient pas hésiter à inventer les leurs en se basant sur les nôtres.

Les princes démons sont les généraux des légions démoniaques et ont une valeur stratégique de 5.

DEMONS MAJEURS

Buveur de Sang.....	285 points
Gardien des Secrets	255 points
Grand Immonde	230 points
Duc du Changement	250 points

Les démons majeurs viennent juste en dessous des princes démons dans le panthéon des créatures du Chaos. Vous trouverez plus de détails concernant chacun des démons majeurs dans la partie principale de ce livre.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Buveur de Sang	15	10	10	8	7	10	8	10	10
Gardien des Secrets	15	9	10	7	7	8	7	6	10
Grand Immonde	10	7	7	7	8	10	4	7	10
Duc du Changement	20	9	10	7	7	7	10	6	10

Règles Spéciales : Voir le chapitre Créatures Démoniaques pour les règles spéciales à appliquer. De plus, tout démon majeur inclus dans l'armée doit correspondre au dieu adoré par le prince du Chaos.

0-1 PORTE-ICONE DEMONIAQUE 65 points

L'armée peut inclure jusqu'à un porte-icône. Il porte la bannière de bataille de la légion, il est choisi parmi les plus fervents adorateurs humains du dieu du Chaos de la légion.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Porte-icône	10	4	4	3	3	1	4	1	8
Coursier	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Équipement : Le porte-icône est équipé d'une hache et d'une armure carapace (Svg, 4+). Il ne peut pas avoir de carte d'équipement mais peut porter une icône du Chaos et avoir toute combinaison d'arme de la liste d'équipement démoniaque. De plus, il peut recevoir un bouclier primitif (+1 point). Il peut chevaucher un coursier du Chaos (+4 points).

Règles Spéciales : Le porte-icône doit recevoir la marque du Chaos correspondant à la divinité adorée par le prince du Chaos commandant l'armée (voir la liste d'équipement pour la valeur en points). Il porte l'icône de la légion qui fait office de bannière de bataille dont les règles figurent dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

CHAMPIONS GUERRIERS DU CHAOS

Champion Exalté	62 points
Grand Champion	34 points

Les combattants du Chaos sont des hommes qui ont abandonné leur monde natal et leurs semblables, et se sont jetés à corps perdu dans le Chaos. Des hommes qui ont choisi une vie de carnage et de mort en échange d'une petite chance d'obtenir les faveurs d'un dieu du Chaos.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion Exalté	10	6	6	4	4	3	6	3	9
Grand Champion	10	5	5	4	4	2	5	2	8
Coursier	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Équipement : Armure carapace et hache. Un champion peut être équipé de n'importe quelle combinaison d'équipement additionnel de la liste d'équipement démoniaque (voyez la liste pour les valeurs). De plus, il peut recevoir un bouclier primitif (+1 point), ou monter un coursier du Chaos (+4 points). Un champion du Chaos peut avoir jusqu'à deux cartes d'équipement ou récompenses du Chaos.

Spécial : Un champion peut porter la marque du Chaos correspondant à la divinité adorée par le prince du Chaos commandant l'armée (voir la liste d'équipement pour la valeur en points). Notez cependant qu'aucun champion du Chaos ne peut porter la marque de Tzeentch.

MAGE DU CHAOS

Seigneur Mage du Chaos	161 points
Maître Mage du Chaos	110 points

Un psyker qui vend son âme au Chaos devient mage du Chaos. Bien que moins puissants que les sorciers des légions de Space Marines du Chaos, les mages sont des adversaires pour le moins redoutables.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Mage	10	6	6	4	4	4	6	3	8
Maître Mage	10	5	5	4	4	3	5	2	7
Coursier	20	4	4	4	4	1	4	1	5

Équipement : Un mage du Chaos peut avoir jusqu'à trois cartes d'équipement ou récompenses du Chaos, et toute combinaison d'armes de la liste d'équipement des démoniaque (voir la liste pour leur coût en points). Il peut monter un coursier du Chaos.

Règles Spéciales : Le mage peut porter la marque du Chaos correspondant à la divinité du prince du Chaos commandant l'armée (voir la liste d'équipement pour la valeur en points). Notez cependant qu'un mage du Chaos ne peut pas recevoir la marque de Khorne.

Un maître mage a un niveau de maîtrise de 3, un seigneur mage a un niveau de maîtrise de 4.

CHAMPION HOMME BÊTE 23 points

Les armées démoniaques comprennent souvent des bandes d'hommes bêtes menées par de redoutables champions. Ils se complaisent dans le carnage et la ruine et se joignent volontiers aux forces du Chaos.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion Homme Bête	10	5	4	3	4	2	4	1	8

Équipement : Il est équipé d'une épée ou d'une hache et d'une armure primitive (Sv. 6+). Il ne peut pas avoir de cartes d'équipement, mais peut recevoir toute combinaison d'armes additionnelles permise par la liste d'équipement démoniaque (voir la liste pour leur valeur en points). Il peut recevoir un bouclier primitif (+1 point).

Règle Spéciale : Pas plus d'un champion homme bête par bande d'hommes bêtes.

DEMONS & BANDES

DEMONS DE KHORNE

- Sanguinaire 20 points
- Chien de Khorne 30 points

Les Sanguinaires et les Chiens de Khorne sont les créatures de Khorne, le dieu du sang. Vous trouverez une description complète de leurs capacités dans la partie principale de ce livre.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sanguinaire	10	5	5	4	3	1	6	2	10
Chien	25	5	0	5	4	2	6	1	10
Juggernaut	17,5	3	0	5	5	3	2	2	10

Règles Spéciales : Les Sanguinaires et les Chiens de Khorne doivent être achetés en unités de 3 à 10 figurines. Ils ne peuvent être intégrés qu'à une légion démoniaque commandée par un prince démon de Khorne. Les Sanguinaires peuvent être montés sur des Juggernauts pour un coût de +50 points par figurine de la bande.

DEMONS DE SLAANESH

- Démonette 20 points
- Bête 15 points

Les Démonettes et les Bêtes de Slaanesh sont les créatures de Slaanesh, le dieu de luxure. Vous trouverez une description complète de leurs capacités dans la partie principale de ce livre.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Démonette	10	6	5	4	3	1	6	3	10
Bête	15	3	0	3	3	1	6	3	8
Mnt.de Slaanesh	30	3	0	4	5	1	6	1	10

Règles Spéciales : Les Démonettes et les Bêtes de Slaanesh doivent être achetés en unités de 3 à 10 figurines. Elles ne peuvent être intégrées qu'à une légion démoniaque commandée par un prince démon de Slaanesh. Les Démonettes peuvent être montés sur des Montures de Slaanesh pour un coût de +25 points par figurine de la bande.



DEMONS DE NURGLE

- Socle de Nurglings 10 points
- Portepeste 20 points

Les Nurglings et les Portepeste sont les créatures et les serviteurs de Nurgle, le dieu du Chaos. Vous trouverez une description complète de leurs capacités dans la partie principale de ce livre.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nurglings	10	3	3	3	3	3	4	3	7
Portepeste	10	5	5	4	3	1	6	2	10

Règles Spéciales : Les Nurglings et les Portepeste doivent être achetés en unités de 3 à 10 figurines. Ils ne peuvent être intégrés qu'à une légion démoniaque commandée par un prince démon de Nurgle.

DEMONS DE TZEENTCH

- Horreur de Tzeentch 20 points
- Incendiaire 40 points

Les Horreurs de Tzeentch et les Incendiaires sont les créatures de Tzeentch, le dieu du Chaos. Vous trouverez une description complète de leurs capacités dans la partie principale de ce livre.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Horreur Rose	10	5	5	4	3	1	6	2	10
Horreur Bleue	10	3	3	3	3	1	7	1	10
Incendiaire	22,5	3	5	5	4	2	4	2	10

Règles Spéciales : Les Horreurs de Tzeentch et les Incendiaires doivent être achetés en unités de 3 à 10 figurines. Ces figurines ne peuvent être intégrées qu'à une légion démoniaque commandée par un prince démon de Tzeentch.

BANDE DE GUERRIERS DU CHAOS 15 points par figurine

Les guerriers du Chaos se battent en bandes pour rendre hommage à leur dieu tutélaire. Chaque guerrier du Chaos espère qu'il sera un jour remarqué par son dieu et choisi comme champion.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guer. du Chaos	10	4	4	3	3	1	4	1	8
Coursier	20	4	0	4	4	1	4	1	5

Equipement : Une bande de guerriers du Chaos comprend entre 5 et 20 figurines équipées d'une hache et d'une armure carapace (Svg. 4+). N'importe quel nombre de figurine peut prendre des armes d'assaut additionnelles choisies dans la liste d'équipement démoniaque (voir la liste ci-dessous). Toute figurine peut recevoir un bouclier primitif (+1 point). La totalité de la bande peut être montée sur des coursiers du Chaos pour +4 points par figurine.

Règles Spéciales : Tous les guerriers de la bande peuvent recevoir la marque du Chaos correspondant au dieu du prince démon commandant l'armée (voir liste d'équipement pour le coût par figurine).

MEUTE DE CHIENS DU CHAOS 8 points par figurine

Les Chiens du Chaos sont des créatures qui ont subi des mutations terribles et qui chassent et combattent en meutes sauvages.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien	15	4	0	4	4	1	4	2	6

Règles Spéciales: Une meute de Chiens du Chaos comprend entre 5 et 10 Chiens.

HOMMES BETES 15 points par figurine

Les hommes bêtes sont la vile engeance du Chaos, des créatures tellement transformées par les mutations qu'il est impossible de dire si elles étaient auparavant des hommes ou des bêtes. Les hommes bêtes constituent une large part de la population des mondes démons, et sont souvent rencontrés au sein des légions démoniaques.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Homme Bête	10	4	3	3	4	2	3	1	7

Equipement: Une bande d'hommes bête comprend entre 5 et 20 figurines équipées d'une massue ou d'une hache et d'une armure primitive (Svg. 6+). N'importe quel nombre de figurine peut prendre des armes d'assaut additionnelles choisies dans la liste d'équipement démoniaque (voir la liste ci-dessous). Toute figurine peut recevoir un bouclier primitif (+1 point).

MINOTAURES 30 points par figurine

Les minotaures sont d'horribles bêtes mutantes à tête de taureau qui aiment verser le sang. Ce sont des créatures du Chaos qui ne se rencontrent que sur les mondes démons ou aux endroits où les pouvoirs du Chaos sont les plus concentrés.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Minotaure	15	4	3	4	4	3	3	2	9

Equipement: Une bande de minotaures comprend entre 3 et 10 figurines équipées de haches. N'importe quel nombre de figurines peut prendre des armes d'assaut additionnelles choisies dans la liste d'équipement démoniaque (voir la liste ci-dessous).

Spécial : Les minotaures souffrent d'une maladie mentale appelée l'*Avidité Sanguinaire*. S'ils abattent un adversaire au corps à corps, il ne peuvent pas effectuer de mouvement de poursuite, ils restent là où ils sont festoyant du cadavre de leur ennemi.

TROLLS 20 points par figurine

Les trolls sont immenses et hideux, bestiaux et déments avec de longs membres et une peau froide et humide. Ils ne sont pas très intelligents, mais ils sont très forts, et leur chair possède la capacité surnaturelle de se régénérer presque instantanément après une blessure.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Troll	15	3	1	5	4	3	1	3	4

Equipement: Une bande de trolls comprend entre 3 et 5 figurines armées d'énormes massues.

Règles Spéciales : Les trolls souffrent de *stupidité* telle qu'elle est décrite dans le livre de règles de Warhammer 40,000. De plus, ils bénéficient d'une sauvegarde non modifiable de 4+ contre toute blessure qui leur est infligée pour représenter leur capacité à régénérer les dommages subis.

LISTE D'EQUIPEMENT ET MARQUES DU CHAOS DEMONIAQUES

ARMURES

Une par figurine. Personnages seulement.

- Gilet pare-balles (svg. 6+) 2
- Armure composite (svg. 5+) 3
- Armure carapace (svg. 4+) 7

MARQUES DU CHAOS

Personnages et guerriers du Chaos seulement. Voyez les règles principales pour les effets des marques du Chaos. Une figurine ne peut porter que la marque du Chaos correspondant à la divinité adorée par le prince démon commandant l'armée. La valeur entre parenthèses est pour les guerriers du Chaos.

- Marque de Khorne
(ne peut pas être prise par un mage du Chaos) 30 (15)
- Marque de Nurgle 20 (10)
- Marque de Tzeentch 20 (10)
- Marque de Slaanesh 10 (5)

ARMES D'ASSAUT

N'importe quel nombre par figurine. Toutes figurines.

- Hache tronçonneuse 2
- Épée tronçonneuse 2
- Lance de cavalerie
(cavalerie seulement, F+2 en charge) 2
- Hache énergétique (personnages seulement) 7
- Gantelet énergétique (personnages seulement) 10
- Épée énergétique (personnages seulement) 6
- Épée ou hache 1
- Arme à deux mains
(F+2, perd toujours en cas d'égalité) 1
- Pistolet mitrailleur 1
- Pistolet bolter 2
- Lance-flammes léger 7
- Pistolet laser 1
- Pistolet Plasma (personnages seulement) 5
- Pistolet automatique 1

DONS DEMONIAQUES

Certains personnages d'une secte du Chaos peuvent recevoir des dons démoniaques. Ils représentent des capacités psychiques accordées au personnage par son dieu. Leurs effets sont moins importants que ceux des marques du Chaos des personnages Space Marines du Chaos des règles principales.

Les dons du Chaos sont générés dans le tableau ci-dessous au début de la bataille. Leur coût est payé lors de la création de l'armée mais le don lui-même n'est généré que quand la partie est sur le point de commencer. Les dons démoniaques ne sont pas secrets et doivent être renouvelés au début de chaque partie, à moins que la bataille ne soit intégrée à une campagne ou que le personnage ait été créé spécialement pour le scénario joué. Un personnage ne peut jamais posséder plus d'un don démoniaque. Notez enfin que les dons démoniaques ne sont pas des pouvoirs psychiques et ne peuvent donc pas être annulés.



TABLEAU DES DONS DEMONIAQUES (lancez 1D10)

1 Possession Impossible

Ce personnage est placé sous la protection de son dieu du Chaos et ne peut pas être possédé par un démon du Warp. Considérez toute carte Attaque Démoniaque jouée sur ce personnage durant la phase psychique comme n'ayant aucun effet. Si ce don est obtenu pour un personnage ne pouvant pas utiliser de pouvoirs psychiques, relancez.

2 Enrayement d'Arme

Le personnage peut tenter d'utiliser ce pouvoir chaque fois qu'une figurine ennemie le prend pour cible avec une arme à feu. Lancez 1D6, sur un résultat de 6 l'arme s'enraye et ne peut plus être utilisée tant qu'elle n'est pas réparée (voyez les règles d'enrayement d'arme dans le livre de règles de Warhammer 40,000).



3 Aura de Peur

Le personnage provoque la *peur*, voir le chapitre Psychologie du livre de règles de Warhammer 40,000.

4 Temps ralenti

Le personnage peut ralentir le temps pendant qu'il se déplace. Il semble alors à ceux qui l'entourent qu'il se déplace incroyablement rapidement. Le personnage peut ajouter 1D6 x 2,5 cm à son déplacement normal, ce qui peut être doublé en course ou en charge de la manière normale.

5 Détection

Le personnage peut sentir la présence d'un ennemi situé à 30 cm, même s'il ne peut normalement pas le voir. Cela signifie que les figurines ennemies ne peuvent pas se cacher du personnage, à moins de se trouver à plus de 30 cm de lui.

6 Tir Démoniaque

Lorsque le personnage tire, l'attaque est guidée par la puissance du Chaos. Le personnage touche toute cible qu'il peut voir et se trouvant à portée sur un résultat de 2+. Aucun modificateur pour toucher ne s'applique, le tir touche toujours sur 2+ et ne rate que sur un résultat de 1.

7 Passe-Muraille

Le personnage peut ouvrir une petite brèche dans la structure de la réalité, ce qui lui permet de traverser un mur ou tout autre obstacle. La brèche se referme derrière lui. Il peut traverser un mur ou un autre obstacle faisant jusqu'à 2,5 cm d'épaisseur rencontré durant son mouvement. Il peut aussi utiliser ce pouvoir pour passer à travers les planchers, mais il tombe alors au niveau inférieur et subira une touche automatique dont la Force est égale à 1 par 5 cm de hauteur de la chute.

8 Image Inversée

Le personnage peut utiliser ce pouvoir s'il veut se désengager d'un combat. Il crée une image inversée de lui-même qui perturbe tellement son adversaire qu'il peut se désengager d'un combat sans subir de touche automatique.

9 Flash !

Le personnage peut tenter de générer une petite sphère d'énergie Warp qu'il peut ensuite projeter et qui explosera dans un éclair aveuglant. Le personnage peut utiliser ce pouvoir pour effectuer une attaque comme s'il lançait une grenade photonique.

10 Protection Démoniaque

Le personnage est protégé par son dieu tutélaire contre les blessures, et est considéré comme ayant une aura démoniaque (voir les règles de l'aura démoniaque).

LES ENFANTS DU CHAOS

Les dieux du Chaos sont généreux mais irresponsables. Ou ils sont incapables de mesurer les effets de leurs récompenses ou, plus simplement, cela ne les intéresse pas. Lorsqu'il bénit un adorateur, un dieu du Chaos veut le rendre plus fort, plus résistant, plus rapide, ou l'améliorer d'une façon ou d'une autre. Mais la récompense peut également pénaliser le lauréat, l'affaiblissant physiquement ou mentalement au point de le transformer en une masse de chair flasque.

La plupart des récompenses du Chaos sont des mutations physiques. Plus une créature reçoit de récompenses plus elle mute. Les mutations extrêmes affectent le bénéficiaire de manière plutôt malheureuse. Si un adorateur obtient trop de récompenses, il passe un point de non retour et se transforme en enfant du Chaos.

Tout adorateur du Chaos peut se retrouver dans cet état. Même un champion favori de son dieu peut connaître ce sort. Un champion qui ne gagne pas l'immortalité, l'ultime don, deviendra un enfant du Chaos, à moins qu'il ne meure avant. Tel est le lot des champions du Chaos, gagner une gloire éternelle, ou finir en monstre baveux et décérébré.

L'apparence finale d'un enfant du Chaos est imprévisible. Il peut se retrouver avec plusieurs membres, parfois étranges, des pinces, une carapace chitineuse, des ailes, des yeux d'escargots, une mâchoire hérissée de dents acérées. Bien qu'extrêmement puissants, les enfants du Chaos sont des créatures stupides, dont l'intelligence a été sacrifiée à leur ambition. Nombreux sont les champions prometteurs transformés en une masse de chair et d'os, difforme et vociférante.

ETRE UN ENFANT DU CHAOS

Les enfants du Chaos ne sont pas couverts par les listes d'armées et ne peuvent donc pas être inclus dans vos forces initiales. Il est à la place possible pour des figurines de se transformer ainsi en cours de jeu si un dieu du Chaos vient à porter son attention sur le champ de bataille. Ces règles sont totalement optionnelles et elles ne devraient être utilisées que si les deux joueurs sont d'accord avant le début de la partie. Si vous décidez d'utiliser ces règles, le joueur du Chaos doit avoir à sa disposition des figurines d'enfants du Chaos.

Si un joueur obtient 12 ou plus sur le jet des Flux du Warp, il est alors possible qu'un des dieux du Chaos ait porté son attention sur le champ de bataille. Vous pouvez obtenir plus de 12 si vous aviez décidé de lancer plus de 2D6 pour les flux du Warp. Notez aussi que si vous lancez moins de 2D6, ce cas de figure ne risque pas d'arriver. Lancez un autre D6. Si le résultat est égal ou inférieur au nombre de champions et de sorciers du Chaos de l'armée, alors l'un d'eux, choisi par le joueur qui a effectué le jet des flux du Warp, est transformé en enfant du Chaos. Notez que les seigneurs du Chaos ne sont pas pris en compte dans ce total car les dieux du Chaos ont un peu plus de considération pour eux et ils ne les changeront en enfant du Chaos que dans des circonstances exceptionnelles. Si vous jouez avec une secte du Chaos ou l'armée d'un monde démon, les mages, les champions et le grand maître doivent être inclus dans ce total.

Quand une figurine est transformée en enfant du Chaos, remplacez-la par une adaptée à son nouvel aspect. Les règles suivantes s'appliquent.

1 Toute armure et tout équipement est perdu, et toutes les cartes d'équipement ou de récompense du Chaos cessent d'être effectives. Si la créature a un niveau de maîtrise psychique (si c'est un sorcier du Chaos), elle perd ses pouvoirs et tout équipement qui n'est utilisable que par les psykers.

2 Lancez 1D3 (lancez 1D6 : 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3) pour chacune des caractéristiques suivantes : Force, Endurance, Points de Vie, Attaques. Ajoutez le résultat aux anciennes caractéristiques pour obtenir le profil de l'enfant du Chaos.

3 Dès qu'apparaît l'enfant du Chaos, son premier mouvement se fait toujours droit devant sur une distance de 2D6 x 2,5 cm. Toute figurine touchée par l'enfant du Chaos (à part un membre de l'unité dont il émerge si c'est le cas) subit une touche automatique par Attaque de l'enfant du Chaos. Déterminez normalement les résultats des touches en utilisant sa Force. Localisez aléatoirement les touches pour les véhicules, mais calculez la pénétration d'armure comme pour un corps à corps. La créature est tellement enragée qu'elle ne peut pas être frappée dans son déplacement, les adversaires ne ripostent donc pas. Notez que ses victimes peuvent tenter une sauvegarde d'armure normale, avec le modificateur habituel suivant la Force de l'attaque.

4 Dans les tours suivants, l'enfant du Chaos continue de se déplacer de 2D6 x 2,5 cm, mais dans une direction aléatoire déterminée par un dé de dispersion. Il peut alors se diriger contre ennemis ou amis et attaquera toute figurine qu'il touchera à part les démons (voir 5, ci-dessous). Comme auparavant, il inflige 1 touche par Attaque de son profil, sans riposte possible.

5 Si les mouvements aléatoires de l'enfant du Chaos le dirigent sur un démon, il ne l'attaquera pas car il reconnaît un des siens.

6 Les figurines ennemies ne peuvent pas délibérément être dirigées sur un enfant du Chaos. Les figurines qui passent par-dessus un enfant du Chaos à cause d'un mouvement obligatoire subissent les mêmes dommages que ci-dessus.

7 Un enfant du Chaos subit des dommages si son jet de déplacement est un double, le nombre de blessures est égal au résultat d'un dé (c.a.d. double 1 donne 1 blessure, double 4 donne 4 blessures, etc). Ceci représente le cœur torturé de la créature ne supportant pas les contraintes des mutations successives. Notez qu'il est possible qu'un enfant du Chaos tombe raide mort dès son premier tour, se transformant en une masse de chair inerte.

8 Un enfant du Chaos peut aussi être blessé par des tirs, des pouvoirs psychiques, etc. Les figurines ennemies ne peuvent pas l'attaquer au corps à corps, mais des dommages peuvent lui être infligés par toute attaque à distance.

9 Un enfant du Chaos continue de se déplacer aléatoirement, voir précédemment, jusqu'à ce qu'il meure ou sorte de la table.

10 Un personnage transformé en enfant du Chaos n'est pas comptabilisé comme perte avant qu'il ne meure ou quitte la table, les points de victoire ne sont obtenus qu'à ces moments-là. Cependant, un enfant du Chaos issu d'une unité (un aspirant champion, par exemple) n'en fait plus partie et l'unité est détruite si tous ses membres sont tués ou transformés en enfants du Chaos.

FABRIQUER UN ENFANT DU CHAOS

Leur apparence peut varier à l'infini et vous pouvez beaucoup vous amuser en les fabriquant. Vous constaterez rapidement qu'ils constituent des figurines attractives de votre armée du Chaos, même s'ils ne participent pas à toutes vos batailles.

Ils peuvent avoir des membres multiples et difformes semblables à ceux d'animaux. Leurs corps peuvent être bouffis ou malingres, prendre l'apparence d'un insecte gigantesque, d'un mollusque baveux ou d'un terrible carnassier. Ils peuvent avoir plusieurs têtes, des tentacules, de longs cous sinueux, des mâchoires hérissées de dents, des bouches au milieu du ventre, des yeux au bout d'un appendice ou qui dansent au sommet de protubérances charnues de leur tête. Un enfant du Chaos peut avoir une queue ou des membres semblables à des fouets. Ils peuvent être reptiliens, posséder des pics empoisonnés à leur extrémité ou être préhensiles comme les mammifères arboricoles. Toutes les combinaisons de mutations sont possibles, laissez voguer votre imagination et amusez-vous !

PRINCES DEMONS

“Dans un cri assourdissant il s'éleva, plus brillant et plus féroce que le soleil. Dans une main il brandissait un bâton d'os tordu, plié et replié pour former le signe de son seigneur, symbole de pouvoir et fruit de ses désirs satisfaits de mortel.

Il survola bientôt sa suite, et regarda avec une fierté inquiétante ses esclaves apeurés. Il hurla et entendit l'écho de sa noble haine se répercuter contre le ciel. Son regard avait la sauvagerie d'une fureur immortelle, et la mort était au fond de ses yeux.

Sur la lande désolée, ses servants gris de peur reculèrent et, poussés par une terreur froide et totale, fuèrent sa présence. Ainsi, sur cette terre meurtrie, naquit le prince démon BlaspHEME. Et il rugit...”

Bien qu'il y ait des milliards d'adorateurs du Chaos, beaucoup moins nombreux sont ceux qui lui dédient totalement leur vie. Pour la majorité, les dieux du Chaos offrent la promesse de pouvoirs et de richesses faciles, dans un univers où de telles choses sont difficiles à obtenir. Ces adorateurs utilisent les dieux du Chaos pour leurs ambitions matérielles et sont en retour utilisés par eux. Pour certains, cependant, l'attraction du Chaos est beaucoup plus forte. Ces adorateurs ont une croyance profonde et fervente dans ces dieux et leur engagement est total : ils se livrent corps et âme au Chaos.



Ceux qui se dédient de cette façon au service du Chaos sont condamnés à une existence au service d'une puissance ou d'une autre. La récompense de ceux qui satisfont leur dieu est le pouvoir ultime, et pour ceux qui échouent la destruction totale. Pour plaire à leur maître, ils sont prêts à tout, même aux actes les plus pires. Seuls quelques chanceux parviennent à atteindre le statut de démon. Ils abandonnent alors les problèmes des mortels, atteignant le plus haut niveau de pouvoir en tant que princes démons immortels au service des dieux du Chaos.

Les princes démons décrits ci-dessous sont conçus pour être utilisés en tant que commandants d'armées démoniaques. Si vous le désirez, vous pouvez essayer d'en inclure un en tant que personnage d'une armée de Space Marines du Chaos, mais ceci ne doit être autorisé que dans le cadre d'un scénario spécial (pour un bon exemple sur la façon d'inclure un prince démon dans un scénario spécial, relisez la nouvelle des pages 24-25 de Dark Millennium). Si vous autorisez un prince démon dans une armée de Space Marines du Chaos, il doit être invoqué de la même manière qu'un autre démon et nécessite 20 points d'invocation pour pouvoir entrer en jeu.

Notez que certaines des caractéristiques des princes démons sont supérieures à 10. Normalement, 10 est le maximum autorisé pour toute caractéristique. Ce chiffre représente ici les capacités surnaturelles de ces créatures terrifiantes.

BLASPHEME, PRINCE DEMON DE KHORNE 417 points

Khorne fut le premier dieu du Chaos à s'éveiller, et BlaspHEME fut l'un de ses premiers serviteurs. Son véritable nom est oublié depuis longtemps, mais il était autrefois humain, un puissant commandant d'armées qui ravagèrent des nations entières sur la Terre, dans des temps très, très anciens. Les massacres et les meurtres qu'il ordonna plurent au jeune Khorne qui le récompensa et en fit un de ses premiers princes démons.

Depuis, BlaspHEME a bien servi son maître. Il a combattu pour Khorne aux côtés d'Horus et se trouvait à bord de la barge du Maître de Guerre lorsque Horus fut tué et l'Empereur mortellement blessé. Au cours des millénaires, il est revenu tourmenter l'humanité un nombre incalculable de fois.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
BlaspHEME	15	10	9	7	8	8	10	7	12

SPECIAL

Prince Démon : BlaspHEME est un Prince Démon. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent également à lui.

Haine de Slaanesh : BlaspHEME *hait* tous les démons de Slaanesh et toutes les créatures portant la Marque de Slaanesh. Il ne servira pas dans une armée incluant de telles créatures, sauf dans les cas les plus extrêmes (par exemple, quand lui et N'Kari combattirent pour Horus durant l'Hérésie).

Hache de Khorne : Dans sa main droite, BlaspHEME porte une terrifiante Hache de Khorne, imbibée d'énergie chaotique et irradiant la mort. Une touche de la Hache de Khorne ne provoque pas une blessure mais 1D3 blessures (lancez 1D6 : 1-2 = 1 ; 2-3 = 2 ; 5-6 = 3). De plus, la hache ajoute +1 à la Force de BlaspHEME en corps à corps.

Bâton de Khorne : Dans sa main gauche, BlaspHEME porte le Bâton de Khorne, artefact d'os tordu et portant la Marque de Khorne. Khorne déteste les utilisateurs de magie et les psykers, et ce bâton est un dangereux instrument pour tous les psykers. Toute créature dotée de pouvoirs psychiques en contact socle à socle avec BlaspHEME au début d'une phase psychique perd 1D3 points de vie. Aucune sauvegarde, d'aucun type, n'est permise contre ces dommages. De plus, BlaspHEME peut utiliser le bâton en corps à corps, en tant qu'arme à une main supplémentaire et frappe avec la Force et les modificateurs de BlaspHEME (normalement F7, svg. de -4).

Armure du Chaos : BlaspHEME porte une armure de bronze qui arbore la Marque de Khorne. Cette armure est une partie vivante du prince démon, elle puise son énergie dans les réserves inépuisables de son possesseur. Elle procure à BlaspHEME une sauvegarde de 2+ effectuée avec 2D6 comme pour une armure Terminator mais, à la différence d'une aura démoniaque standard, est affectée par les modificateurs de sauvegarde normaux. Cependant, l'armure du Chaos n'est pas annulée par les armes de force ou les attaques psychiques, ce qui donne donc en ce domaine un avantage à BlaspHEME comparé aux autres démons.

Collier de Khorne: On prétend que le collier de Khorne qui est suspendu au cou de Blasphème a été forgé à la chaleur dégagée par la rage de Khorne, aux pieds de son trône d'airain. Le collier a le pouvoir de pomper l'énergie du Warp, fortifiant le porteur et le protégeant des attaques psychiques. En conséquence, les armes de force et les attaques psychiques sont inefficaces.

Louange de Khorne: Blasphème peut relancer toute sauvegarde d'armure ratée. Notez que cette récompense ne fonctionne que pour les sauvegardes d'armure, pas pour les autres types de sauvegarde.

Terreur. Blasphème est parfaitement horrible, son existence est une menace à l'équilibre mental de tout être humain. Les règles de *terreur* s'appliquent comme décrit dans les règles de Warhammer 40,000. N'oubliez pas que les créatures qui provoquent la *terreur* provoquent automatiquement la *peur*.

Vol : Blasphème a des ailes et peut voler et effectuant de grands bonds sur le champ de bataille, comme une figurine équipée d'un réacteur dorsal. Voir page 71 de l'Arsenal.

N'KARI, PRINCE DEMON DE SLAANESH 431 points

N'Kari est né sur un monde lointain et isolé, pris au piège d'une violente tempête du Warp pendant plusieurs millénaires. Les Puissances du Chaos avaient essayé à plusieurs reprises de conquérir cette planète, mais avaient à chaque fois échoué devant la nature incorruptible des gens peuplant ce monde. N'Kari atteignit un poste important durant une des tentatives d'invasion de la planète. Il s'avéra bientôt être un serviteur plus que fanatique de Slaanesh au cours de plusieurs batailles (et des débauches écœurantes qui les suivaient) et fut récompensé par Slaanesh en devenant un démon. Avec Blasphème, il fut l'un des deux démons combattant contre l'Empereur à bord de la barge d'Horus, et il continue aujourd'hui à servir son maître avec fidélité.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
N'Kari	15	10	10	7	7	9	8	7	11

SPECIAL

Prince Démon : N'Kari est un Prince Démon. Toutes les règles spéciales qui s'appliquent aux démons s'appliquent également à lui. En particulier, notez que N'Kari a une sauvegarde démoniaque lui conférant une sauvegarde de 4+.

Haine de Khorne : N'Kari *hait* tous les démons de Khorne et toutes les créatures portant la Marque de Khorne. Il ne servira pas dans une armée incluant de telles créatures, sauf dans les cas les plus extrêmes (par exemple, quand lui et Blasphème combattirent pour Horus durant l'Hérésie).

Terreur. N'Kari est parfaitement horrible, son existence est une menace à l'équilibre mental de tout être humain. Les règles de *terreur* s'appliquent comme décrit dans les règles de Warhammer 40,000. N'oubliez pas que les créatures qui provoquent la *terreur* provoquent automatiquement la *peur*.

Aura de Slaanesh. En corps à corps, toute figurine ennemie doit réussir un test de Cd sur 3D6 pour pouvoir frapper N'Kari. Si le test est raté la figurine combat normalement, mais si elle gagne le combat elle ne peut frapper N'Kari, les touches sont donc perdues et le résultat du combat est une égalité. Une fois qu'une figurine a réussi le test, elle n'a pas à le repasser.

Marque de Slaanesh : N'Kari prend un plaisir pervers dans toute expérience, terrifiante ou non, et n'est donc pas affecté par les règles normales de psychologie. De plus, il n'a jamais à effectuer de test de moral car il n'a aucune crainte de la mort, qu'il considère comme une autre expérience. Si N'Kari est avec une unité contrainte de fuir, il n'est pas affecté et peut continuer à combattre normalement.

Pouvoirs Psychiques : N'Kari a un niveau de maîtrise psychique de 4 et possède les quatre pouvoirs de Slaanesh.

Eclair Maudit: Durant la phase psychique de son propre tour, N'Kari peut lancer un Eclair Maudit. Celui-ci est lancé automatiquement (sans carte Pouvoir), mais peut être annulé. L'Eclair Maudit frappe la première figurine sur son chemin, sur un maximum de 45 cm. La cible subit 1D6 touches de Force 5 avec un modificateur de sauvegarde de -2. Les véhicules et les bâtiments subissent une seule touche avec un facteur de pénétration de D6x5.

Bâton de Commandement : Le Bâton de Commandement est en os et est délicatement sculpté de scènes de débauche. L'os a été arraché du cadavre d'un Buveur de Sang vaincu en combat singulier. Une fois par bataille, N'Kari peut utiliser le bâton pour ordonner à une unité amie n'importe où sur la table de se déplacer deux fois dans le même tour. L'unité affectée se déplace puis se déplace immédiatement une seconde fois. De plus, toute figurine amie dans un rayon de 60 cm de N'Kari peut passer les tests de Commandement en utilisant le Cd de 11 de N'Kari plutôt que le sien.

BUBONICUS, PRINCE DEMON DE NURGLE 335 points

Bubonicus était l'un des champions de Nurgle les plus atteints de maladies et les plus écœurants. On dit qu'il était si horrible que même les vétérans étaient paralysés de stupeur par cette chose répugnante. Nurgle aimait beaucoup son champion immonde, et finit par en faire un Enfant du Chaos en récompense. La plupart des Enfants du Chaos meurent en quelques heures ou quelques jours, tués au combat ou du fait des mutations. Cependant, ce ne fut pas le cas pour Bubonicus. Non seulement celui-ci survécut, mais en plus il se développa et prospéra. Par quelque caprice du destin (ou quelque fantaisie de Nurgle), Bubonicus ne pouvait survivre qu'en ingérant la chair et les fluides corporels de créatures vivantes, ce qu'il faisait en saisissant ses victimes avec sa longue langue collante de crapaud, puis en avalant complètement la créature vivante!

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bubonicus	2D6	3	5	7	7	18	3	7	8

SPECIAL

Prince Démon : Bubonicus est un Prince Démon. Toutes les règles spéciales qui s'appliquent aux démons s'appliquent également à lui. En particulier, notez que Bubonicus a une sauvegarde démoniaque lui conférant une sauvegarde de 4+.

Terreur : Bubonicus est parfaitement horrible, son existence est une menace à l'équilibre mental de tout être humain. Les règles de *terreur* s'appliquent comme décrit dans les règles de Warhammer 40,000. N'oubliez pas que les créatures qui provoquent la *terreur* provoquent automatiquement la *peur*. De plus, Bubonicus est si grotesquement horrible que les figurines ennemies doivent effectuer leurs tests de terreur sur 3D6, au lieu des 2D6 normaux.

Enfant du Chaos : Bubonicus se déplace de 2D6 x 2,5 cm durant chaque phase de mouvement. A la différence des Enfants du Chaos normaux qui se déplacent aléatoirement, Bubonicus peut choisir la direction dans laquelle il se déplace ou rester immobile s'il le désire ! Bubonicus peut donc se déplacer vers des amis ou des ennemis et attaquer toutes les figurines qu'il touche, sauf les démons.

Toute figurine sur laquelle se déplace Bubonicus ou qu'il touche subit une touche automatique pour chaque Attaque qu'a Bubonicus. Déterminez normalement le résultat des touches et des sauvegardes, en utilisant la Force et le modificateur de sauvegarde de Bubonicus (normalement Force 7 et svg. de -4). Répartissez aléatoirement les touches sur les véhicules. Les figurines ennemies ne peuvent pas délibérément passer sur Bubonicus durant leur propre tour. Les figurines qui le font en raison d'un mouvement obligatoire ou aléatoire subissent des touches de la même façon que des figurines sur lesquelles Bubonicus s'est déplacé durant son tour.

Bubonicus subit des blessures s'il obtient un double au dé en déterminant son mouvement aléatoire, sans sauvegarde permise pour son aura démoniaque. Le nombre de blessures subies est égal au double obtenu. Par exemple, s'il obtient un double 1, il subit 1 blessure, si c'est un double 4, il subit 4 blessures, etc. Bubonicus peut également être blessé par les tirs, les pouvoirs psychiques, etc. Les figurines ennemies ne peuvent pas attaquer Bubonicus en corps à corps.

Absorption de Chair : Toute blessure infligée par Bubonicus peut être utilisée pour remplacer les points de vie perdus. Notez que Bubonicus ne peut pas de la sorte dépasser le nombre de points de vie qu'il avait au début de la bataille.

Langue de Crapaud : Bubonicus peut projeter sa langue contre une figurine ennemie sur une distance de 30 cm durant la phase de tir. Lancez normalement pour toucher. Si la victime est touchée, elle est amenée en contact socle à socle avec Bubonicus, à moins que sa Force (le facteur d'éperonnage pour un véhicule) ne soit supérieur ou égal à la Force de Bubonicus. Les figurines attirées en corps à corps subissent des dommages comme décrit précédemment.

Nuage de Mouches de Nurgle : Un énorme nuage de mouches entoure Bubonicus à tout moment. Toutes les figurines ennemies dans un rayon de 15 cm de Bubonicus subissent un modificateur de -1 à leur CC et CT.

Pouvoirs psychiques : Bubonicus a une maîtrise psychique de niveau 4 et possède les quatre pouvoirs de Nurgle.

M'KACHAN, PRINCE DEMON DE TZEENTCH 412 points

M'Kachan fait partie des serviteurs de Tzeentch les plus sournois. A la différence des princes démons décrits précédemment, il n'a jamais été mortel. M'Kachan est un Duc du Changement, une des créatures du Chaos incroyablement puissantes créées par Tzeentch à partir de pure énergie Warp.

Bien que la plupart des démons majeurs aient des pouvoirs à peu près similaires, ils ne sont en rien identiques, de même que deux êtres vivants ne sont jamais exactement les mêmes. M'Kachan, par exemple, dédaigne le combat physique et compte encore plus que tout autre Duc du Changement sur ses formidables pouvoirs psychiques et sa maîtrise de l'illusion et de la ruse pour vaincre ses ennemis. Il aime particulièrement affronter ses adversaires sur le terrain de l'intelligence et de la

ruse, et il lui arrive même parfois d'épargner les plus dignes de ses ennemis pour avoir le plaisir de les affronter à nouveau dans l'avenir et les vaincre.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M'Kachan	20	7	7	7	7	7	10	5	10

SPECIAL

Prince Démon : M'Kachan est un Prince Démon. Toutes les règles spéciales qui s'appliquent aux démons s'appliquent également à lui. En particulier, notez que M'Kachan a une sauvegarde démoniaque lui conférant une sauvegarde de 4+.

Haine de Nurgle : M'Kachan *hait* tous les démons de Nurgle et toutes les créatures portant la Marque de Nurgle. Il ne servira pas dans une armée incluant de telles créatures, sauf dans les cas les plus extrêmes.

Terreur : M'Kachan est parfaitement horrible, son existence est une menace à l'équilibre mental de tout être humain. Les règles de *terreur* s'appliquent comme décrit dans les règles de Warhammer 40,000. N'oubliez pas que les créatures qui provoquent la *terreur* provoquent automatiquement la *peur*.

Destinée de Tzeentch : Les cartes de Force sont toujours distribuées en commençant par le camp de M'Kachan, même durant la phase psychique de l'adversaire. De plus, ce camp peut toujours utiliser le premier pouvoir psychique.

Fortune de Tzeentch : M'Kachan est autorisé à tenter une annulation à chaque phase psychique, comme s'il avait reçu une carte Annulation, elle réussit toujours sur 3+, quel que soit le niveau psychique des figurines impliquées.

Pouvoirs Psychiques : M'Kachan a un niveau de maîtrise psychique de 4 et possède les quatre pouvoirs psychiques de Tzeentch.

Maître de l'Illusion : M'Kachan a la capacité de créer une illusion par laquelle il peut prendre l'apparence de n'importe quelle créature vivante. S'il utilise cette capacité, il n'est pas déployé au début de la bataille. A la place, le joueur du Chaos peut choisir n'importe quelle figurine de son armée qui représentera M'Kachan déguisé. Notez que cette figurine peut appartenir à une force alliée (il peut être déguisé en gourou d'une secte du Chaos alliée). Notez la figurine choisie. Cette figurine agit comme elle le ferait normalement, jusqu'à ce qu'elle subisse une blessure ou que M'Kachan choisisse de se révéler. Dès que l'une de ces deux choses se produit, retirez la figurine et remplacez-la par celle de M'Kachan. Tout dommage subit par M'Kachan alors qu'il était déguisé continue à s'appliquer (s'il a subi une blessure sous le déguisement d'un adorateur du Chaos, il la conserve une fois qu'il s'est révélé). Notez que jusqu'à ce que M'Kachan soit révélé, il est traité dans tous les domaines comme la figurine qu'il utilise pour se déguiser.

Ruse Incroyable : M'Kachan est incroyablement rusé. Il a une valeur stratégique de 6, et au moment de déterminer qui joue en premier il peut lancer deux dés et conserver le résultat le plus élevé. De plus, il est autorisé à choisir une carte de stratégie supplémentaire au début de la bataille. Il peut choisir librement la carte parmi celles qui restent après la distribution initiale de toutes les cartes. Son adversaire peut alors nommer une carte de stratégie. S'il s'agit de celle que M'Kachan a choisie, elle doit immédiatement être défaussée. Sinon, M'Kachan peut utiliser la carte normalement durant la bataille, et n'a pas à la révéler avant de l'utiliser.

LES DECHUS

Les Space Marines renégats que l'on appelle les Déchus font partie des plus énigmatiques des serviteurs du Chaos, bien que l'on ignore même s'ils ont prêté allégeance à celui-ci. Leurs origines remontent aux jours terribles de l'Hérésie d'Horus. Cela faisait de nombreuses années que Jonson n'était pas retourné sur Caliban et il avait hâte de revoir son monde. Au moment où ses vaisseaux arrivèrent en orbite autour de la planète, ils furent pris sous un terrible tir de barrage de rayons laser. Des navires explosèrent ou s'écrasèrent au sol comme de monstrueuses comètes. Abasourdi par l'attaque, Jonson ne put que se replier et tenter de comprendre ce qui s'était produit.

La capture d'un navire marchand allait lui apporter la réponse. Quand il s'était joint à la Grande Croisade, Lion El'Jonson avait confié Caliban à Luther, son second et compagnon d'armes. Bien que sa position fut importante, Luther n'était pas homme à limiter ses ambitions. Progressivement, il se mit à ressentir son poste de seul gouverneur d'un monde à demi-oublié comme une insulte.

La jalousie et la haine avaient grandi comme un cancer dans le cœur de Luther, jusqu'à devenir ses seules motivations. Sa névrose l'avait conduit au-delà de la folie et l'avait rendu incroyablement dangereux. Utilisant son charisme, il avait pris le contrôle des Dark Angels restés sur Caliban pour les mener sur la voie du Chaos, instillant dans leur esprit ses propres sentiments de jalousie et de rancœur. Luther les avait convaincus qu'ils avaient été délaissés, que l'Empereur s'était détourné d'eux, et il les poussa à la rébellion quand le primarque revint.

Lorsqu'ils apprirent ceci, la colère de Jonson et des Dark Angels loyaux fut terrible. Ils s'étaient battus dans toute la galaxie, ils pensaient que le Chaos avait été repoussé de toutes les planètes de l'Imperium, et voilà qu'ils le retrouvaient sur leur propre monde. Leurs propres frères avaient été corrompus et se retournaient contre eux. Jonson ordonna donc immédiatement l'assaut de la planète. Il mena en personne l'attaque, persuadé de trouver Luther dans le plus grand des monastères fortifiés, et c'est ainsi que les deux anciens amis devenus ennemis mortels se retrouvèrent face à face. Les pouvoirs du primarque étaient surhumains, mais les deux adversaires étaient de forces égales, car les sombres dieux du Chaos avaient béni les armes de Luther.

Le combat qui s'ensuivit fut titanesque. Les deux adversaires rendaient coup pour coup, ravageant tout sur leur passage jusqu'à ce que le monastère ne soit plus qu'un champ de ruines. Pendant ce temps, les canons lourds de la flotte continuaient à pilonner Caliban, abattant les autres forteresses, et la croûte de la planète commença à se fissurer sous les bombardements incessants.

L'affrontement entre Jonson et Luther atteignit son paroxysme lorsque Caliban commença à se réduire en morceaux. Soutenu par les puissances du Chaos, Luther lança une terrible frappe psychique qui fit tomber Jonson à genoux et le blessa grièvement. Mais le primarque agonisant parvint à se relever en grimaçant et ce fut pour Luther une révélation, comme si un voile s'était soudainement déchiré devant ses yeux. Il

réalisa ce qu'il avait fait. Il avait trahi son ami, les Dark Angels, et l'Empereur. La vérité balaya sa folie et il s'écroula aux côtés de Jonson, toute volonté de combat l'ayant abandonné.

Le hurlement psychique de douleur et de désespoir que poussa Luther se répercuta à travers le Warp, et les dieux du Chaos surent qu'une fois de plus ils avaient perdu. Leur riposte fut à l'échelle de leur frustration et de leur colère. La structure même de l'espace se déchira et un ouragan Warp d'une puissance sans précédent submergea Caliban. Un raz de marée d'énergie psychique se rua dans l'univers matériel. Les Dark Angels déchus qui avaient suivi Luther et ses maîtres inavouables furent arrachés de la surface de Caliban, projetés dans le Warp et éparpillés dans l'espace et le temps, tandis que Caliban, déjà affaibli par le bombardement des Space Marines demeurés loyaux, explosait et que ses débris se dispersaient également dans le Warp.

Cette histoire de trahison est la honte secrète des Dark Angels. Personne n'en a connaissance à part eux, leurs chapitres successeurs et, peut-être, l'Empereur dans son Trône d'Or. Même au sein du chapitre lui-même, peu de frères-marines savent exactement ce qui s'est réellement passé au cours de ces jours fatidiques. Ce n'est que lorsque les Dark Angels intègrent la Deathwing qu'ils apprennent la trahison de Luther. Plus terrible encore est la révélation leur annonçant que nombre des Dark Angels qui le suivirent sont toujours en vie. Ces combattants maudits sont appelés les Déchus.

Tous les Dark Angels maudits n'ont pas succombé au Chaos dans les mêmes proportions. Bon nombre d'entre eux ont totalement rejoint le culte d'un dieu noir et sont devenus des Space Marines du Chaos. Toutefois, certains ont réalisé qu'ils s'étaient trompés lors de la chute de Caliban. Dégoûtés par l'influence corruptrice des dieux du Chaos mais incapables de se réconcilier avec leur chapitre, ils mènent depuis lors une existence solitaire. La plupart errent sans maîtres à travers la galaxie, deviennent pirates ou mercenaires, mais certains gardent espoir d'expier leurs fautes et de réintégrer un jour leur rang au sein de l'Humanité.

Aux yeux des Dark Angels, le seul chemin qui pourrait les laver totalement de la honte, restaurer l'honneur de leur chapitre et leur redonner la confiance de l'Empereur, passe par le repentir et la mort de tous les Déchus. Cependant, puisque les Déchus ont été éparpillés aux quatre coins de l'espace et du temps, c'est une tâche quasi insurmontable. Les Déchus sont dispersés dans la galaxie, seuls ou en petites bandes. Il peut se passer des années sans que l'on entende parler d'eux. Les Dark Angels doivent donc enquêter sur toute rumeur ou histoire relative aux Déchus, juste au cas où elle pourrait les mener jusqu'à l'un de leurs frères maudits. Quand leurs recherches sont couronnées de succès, les Déchus capturés sont ramenés au Roc. Dans les profondeurs des donjons, les chapelains-investigateurs tentent de les pousser à se repentir. Ceux qui acceptent connaissent une mort rapide. Mais le plus souvent, les captifs refusent et meurent dans d'horribles souffrances entre les mains de ceux qui tentent de sauver leur âme.

CYPHER, CHAMPION DECHU DARK ANGEL 112 points

- + 10 Pistolet bolter de maître
- +15 Pistolet à plasma de maître
- +10 Poignard de phase C'tan

Toute armée du Chaos, secte du Chaos ou de la Garde impériale peut inclure Cypher comme personnage spécial. Si vous décidez de l'intégrer à une armée de la Garde Impériale, vous ne pouvez alors pas prendre d'alliés Space Marines, bien que vous puissiez prendre une escouade de Déchus, voir plus loin.

Cypher est un personnage énigmatique et sinistre. Il apparaît, venu de nulle part, apportant avec lui mort et destruction, puis s'évanouit aussi rapidement. Étrangement, il est rare que Cypher soit lui-même l'instigateur des actes violents qui se déroulent invariablement en sa présence. Il semblerait plutôt qu'il agisse comme un catalyseur exacerbant la haine ou la méfiance en un brasier incontrôlable.

Cypher parle rarement, et personne ne connaît son vrai nom. Mais l'armure vert sombre qui apparaît parfois sous sa longue robe indique qu'il est sans doute l'un des Dark Angels déchus, condamné à errer dans l'espace et le temps et interdit de séjour sur son propre monde.

Certains murmurent que Cypher représenterait la seule chance de rédemption des Dark Angels déchus, et que ses apparitions apparemment incontrôlées cachent en fait un voyage qui le mènerait à travers la galaxie vers la Terre et vers l'Empereur lui-même. On parle aussi d'une épée que porte Cypher mais qu'il n'utilise jamais au combat. Cette épée pourrait être la légendaire Épée du Lion, brandie par Lion El'Jonson lui-même, et qui fut perdue à jamais après le combat final qui opposa le primarque à Luther, l'Archi-hérétique. Quelle que soit la vérité, il est indéniable que la présence de Cypher semble attirer d'autres Déchus, bien que personne ne sache comment ils peuvent le trouver ou pourquoi ils se rassemblent.

A cause de cela, les membres du cercle intérieur des Dark Angels haïssent et craignent Cypher plus que tout autre Déchu, et feront tout ce qui est en leur pouvoir, même certains actes condamnables, pour le capturer ou le tuer. Le fait que Cypher soit encore en vie prouve que son habileté à échapper à ses poursuivants est quasiment surnaturelle.

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cypher	10	7	8	5	5	3	8	3	10

EQUIPEMENT Pistolet bolter de maître, pistolet de maître à plasma, poignard de phase C'tan.

ARMURE Armure Énergétique (svg. 3+)

SPECIAL

Space Marine : Les règles habituelles de Tir Rapide s'appliquent, de même que les règles d'Ebranlement des Space Marines loyaux.

Animosité : La présence de Cypher semble exacerber la discorde et l'animosité. S'il est inclus dans votre armée, vous devez lancer 1D6 pour chaque escouade (ou l'équivalent dans l'armée) située dans un rayon de 30 cm autour de lui au début de chaque tour. Sur un résultat de 1, les membres de l'escouade perdent l'esprit et se disputent entre eux. Ils ne peuvent rien faire du tout pendant ce tour, jusqu'à ce que tout revienne en ordre. Notez que ces règles d'animosité n'affectent que les escouades ou leur équivalent dans l'armée, elles sont sans effet sur un personnage ou sur un équipage de véhicule ou d'arme d'appui. De plus, elles n'affectent pas les personnages ou les escouades de Déchus inclus dans l'armée. Les démons situés dans ce rayon de 30 cm n'ont pas à effectuer le jet pour déterminer s'ils se disputent entre eux, mais agissent comme s'ils avaient obtenu 1 ou 2 sur tout test d'animosité démoniaque qu'ils auraient à faire.

Protection Divine : Cypher est protégé par une puissance du Chaos bien que personne ne sache quelle est cette puissance (il semblerait que ce ne soit aucune des quatre principales puissances du Chaos). Cette entité protège Cypher avec beaucoup d'attention, l'avertissant au dernier moment de tout danger le menaçant. Ceci permet à Cypher une sauvegarde non modifiable de 4+ sur 3D6 (oui, vous additionnez

les 3D6) contre toute attaque ou toute autre cause provoquant tout dommage et réduisant ses Points de Vie à 0. S'il réussit cette sauvegarde, il disparaît du champ de bataille. Enlevez sa figurine comme si elle avait été tuée, mais ne la comptez pas dans les points de victoire attribués au camp adverse.

As du Pistolet : Cypher peut tenir un pistolet dans chaque main et tirer avec chacun d'eux durant sa phase de tir : un tir avec son pistolet bolter de maître et un tir avec son pistolet à plasma de maître. S'il reste immobile, il peut effectuer un Tir Rapide avec son pistolet bolter et tirer aussi avec son pistolet à plasma, ce qui lui donne un total de trois tirs !

Déchus : Si Cypher est inclus dans votre armée, vous pouvez prendre une escouade de Dark Angels déchus. Les Déchus utilisent les règles d'ébranlement des Space Marines loyaux. Ils sont immunisés contre la règle d'animosité décrite plus haut, mais haïssent les Space Marines du chapitre des Dark Angels. Les Déchus sont achetés dans la liste d'armée des Space Marines du Chaos en tant que vétérans, ils coûtent la même valeur en points et disposent du même équipement.

Traqués par les Dark Angels : Cypher et tous les autres Déchus sont pourchassés par les membres de la Deathwing et de la Ravenwing. Tous les membres de la Deathwing (c'est à dire au moins tous les personnages Dark Angels) et de la Ravenwing haïssent Cypher et les autres déchus. De plus, tant qu'il est engagé dans une bataille, les membres de la Deathwing (et eux seuls) doivent le charger s'ils se trouvent à portée de charge ou se rapprocher de lui d'au moins 10 cm entre le début et la fin de leur mouvement.

Vendetta : Le camp dans lequel combat Cypher gagne 5 points de victoire si ce dernier est toujours sur le champ de bataille en fin de partie (mais pas s'il a disparu à cause de sa protection divine), et 1 point par Déchu toujours en vie à ce même moment. S'il joue avec des Dark Angels, le joueur adverse gagne 2 points de victoire si Cypher a disparu sans avoir été blessé, 10 points si les Dark Angels ont eu raison de Cypher, et 1 point de victoire pour chaque Déchu qu'ils ont tué durant la bataille.

PISTOLET BOLTER DE MAITRE 10 points

Cette arme fut fabriquée par un maître armurier et est une récompense réservée aux plus grands guerriers.

Portée		Pour Toucher			F	Dom.	Modif. de Svg.	Facteur de Pénét.	Spécial
C	L	C	L						
0-30	30-60	+2	+1	4	1	-1	D6+4	Corps à corps	

PISTOLET A PLASMA DE MAITRE 15 points

Cette arme n'a pas besoin d'un tour entier pour se recharger, elle peut donc tirer à chaque tour.

Portée		Pour Toucher			F	Dom.	Modif. de Svg.	Facteur de Pénét.	Spécial
C	L	C	L						
0-20	20-60	+2	-1	6	1	-1	D6+6		

Spécial : Corps à corps, 1 dé de Tir Soutenu.

POIGNARD DE PHASE C'TAN 10 points

Ce poignard utilise une technique similaire à celle de l'épée de phase des assassins Callidus. Sa lame ondule aux limites de l'espace-temps grâce à un constant réalignement moléculaire, ce qui lui permet de "contourner" les armures et les champs de force. Une figurine blessée par un poignard de phase ne peut bénéficier d'aucune sauvegarde d'armure, même si elle est due à un champ de force.

Portée		Pour Toucher			F	Dom.	Modif. de Svg.	Facteur de Pénét.	Spécial
C	L	C	L						
Corps à corps					FU*	1	Aucune	2D6+5	Voir règles

FU* : Force de l'Utilisateur.

SPACE MARINES DU CHAOS

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine du Chaos	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Aspirant Champ.	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Grand Champ.	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Champ. Exalté	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Règles Spéciales : Tir Rapide.

SORCIERS SPACE MARINES DU CHAOS

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sorcier	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Champ. Sorcier	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Maître Sorcier	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Seigneur Sorcier	10	7	7	5	5	4	7	3	9

Règles Spéciales : Tir Rapide, Psyker (Discipline Principales : Slaanesh, Tzeentch ou Nurgle. Disciplines Secondaires : pouvoirs d'Archivistes ou de l'Adeptus).

TERMINATORS DU CHAOS

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Terminator	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Règles Spéciales : Tir Rapide, Armure Terminator.

VETERANS SPACE MARINES DU CHAOS

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Règles Spéciales : Tir rapide, Infiltration, Formation Dispersée.

BERSERKS DE KHORNE

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Berserk	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Terminator Bsk.	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Règles Spéciales : Tir Rapide, Marque de Khorne, Charge Furieuse.

MARINES DE LA PESTE

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine de la Peste	10	4	4	4	5	1	4	1	8
Aspirant Champ.	10	5	5	4	5	1	5	1	9

Règles Spéciales : Tir Rapide, Marque de Nurgle.

NOISE MARINES

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Noise Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Aspirant Champ.	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Règles Spéciales : Tir Rapide, Marque de Slaanesh, Cacophonie Psychique.

THOUSAND SONS

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine T.Sons	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Terminator T.Sons	10	5	5	4	4	1	5	1	9

Règles Spéciales : Tir Rapide, Marque de Tzeentch, Guerriers Esprits, Immunité à la psychologie.

DEMONS DE KHORNE

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Buveur de Sang	15	10	10	8	7	1	8	10	10

Règles Spéciales : Démon, Pas d'Aura Démoniaque, Terreur, Vol, Armure du Chaos, Hache de Khorne, Fouet du Buveur de Sang.

Sanguinaire	10	5	5	4	3	1	6	2	10
-------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Règles Spéciales : Démon, Peur, Lame d'Enfer, Régénération, Charge Furieuse.

Chien de Khorne	25	5	0	5	4	2	6	1	10
-----------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Règles Spéciales : Démon, Collier de Khorne, Peur, Traqueur.

Juggernaut	17,5	3	0	5	5	3	2	2	10
------------	------	---	---	---	---	---	---	---	----

Règles Spéciales : Démon, Peur, Piétinement, Monture.

DEMONS DE SLAANESH

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gardien des Secrets	15	9	10	7	7	8	7	6	10

Règles Spéciales : Démon, Aura de Slaanesh, Terreur.

Démonette	10	6	5	4	3	1	6	3	10
-----------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Règles Spéciales : Démon, Peur, Enormes Pinces.

Bête de Slaanesh	15	3	0	3	3	1	3	3	10
------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Règles Spéciales : Démon, Peur, Musc Soporifique, Enormes Pinces, Queue de Scorpion.

Monture de Slaanesh	30	3	0	4	5	1	6	1	10
---------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Règles Spéciales : Démon, Peur, Langue, Monture.

DEMONS DE NURGLE

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Immonde	10	7	7	7	8	10	4	7	10

Règles Spéciales : Démon, Terreur, Flot de Corruption.

Socle de Nurglings	10	3	3	3	3	3	4	3	7
--------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Règles Spéciales : Démon, Peur, Pullulement.

Portepeste	10	5	5	4	3	1	6	2	10
------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Règles Spéciales : Démon, Peur, Epée Pestilentielle, Nuage de Mouches.

Bête de Nurgle	7,5	3	0	3	5	3	3	D6	6
----------------	-----	---	---	---	---	---	---	----	---

Règles Spéciales : Démon, Peur, Attaques Spéciales, trainée de Bave.

DEMONS DE TZEENTCH

Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Duc du Chgt	20	9	10	7	7	7	10	6	10

Règles Spéciales : Démon, Terreur, Vol.

Incendiaire	22,5	3	5	5	4	2	4	2	10
-------------	------	---	---	---	---	---	---	---	----

Règles Spéciales : Démon, Peur, Jet de Flamme, Bond, Attaque Enflammée.

Horreur Rose	10	5	5	4	3	1	6	2	10
--------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Horreur Bleue	10	3	3	3	3	1	7	1	10
---------------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Règles Spéciales : Démon, Pas d'Aura Démoniaque, Dédoublément, Peur.

Disque	30	3	0	3	3	1	3	1	10
--------	----	---	---	---	---	---	---	---	----

Règles Spéciales : Démon, Peur, Mouvement Spécial, Monture.

INVOQUER DES DEMONS DU CHAOS

Invocation d'1 Démon Majeur : 10 points d'invocation.

Invocation d'1 Démon : 2 points d'invocation.

Le démon invoqué est placé à 30 cm d'une figurine portant sa marque.

Points de Victoire

Les points de victoires gagnés pour les démons majeurs le sont comme pour des personnages. Les autres démons donnent 1 point de victoire par groupe de 3 figurines tuées ou bannies.

Bannissement : Les démons sont bannis dans le Warp aussitôt que la dernière figurine portant leur marque disparaît.

Gagner des Points d'Invocation

KHORNE : +1 point par ennemi touché en corps à corps.

NURGLE : +1 point par ennemi blessé sur un tir ou un corps à corps.

SLAANESH : La moitié (en arrondissant supérieurement) de la valeur de Cd des unités obligées de faire un test de Cd.

TZEENTCH : +1 point par carte Force jouée dans la phase psychique (+3 pour Pouvoir Total).

Doublez ces résultats si les points sont gagnés par des figurines portant la marque du dieu concerné.

Figurines Possédées

Un démon du Chaos peut remplacer n'importe quelle figurine de l'armée portant sa marque. Un démon majeur ne peut entrer en jeu qu'en possédant un champion, un sorcier ou un seigneur du Chaos.

Possession des Troupes en Téléportation

Lancez 1D6 à chaque fois qu'une figurine n'appartenant pas à l'armée du Chaos se téléporte. Sur un résultat de 1 la figurine est tuée et remplacée par un démon choisi par le joueur du Chaos. Les chevaliers gris et les inquisiteurs de l'Ordo Malleus ne sont pas concernés par cette règle.

Armes de Base & Pistolets

Arme	Portée		Pour toucher		Force	Dommages	Modif. De Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Autocanon Faucheur	0-50	50-100	-	-	8	D6	-3	2D6+8	2 dés de Tir Soutenu, Relancer 1 dé
Pistolet Plasma Mk 1	0-15	15-45	+2	-1	6	1	-1	D6+6	1 dé de Tir Soutenu, Surchauffe
Lance-Plasma Mk 1	0-15	15-60	+1	-	7	1	-2	D6+7	1 dé de Tir Soutenu, Surchauffe
Armes Combinées :- Bolters Jumelés; Bolter + Fuseur; Bolter + Lance-Flammes									
Bolter	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	D6+4	Armes Jumelées
Fuseur	0-15	15-30	+1	-	8	D6	-4	2D6+8	
Lance-Flammes	Règles Spéciales				4	1	-2	D6+4	Voir règle des lance-flammes

Armes de Corps à Corps & Grenades

Arme	Portée		Pour toucher		Force	Dommages	Modif. De Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Hache de Khorne	Corps à corps uniquement				FU*+1	D3	FU*	variable	Corps à corps
Hache Tronçonneuse	Corps à corps uniquement				FU*+1	1	-2	variable	Corps à corps
Lame d'Enfer	Corps à corps uniquement				FU*+1	D3	FU*	variable	Corps à corps, Parade
Masse Energétique	Corps à corps uniquement				5	D3	-2	2D6+D3+5	Corps à corps
Poignard de la Peste	Corps à corps uniquement				FU*	1	FU*	variable	Corps à corps, tue toujours sur 6
Epée Pestilentielle	Corps à corps uniquement				FU*	1	FU*	variable	Corps à corps, tue toujours sur 4+, Parade
Grenade Bubonique	Règles Spéciales				D6	1	0	Spécial	Voir règles sur les grenades

* Force de l'Utilisateur

Armes de Noise Marines

Arme	Portée		Pour toucher		Force	Dommages	Modif. De Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Eclateur Sonique	0-30	30-60	+1	-	4	1	-2	D6+4	2 dés de Tir Soutenu
Blastmaster	0-50	50-100	-	-	D6+4	D6	-3	3D6+8	Gabarit de 5 cm, Mouvement ou Tir
Sirène de Mort	Voir Règles				Spécial	1	Spécial	Spécial	Voir Règles

Tableau de Surchauffe des Armes à Plasma

Lorsque vous utilisez une arme à plasma, en cas d'obtention d'un symbole d'enrayement, lancez le dé et appliquez les effets ci-dessous.

Résultat Effets

- Enray. Explode avec les mêmes effets qu'une grenade à plasma.
- 3 1 touche de F6, 1 blessure, modif. de svg.-3. Arme enrayée.
- 2 1 touche de F4, 1 blessure, modif. de svg.-2. Arme enrayée.
- 1 1 touche de F2, 1 blessure, modif. de svg.-1. Arme enrayée.

Armement Post-Hérésie

Les armes, les véhicules, les cartes d'équipement et les cartes de véhicules inclus dans une armée du Chaos et postérieurs à l'Hérésie coûtent 50% plus cher.

Marque du Chaos

Maximum, une par figurine sauf les Seigneur du Chaos qui ont le droit à plusieurs. Les **Mutations** sont un effet purement visuel et n'ont aucun effet sur le jeu en lui-même.

Nurgle : +1 en Endurance.

Slaanesh : Immunité à la psychologie et jamais démoralisé.

Khorne : Armure du Chaos (svg. 2+). Sujet à la Frénésie Parade autorisée même en étant frénétique.

Tzeentch : Annule les pouvoirs psychiques sur 4+.

Cibles Démoniaques

1. Monstres : Démons Majeurs, Bêtes de Nurgle, Champions sur Juggernauts, Dreadnoughts du Chaos, ou Montures de Slaanesh.
2. Véhicules : Land Raiders, Rhinos, Predators, motocyclistes Space marines.
3. Petites créatures : Nurglings.
4. Créatures de taille humaine : regroupe les figurines n'appartenant à aucune des trois autres catégories.

Aura Démoniaque

Les démons bénéficient d'une sauvegarde de 4+ sur 1D6. L'Aura Démoniaque ne permet aucune sauvegarde contre les attaques psychiques ou les armes de force.

Animosité Démoniaque

Si au début du tour des démons rivaux se trouvent à moins de 30 cm, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous. Les démons de Tzeentch et de Nurgle sont rivaux. Idem pour les démons de Khorne et de Slaanesh.

Résultat Effets

- 1-2 Les démons et leurs rivaux disparaissent dans le Warp.
- 3-4 Les démons ne peuvent rien faire, sauf se défendre pendant ce tour.
- 5-6 Les démons tolèrent la présence de leurs rivaux.

Pouvoirs Psychiques Démoniaques

Les **Démons Majeurs** sont de niveau 4 et reçoivent les quatre pouvoirs.

Démonette

Taille d'unité	Niveau de Maîtrise	Pouvoir
1-5	1	Soumission
6-10	2	Rayon de Slaanesh
11-15	3	Pavane de Slaanesh
16+	4	Malédiction Charmelle

Portepeste

Taille d'unité	Niveau de Maîtrise	Pouvoir
1-5	1	Aura de Déchéance
6-10	2	Miasmes de Pestilence
11-15	3	Flot de Corruption
16+	4	Vent de Peste

Horreur (Seules les roses comptent)

Taille d'unité	Niveau de Maîtrise	Pouvoir
1-5	1	Feu Rose de Tzeentch
6-10	2	Eclair du Changement
11-15	3	Tempête de Feu
16+	4	Bienfait de Tzeentch

CODEX CHAOS™

Les marines du Chaos, venus de l'Œil de la Terreur, ne cessent de lancer des raids dévastateurs et sanglants sur la galaxie. Leurs prières à leurs ténébreux maîtres sont récompensées par des hordes de monstrueux démons qui combattent à leurs côtés. Parallèlement, sur des milliers de mondes de l'Imperium, les adorateurs du Chaos complotent, provoquant des révoltes lorsque le moment est venu.

SPACE MARINES DU CHAOS

Ce volume contient les descriptions des plus tristement célèbres Légions du Chaos, les World Eaters, les Thousand Sons, les Emperors Children, etc... Vous y trouverez également les règles pour les Space Marines, les Vétérans et les Terminators du Chaos, les Berserks de Khorne, les Noise Marines, les Marines de la Peste, les Sorciers et les Dreadnoughts du Chaos.

LES DIEUX DU CHAOS ET LEURS SERVITEURS

Ce volume décrit les quatre puissances du Chaos et leurs serviteurs : Khorne le dieu du sang, seigneur des combats, Nurgle le seigneur de la déchéance, Tzeentch, le maître sorcier, dieu des puissances mystiques et Slaanesh le prince des plaisirs. Vous trouverez également les règles des terribles créatures des dieux ténébreux : les Sanguinaires de Khorne, les Buveurs de Sang et les Chiens de Khorne, les Juggernauts, les Ducs du Changement, les Horreurs, les Incendiaires et les Disques de Tzeentch, les Gardiens des Secrets de Slaanesh, les Démonettes, les Bêtes de Slaanesh et de Nurgle, les infects Grands Immondes, les Portepeste et les grouillants Nurglings.

REGLES SPECIALES

Les règles spéciales régissent l'utilisation des créatures démoniaques dans Warhammer 40,000, y compris la façon dont elles sont invoquées, leurs immunités et leurs pouvoirs. Il existe également des règles pour les marques ou les récompenses du Chaos, accordées par les dieux du Chaos eux-mêmes. Vous trouverez aussi dans ce livre les règles des armes antiques des Légions Renégates.

LISTES D'ARMEES

La liste d'armée de ce Codex vous permet de bâtir une armée avec toutes les créatures pouvant émerger de l'Œil de la Terreur. Tant les nouveaux types de Space marines que les personnages spéciaux, comme Abaddon le Fléau, Khârn le Félon, Fabius Bile ou Ahriman, maître des Thousand Sons. En appendice, vous trouverez deux listes d'armées supplémentaires, une pour les sectes d'adorateurs du Chaos et une pour les légions démoniaques. Vous pourrez jouer ces armées dans des scénarios ou des campagnes.

ISBN 1 872372 47 3



Games Workshop Ltd.,
Chewton Street,
Hilltop, Eastwood, Nottingham,
NG16 3HY, England.

UN PRODUIT

GAMES WORKSHOP®

Games Workshop,
50, Rue Benoît Malon
94250 GENTILLY
France

CODE
PRODUIT :
1158

Games Workshop le logo Games Workshop, Citadel, Space Marine et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. World Eaters, Thousand Sons, Death Guard, Emperor's Children, 'Eavy Metal et Codex sont des marques de Games Workshop Ltd. Les droits exclusifs sur le contenu de ce livre sont la propriété de Games Workshop Ltd © 1996. Tous droits réservés.



Prix
Conseillé :
150,00 F