

# Codex Sons of Horus

## Post Hérésie

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon 'Chakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zoanthrope.

sont des marques de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

Les informations fournies dans ce codex sont en partie tirées des codex Space Marines et Marines du Chaos et sont l'entière possession de Games Workshop et il est donc indispensable de posséder les originaux pour les utiliser.

# Introduction

**Bienvenue a toi, Fils d'Horus. Le nom du Warmaster, qui autrefois fit vaciller l'univers tout entier et consuma l'Imperium dans la plus grande et glorieuses des guerres est désormais honni de tous. La plupart de ceux qui autrefois s'enorgueillissaient de marcher aux combats à ses cotés l'ont renié pour suivre les traces d'un traître, d'un faible.**

**Mais l'heure est venue de finir ce que le Warmaster a commencé il y a longtemps, de massacrer les serviteurs du Faux Empereur et de châtier les traîtres. L'heure est venue de repartir en guerre, de faire trembler l'univers au nom d'Horus**

**Pour le Warmaster !**

## Les Sons of Horus

Jadis, les Sons of Horus étaient les plus fidèles serviteurs de l'Empereur, sous l'Egide du plus grand des Primarque. Puis, Horus prit conscience de la faiblesse de l'Empereur et voulut reprendre possession ce qu'il avait conquis pour lui, déclenchant le conflit connu sous le nom de l'Hérésie d'Horus.

La guerre qui s'ensuivit, opposant le Warmaster et les légions lui ayant prêtée allégeance à l'Empereur embrasa l'Imperium est provoqua la ruine de milliers de mondes. Les Sons of Horus servirent de garde rapproché au maître de guerre durant ce conflit, prouvant une nouvelle fois leur fidélité envers leur maître.

Mais la bataille de Terra prit fin avec la victoire de l'Empereur et la mort du Warmaster, et les fils d'Horus durent prendre la fuite sous les ordres du nouveau maître de la Légion, Abaddon. Le Fléau se révéla être un leader bien inférieur au Warmaster, mettant la Légion en danger et laissant ses ennemis le prendre au dépourvus a de trop nombreuse reprise. Pire encore, il trahit le nom d'Horus.

L'incompétence d'Abaddon provoqua un schisme au sein de la Légion, et ceux qui refusèrent de l'accepter comme maître prirent la fuite pour rendre à la Légion la gloire qui était la sienne lorsqu'elle était conduite par le Warmaster. Durant longtemps, pourchassés par leurs ennemies, trop peu nombreux et mal équipés, les Sons of Horus n'ont pas eu les moyens de parvenir a leur fins.

Désormais, la plupart des difficultés rencontrées lors de la création du groupe de renégats ont étaient surmontés. Même si leurs forces sont bien loin d'être aussi immense que lors de l'Hérésie d'Horus, les fils du Warmaster jugent avoir suffisamment gagné en puissance pour traquer leurs ennemis et à les éliminer au nom du Warmaster. Leur combat ne connaîtra de fin que lorsque tous ceux qui se sont opposé à Horus seront morts et que les ruines l'Imperium leur appartiendront. A ce moment, la destinée d'Horus sera complète.

## Pourquoi collectionner une armée de Sons of Horus ?

Tout d'abord car Horus a représenté la pire menace a avoir jamais pesé sur l'Imperium, et de beaucoup. Depuis qu'il a été mis en échec par l'Empereur, aucune crise n'a jamais connue d'ampleur comparable a l'Hérésie d'Horus qui a mis tout l'Imperium a feu et a sang. Les pathétiques tentatives d'Abaddon d'enfoncer la porte cadienne n'ont pas commune mesure avec la guerre totale dans laquelle l'Imperium a été plongé par le Warmaster. Si les puissances de la ruine ne semblent pas reprocher a Abaddon ses échecs, tel n'est pas votre cas et vous préférez peut être marcher sur les traces d'Horus plutôt que sur celles de son successeur.

Les Sons of Horus, plus encore que les armées de Space Marines du Chaos, sont une menace pour l'Imperium par le simple fait qu'ils suivent toujours la voie qu'Horus a tracé il y a 10.000 ans. Ils sont l'armée idéale pour affronter n'importe quelle armée de SM. Qu'ils soient loyaux a l'Empereur, et donc servent celui qui a tué Horus, ou qu'ils soit chaotique, et donc qu'ils aient trahit Horus après sa défaite sur Terra, les Sons of Horus n'ont aucun autre allié que ceux qui les rejoignent. Isolé et entouré d'ennemi, vous aurez l'occasion de montrer à tous vos adversaires que servir Horus est le meilleur moyen de gagner une guerre.

Les Sons of Horus disposent également d'unités incroyablement varié, plus encore que les armées de Marines du Chaos classique. Ils ont accès, non seulement a du matériel datant de l'Hérésie mais se sont aussi procuré au cours de siècle de pillage de nombreuses armes fabriquées depuis par les chapitres loyaux a l'Empereur. Comme les autres Légions du Chaos, ils peuvent appuyer leurs assauts en invoquant des hordes de démons issues du Warp.

## Contenu de ce codex

**Liste d'armée :** La liste d'armée des Sons of Horus, incluant les marines renégats qui se sont joint à eux et les unités qui leurs sont propres, détaillant les différentes troupes, équipements et les règles spéciales spécifiques aux Sons of Horus.

**Les Livres du Chaos :** Les règles spéciales s'appliquant aux Sons of Horus au service de chacun des Dieux du Chaos qui vous permettrons de choisir la voie sur laquelle votre armée s'est engagée.

**Historique :** Le Background des Sons of Horus, de la mort du Warmaster à la réorganisation de la légion et à leur recherche de nouveaux alliés, ainsi qu'une description de l'organisation des Sons of Horus.

# Sons of Horus Post Hérésie

## Origine

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 des 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, animés par une incroyable férocité, conscients qu'ils étaient l'élite du nouvel ordre voulu par le Maître de Guerre. Lorsque Horus fut battu par l'Empereur, le moral de la légion fut brisé. Leur chef, leur père, leur guide n'était plus...

Lorsque qu'Horus fut vaincu par l'Empereur, Abaddon lança une furieuse contre attaque pour récupérer le corps de son Primarque, éliminant tous les loyalistes présents sur la barge du Warmaster. Certain des plus fidèles serviteurs du Warmaster se battirent avec la même rage qui animait leur nouveau leader et écrasèrent tout ceux qui se dressaient en travers de leur route. Ceux-la n'approuvèrent pas la décision d'Abaddon de se replier suite a la défaite sur Terra, souhaitant continuer un combat désormais perdu afin d'entraîner le plus possible de serviteur de celui qui avait tué leur Dieu dans la tombe.

Dans l'Oeil 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. Les derniers fidèle du Warmaster, ceux qui continuaient a se battre en son nom, bien qu'ils acceptaient les ordres de leur nouveau maître Abaddon, furent parmi ceux qui tirèrent le plus grand profits de leur alliance avec les démons, bien que nombre d'entre eux y succombèrent.

Au cours des 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.

A ce moment, Abaddon trahit une nouvelle fois la confiance des fidèles d'Horus. Bien loin de vouloir venger cet affront au Nom du Warmaster, Abaddon obtint l'allégeance de tous les survivants de la Légion et en modifia le nom pour désormais la faire Appeler Black Legion. Il ordonna ensuite aux marines de la Légion de

repeindre leur armure en noir en signe de leur éternelle honte. Abaddon poussa sa trahison jusqu'à rejeter le nom d'Horus et conduisit ses troupes dans des raids éclairs pour détruire le corps du Primarque et ses clones.

Conscient qu'ils étaient désormais trop peu nombreux et loin de disposer de suffisamment de forces pour s'opposer au nouveau maître de la Black Legion, les derniers fidèles d'Horus durent accepter d'assister impuissant a la trahison d'Abaddon. Alors qu'Abaddon meait l'assaut pour détruire le corps d'Horus, les derniers fidèles du Warmaster profitèrent de l'occasion pour s'emparer d'armes et d'équipement avant de finalement prendre la fuite de la dernière barge de bataille de la Légion et de disparaître aux abords de l'œil de la Terreur.

Les fuyards ne tentèrent pas dans un premier temps de trouver un endroit ou s'établir, leurs forces étaient bien trop limitées pour pouvoir tenir une position en cas d'attaque. La seule possibilité qu'il leur restée de pérenniser l'enseignement du Warmaster et de pouvoir un jour faire payer a Abaddon le prix de sa trahison était pour eux de continuer a fuir devant leurs ennemis jusqu'à trouver un moyen d'accroître suffisamment leur puissance pour pouvoir de nouveau affronter leurs ennemis sans détours.

Les Sons of Horus durent dans un premier temps faire face au plus important problème que leur statut de fugitif suscitait. En effet, le Warmaster avait toujours était fidèle à une idéologie martiale ne laissant pas de place aux lâches ou aux traîtres. Les Marines restèrent divisés sur la conduite à tenir, poussés par les plus fanatiques des fidèles d'Horus à se jeter sans plus attendre dans un assaut contre leur ancien maître, Abaddon.

Finalement, l'un de ceux qui avaient obtenus le plus de faveurs de la part des puissances de la ruine, un dénommé Armoleth, accéda au rang de Prince Démon. Profitant de son nouveau statut, il unifia les fidèles d'Horus et réussit à les convaincre d'attendre leur heure pour qu'a nouveau l'univers puisse trembler devant le nom du Warmaster.

## Réorganisation

Forcé de quitter précipitamment la barge de bataille de la Black Legion, les fidèles d'Horus ne disposaient plus d'aucune hiérarchie dans leurs rangs. Sans leader et sans unité au sein de leur groupe, chaque décision était prise dans l'urgence et il leur fut longtemps impossible de planifier quoi que se soit, chaque tentative échouant, saborder par un autre Marine. L'ordre finit par être rétabli lors de l'accession d'Armoeth au rang de Prince Démon.

Cette accession au rang de Prince Démon fut accueillie comme un signe par les renégats : Horus avait reconnu Armoeth comme le plus fort, et donc le plus apte à poursuivre ses idéaux. Personne ne contesta la position d'Armoeth, les luttes de pouvoir n'ayant pas cours parmi les Sons of Horus qui restaient attachés aux valeurs chères à leur Primarque.

La première chose que fit le Prince Démon lorsqu'il prit le contrôle du groupe fut d'interdire à ses hommes de rendre à leurs armures les couleurs qui avaient été les leur quand ils se battaient pour le Warmaster. Au contraire, il leur ordonna de conserver leurs armures peintes en noire, les mêmes couleurs que celle de la Légion d'Abaddon. Il prit cette décision, non seulement en symbole de la honte qu'il éprouvait pour ne pas avoir pu empêcher le Fléau de détruire le corps de Warmaster, mais aussi pour qu'aucun des derniers Sons of Horus n'oublie qui était leur véritable ennemi.

Armoeth entrepris, avec un total succès de rendre Abaddon responsable de la totalité des échecs qu'avaient subit les Sons of Horus. Il l'accusa d'avoir ordonné la fuite de Terra trop tôt, laissant le faux Empereur l'assassin de leur maître en vie. Il l'accusa d'avoir laissé la dépouille d'Horus tomber entre les mains de ses ennemies, perdant son temps dans une vaine quête de pouvoir au lieu de servir celui auquel il devait un absolu respect. Il fit de la Black Legion, et des autres légions chaotiques qui avaient osé profaner le corps du Warmaster, les principaux ennemis des Sons of Horus.

La période qui suivit leur séparation avec le reste de la Légion fut une véritable crise pour les Sons of Horus. Le manque de moyen et d'effectifs se faisait cruellement sentir et Armoeth et ses suivants devaient éviter de se retrouver impliqué dans un combat qui aurait pu avoir des conséquences dramatique pour la troupe qui ne comptait que quelques centaines de Marines. Il était hors de question de se mesurer, pour l'instant, à un chapitre de Marines loyaliste ou à l'une des Légions renégate.

Afin de préserver leurs forces le plus possible, les Sons of Horus profitèrent le plus possible des raids menés par les autres Légions renégates afin de se procurer esclaves et matériel en s'attaquant à des cibles faiblement protégées lorsqu'un assaut plus important de Marines renégats attirait l'attention. Bien que conscient que ces petits raids étaient nécessaires à leur survie, les Sons of Horus ne les acceptèrent qu'en tant que prélude aux véritables assauts qu'ils seraient en mesure de planifier une fois que leurs forces se seraient reconstituées.

Par la suite les Sons of Horus recherchèrent l'aide de tous ceux qui pouvaient leur être utile. Utilisant la corruption et la terreur pour affaiblir leurs ennemis là où ils souhaitaient frapper, les Sons of Horus réussirent peu à peu à agrandir leurs forces, principalement renforcées de gardes impériaux et de cultistes sur les divers mondes impériaux autour de l'œil de la Terre. Bien qu'ayant finalement réussi à surmonter le problème posé par leurs trop faibles effectifs qui mettaient en danger les fils d'Horus, il leur restait un dernier problème à résoudre pour assurer leur pérennité : trouver un moyen de se ravitailler en équipement pour transporter, mais aussi pour armer ceux qui les rejoignaient.

La solution à ces problèmes fut trouvée peu après, lorsque le Fléau mena les forces alliées du Chaos contre la porte Cadienne. Armoeth profita de l'occasion pour se livrer à divers actes de pirateries contre les vaisseaux impériaux qui se dirigeaient vers Cadia pour aider à combattre le Fléau. Ces pillages permirent aux Sons of Horus d'obtenir une partie du matériel qui leur faisait défaut, mais aussi de constater l'efficacité de leur nouvelle recrue au cours d'affrontement contre ceux qui avaient autrefois été leurs compagnons d'armes.

Les prises de guerre réalisées au cours de la campagne qui suivit les Sons of Horus mirent la main sur plus de vaisseaux, d'armes et d'esclaves qu'ils n'en avaient besoin. De plus un nombre considérable de Marines avaient rejoint les troupes d'Armoeth, donnant aux Sons of Horus la puissance militaire qui leur manquait pour pouvoir agir par leurs propres moyens. Une fois qu'ils eurent mis la main sur suffisamment d'équipements, les Sons of Horus retournèrent s'abriter au sein de l'œil de la Terre afin de profiter d'une nouvelle opportunité d'accroître leur puissance.

De retour dans le Warp, Armoeth réorganisa son armée afin d'y incorporer les nouvelles recrues. Ses troupes réorganisées autour des nouveaux moyens dont elles disposaient suite aux pillages auxquels elles s'étaient livrées durant la précédente campagne, Armoeth organisa une série de raids sur les mondes impériaux aux abords de l'œil de la Terre afin de tester les aptitudes des Marines ralliés à sa cause. Peu après, les Sons of Horus se replièrent dans le Warp lorsque les impériaux commencèrent à réagir à leurs incursions, satisfait du comportement des Marines les ayant rejoint sous la torture au combat.

Pour les Sons of Horus, ces pillages marquaient la fin des assauts effectués en tant que pirates et profitant de la diversion qu'était l'assaut d'une Légion renégate. Désormais suffisamment nombreux pour s'opposer à un chapitre Space Marine sans risquer d'être facilement anéanti, les Sons of Horus restèrent pourtant peu actifs, préférant laisser croire à l'Imperium qu'ils avaient disparu au cœur de l'œil de la Terre. Toutefois, une activité restreinte ne signifie pas l'absence d'activité et les Sons of Horus s'attaquèrent à de nombreux avant-postes impériaux, ne laissant derrière eux que des ruines et les rares rescapés n'étant pas capables de différencier les Sons of Horus de la Black Legion, leur permettant d'agir en toute impunité.

# La campagne de Canshor

## Première guerre

Il manquait aux Sons of Horus une victoire sans appel au cours d'un conflit de grande ampleur pour asseoir leur position et que la menace qu'ils représentent soient révélé, ramenant ainsi le nom de leur Primarque sur toute les lèvres mais surtout pour prouver a tous, et a Abaddon le premier, que les fidèles d'Horus étaient redevenu une puissance sur laquelle il faudrait compter. N'étant pas capable de lancer un assaut massif sur les défenses de l'Imperium, Armoleth organisa une rébellion sur Canshor, un petit monde impérial isolé. Ce monde avait peu d'importance pour l'Impérium, il n'était qu'une planète parmi des millions d'autres et n'avait d'autres spécificités que d'abriter le couvent d'un ordre mineur de l'Adeptus Sororitas, l'ordre du Cœurs Ardent.

Le soulèvement avait été préparé de longue date. Plusieurs sorciers de l'armée avaient été envoyés sur Canshor pour préparer la révolte. Leur mission avait été simple, favoriser l'émergence de cultes chaotique tout en fournissant aux autorités des renégats, psykers ou non, a exécuter pour masquer le plus gros des cultes qui se développaient. Les promesses de puissances attirèrent une part significative de la population, et surtout de nombreux meneurs, à vénérer le Chaos, il ne manquait plus a la réalisation du plan qu'a attendre des circonstances favorables. Finalement, une tempête Warp se déclencha, isolant complètement Canshor du reste de l'Imperium avant que le complot n'ait été dévoilé.

Sans plus attendre, les meneurs des cultistes lançèrent le soulèvement, entraînant à leur suite une importante part de la population qui suivit les personnalités qui avaient succombées au Chaos. La révolte pris dès ses débuts une ampleur telle que Canshor n'en avait jamais connue. Le Credo impériale fut rejeté par d'innombrable sujet de l'Empereur qui souhaitaient croire que la révolte leur apporterait une vie meilleure. De nombreuses cités tombèrent sans combat, les troupes impériales qui y étaient stationnées se joignant aux insurgés et tournant leurs armes contre les troupes resté fidèles a l'Empereur. Avant même que les combats ne commencent, la plus grande partie de la planète appartenait aux rebelles, ainsi que la plupart des sites de productions d'armement.

Les Sons of Horus avaient déjà à ce moment gagné la bataille de Canshor, mais Armoleth modifia ses plans concernant la planète. Là où peu auparavant il ne comptait laisser qu'une planète dévasté au nom d'Horus, témoignant du retour des fils du Warmaster, a l'Imperium, il décida au contraire d'accorder la victoire a ses ennemis. Il prit les mesures qui s'imposaient pour laisser sur la planète les traces du passage du groupe de marine renégats qu'il y avait envoyé et détourner les soupçons de l'origine de la révolte vers la Black Legion.

Les Forces de l'Imperium avaient été pratiquement anéanties et seule la capitale résistait encore aux renégats.

Les sœurs de bataille de l'ordre du Cœur Ardent aidé des régiments d'élite de la garde impériale opposèrent une résistance héroïque à l'ennemi et réussit a le retenir à la périphérie de la capitale durant plusieurs jours. Toutefois, en l'absence de renfort, les défenseurs finirent par céder et furent forcé de se replier à l'abri de leur dernière ligne de défense protégeant le palais du gouverneur et le couvent.

L'un des plus puissant sorcier des Sons of Horus profitât de ce moment et d'un moment de doute d'une chanoinesse du Cœur Ardent, Cylyan, puis lui inspirer une possible issue favorable à ce conflit. Une fois sur que la chanoinesse avait reçu les conseils qui lui avaient été donné « par l'Empereur », les Sons of Horus lancèrent leur force dans un assaut massif mais particulièrement mal coordonné vers les derniers défenseurs. Cylyan profita de l'occasion inespérée, telle que l'Empereur lui avait prédit, pour lancer une contra attaque au travers des rangs des rebelles. L'assaut était désespéré, même surpris et mal organisé l'ennemi aurait du écraser la petite troupe sous le nombre.

Certaine de suivre la volonté de l'Empereur, Cylyan mena sa troupe au travers des lignes ennemis, comptant sur la rapidité pour empêcher l'ennemi de faire face à son unité. Cylyan parvint a jusqu'à la place du Sauveur où son unité fut foudroyé par une décharge d'énergie psychique qui déchiqueta chair et armure avec la même facilité, n'épargnant que la chanoinesse. Comme l'Empereur l'avait prévu, elle se trouvait désormais en face d'un psyker de grand pouvoir, l'initiateur de la révolte, l'hérétique qu'il lui fallait abattre au Nom de l'Empereur.

Cylyan se jeta sur son ennemi qui avait massacré ses propres fidèles en même temps que l'escorte de Cylyan et d'un revers de lame, la Chanoinesse mis un terme à l'existence du psyker. A la mort du psyker renégat, bon nombre des Gardes Impériaux et des civils qui s'étaient révoltés reprirent les armes au nom de l'Empereur pour tenter de racheter la faute qu'ils venaient de commettre et mériter Son pardon. Grâce a l'intervention de la chanoinesse, Canshor avait échappait a l'emprise du chaos.

Armoleth avait réussit a exécuter son plan. Canshor n'avait pas été anéantie mais il avait réussit a la mettre dans une situation qui lui était encore plus favorable qu'un simple massacre. La planète était maintenant exsangue, les effectifs de la gardes impériales avaient était saigné a blanc, les officiers qui n'avait pas juré allégeance au chaos été presque tous mort au combat, laissant une hiérarchie militaire totalement acquise a la cause des Sons of Horus. Mais le plus important était là : la chanoinesse qui avait repoussé l'ennemi grâce a l'aide de l'Empereur avait, comme Il lui avait demandé ramassé la lame démon du psyker renégat.

La tempête Warp se dissipa peu de temps après la fin de la première Campagne de Canshor et l'Imperium fut informé des événements qui étaient survenus sur la planète. La chanoinesse devint rapidement un objet de culte sur la

planète et de nombreux pèlerins voulurent s'y rendre, repeuplant Canshor. La planète se retrouvait plus peuplée qu'avant la guerre qui venait de s'y dérouler, ainsi que de la purge qui s'en était suivie pour traquer les « derniers » hérétiques.

Canshor fut reconstruite sur de nouvelles bases pour éviter que pareil Hérésie ne puisse s'y reproduire un jour. Un conclave de Thoriens étudia les événements qui s'étaient produits sur Canshor et prit la décision de nommer Cylyan chanoinesse supérieure de l'ordre du cœur ardent et de la canoniser sainte vivante. L'ancien gouverneur, qui avait survécu à l'insurrection, fut exécuté, selon certains pour avoir permis la rébellion, selon d'autres pour l'avoir organisé dans le but d'acquiescer le total contrôle du monde et de rejeter l'Imperium. Sainte Cylyan faisait partie des plus intransigeants qui exigeaient de purifier la planète de tous ceux qui avaient souillés la volonté de l'Empereur.

## La damnation de Sainte Cylyan

Sainte Cylyan prit seule la tête de la planète et organisa elle-même la reconstruction de la société. L'Administorium ne s'opposa pas à cela, une Sainte Vivante représentant une garantie suffisante de leurs intérêts pour ne pas avoir à se montrer regardant sur la façon dont elle agirait. Inspiré par son Arme Démon, Cylyan rabattit un monde totalement sous son emprise. Conformément à ses devoirs, elle fournissait hommes et armes à la garde impériale et payait les impôts à l'Administratum et la dîme à l'Adeptus Ministerium, évitant par la même que l'Imperium ne vienne regarder de trop près ses agissements.

L'ordre du Cœur Ardent organisait seule la traque et l'élimination des hérétiques sur Canshor, tenant l'Inquisition aussi éloigné que possible du monde en fournissant régulièrement des rapports sur les cultes découverts, et éradiqué sur le monde. N'ayant pas à première vue à ce soucier d'un Monde sous la tutelle d'une Héroïne de l'Adeptus Sororitas, l'Inquisition se contenta de ces rapports et laissa la Chanoinesse suprême diriger à sa guise la traque contre les traîtres et les psykers renégats.

Sous cet aspect rassurant qu'elle offrait aux autorités de l'Imperium, Cylyan permit aux cultes chaotiques de se multiplier à travers toute la planète. Cylyan favorisa l'émergence de nombreux cultes, les laissant développer leur dogme et attirer à eux de plus en plus de fidèles. Plus un culte gagnait en puissance, plus on lui laissait de marge de manœuvre pour continuer à croître, les forces de Cylyan retournant leur attention vers un culte plus faible et l'écrasant pour continuer à fournir à l'Imperium une preuve de la traque des hérétiques pour conserver l'autonomie de Canshor.

Durant plusieurs années Cylyan réussit à tenir secret l'augmentation permanente du nombre de cultes chaotiques sur Canshor, que ce soit en tenant l'Inquisition à l'écart ou en éliminant ceux qui auraient pu la perdre. Finalement, certains cultes devinrent si puissants que Cylyan ne pouvait plus tenir leur existence secrète. Elle prévint l'Administorium afin d'obtenir des renforts et mobilisa toute ses forces. Avant même que les troupes

qu'elle avait demandé n'arrive sur Canshor, Cylyan avait écrasé les cultes qu'elle protégeait autrefois et rendu à la planète un aspect qui suffirait à prouver à l'Inquisition sa loyauté.

L'Administorium parut satisfait de la façon dont Cylyan avait géré cette nouvelle crise mais souhaitait sanctionner la chanoinesse qui avait laissé se produire cette Hérésie sous ses yeux. Le statut de Sainte Vivante qui lui était accordé la rendait très difficile à condamner sans l'accord de l'Écclesiarchie, aussi la proposition de Cylyan d'entamer une croisade contre les ennemis de l'Empereur fut-elle bien accueillie et rapidement acceptée. Des vaisseaux de la flotte impériale furent placés à sa disposition pour partir en direction des abords de l'œil de la Terreur avec ses troupes. Cylyan recruta la majeure partie de ses forces dans les divers cultes guerriers qui s'étaient organisés dans la garde impériale ainsi que les sœurs de l'ordre du Cœur Ardent.

Lorsque la flotte de Sainte Cylyan approcha de l'œil de la Terreur, un petit nombre de vaisseaux des Sons of Horus l'attaqua brièvement avant de se replier vers. Cylyan donna l'ordre à son armée de poursuivre l'ennemi dans le Warp. Les vaisseaux l'escortant et n'étant pas sous ses ordres choisirent de ne pas la suivre, conscients des risques inconsidérés qu'une telle manœuvre représentait aussi près de l'œil de la Terreur. Son armée et elle furent considérées comme ayant été perdues dans le Warp en luttant contre les ennemis de l'Empereur.

Ce n'est qu'une fois au sein de l'œil de la Terreur qu'Armoeth prit contact avec l'héroïne de l'Imperium et l'invita à se joindre à ses forces. Cédant face aux promesses de pouvoir que sa lame démon ne cessait de lui susurrer depuis si longtemps, Cylyan accepta la proposition des Sons of Horus et joignit ses forces aux leurs. Le pacte scellé, Armoeth prit la décision de finir ce qu'il avait commencé depuis longtemps. Les Sons of Horus se remirent en route vers Canshor, bien décidés cette fois à écraser ce petit monde de façon définitive.

Les agents encore sur place déclenchèrent la révolte qu'ils avaient stoppée la première fois alors que les défenses orbitales de la planète étaient anéanties par les Sons of Horus. Les forces de défense au sol étaient encore diminuées par les effectifs que Cylyan avait emmenés avec elle dans sa croisade, si bien qu'elles furent balayées bien avant que des renforts ne puissent leur parvenir. Lorsque les renforts arrivèrent sur Canshor, il ne restait plus que des ruines et cette fois, l'acte avait été signé de l'œil d'Horus.

Les recherches effectuées sur Canshor apprirent à l'Inquisition la trahison de la Sainte Vivante. De rares rescapés purent témoigner de ce qui s'était produit. Afin de préserver l'Écclesiarchie d'un scandale, tous les survivants du massacre furent passés par le fil de l'épée ainsi que les troupes ayant participé aux recherches. Les rares documents prouvant la trahison qui s'était déroulée ici furent emmenés sur Nemesis Tessera et enterrés dans les archives. L'Administorium et l'Écclesiarchie ne pouvant se permettre d'admettre qu'une Sainte Vivante se soit révoltée contre l'Empereur sans risquer de nombreuses révoltes sur d'autres mondes.

# Règles Spéciales

## Marque du Chaos

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

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

## Compétence de Vétérans

Les descriptions de la liste d'armée spécifient quels personnages et unités ont droit aux compétences de vétérans. Les Sons of Horus ne peuvent en recevoir qu'une. Les marines renégats ne portant pas de marque du Chaos, ou la marque du Chaos Universel peuvent recevoir une compétence de vétéran, tandis que ceux portant une autre marque ne peuvent en recevoir aucune. Toutes les figurines d'une unité doivent disposer des mêmes compétences, y compris le personnage dont elles peuvent constituer la Suite. Ne comptent pas dans la limitation du nombre de compétences celles conférés automatiquement par la liste d'armée ou par une marque du Chaos. Aucune figurine ne peut posséder deux fois la même compétence.

Voyez les règles spéciales universelles du livre de règles pour savoir quelles compétences de vétérans peuvent être utilisées par un personnage lorsqu'il rejoint une unité ou qu'il possède des suivants.

## Pouvoirs Psychique du Chaos

Toute figurine ayant la capacité *Sorcier* peut recevoir un seul pouvoir psychique majeur et autant de pouvoirs psychique mineurs que vous le désirez. Si un *Familier* la suit (voir *Pouvoir et Equipements Psychiques*), elle peut disposer d'un pouvoir psychique majeur supplémentaire. Ces pouvoirs s'utilisent comme décrit dans le livre de règle de Warhammer 40.000.

## Démons

### Icônes du Chaos

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

Toute unité portant une marque du Chaos peut brandir gratuitement une icône de base. Toute Suite d'un *Seigneur*, d'un *Fils d'Horus* d'une unité indépendante d'*Elus* peut choisir une icône spéciale dans l'Arsenal pour le coût indiqué.

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

### Invocation de Démons

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

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

<b>Tour</b>	2	3	4 et plus
<b>D6</b>	4+	3+	2+

Lorsqu'une unité de démons entre en jeu, placez le gabarit d'artillerie en contact avec une unité portant une icône du Chaos. Des Démons ne peuvent se manifester qu'à proximité d'une icône du Chaos Universel ou de l'icône d'une escouade portant la même marque du Chaos qu'eux. Une unité de Sanguinaire de Khorne ne peut donc apparaître qu'à côté d'une unité détentrice d'une icône et portant la marque du Chaos Universel ou celle de Khorne. Jetez ensuite un dé de dispersion. Si un « Hit » est obtenu, laissez la gabarit où il est, sinon, déplacez le de 2D6ps dans la direction de la flèche. Les démons sont ensuite déployés dans la zone couverte par le gabarit. Une fois déployé, les démons peuvent se déplacer et lancer des assauts normalement. Les figurines de démons doivent être déployées sous le gabarit et à plus d'un ps de l'ennemi, celles qui ne rempliraient pas ces conditions sont perdues.

### Instabilité Démoniaque

Les démons sont tirés du Warp par leur invocation et y retourne tôt ou tard. Lorsqu'une unité démoniaque (à l'exception des démons majeurs et des Space Marines du Chaos possédés) doit effectuer un test de moral, celui-ci est remplacé par un test d'instabilité, effectué de la même façon. En cas d'échec, l'unité ne fuit pas mais subit une blessure (ne pouvant pas être sauvé) pour chaque point d'écart avec le résultat demandé. Si par exemple une unité de Portepeste (Cd8) perd un corps à corps, se trouve en infériorité numérique (malus de -1) et obtient un 9 sur son jet de dés, elle subit deux pertes. Les unités de démons ne peuvent pas être commandées au sens normal du terme, car il existe peu de chance qu'elles prêtent attentions aux divagations d'un démagogue, elles ne peuvent donc pas être rejointe par des personnages indépendants et utilisent toujours leur propre commandement pour tous leurs tests. Elles ne peuvent pas non plus bénéficier de relances ou devenir Sans Peur grâce à des équipements, des améliorations de véhicules ou des compétences.

## Démons Majeurs et Possession

Un autre moyen pour un démon de demeurer dans l'univers matériel est de se manifester dans un corps vivant. Les préparatifs requis pour invoquer un démon majeur sont considérables et pour être efficace, le rituel doit être accompli avant la bataille. Une unique figurine d'Aspirant champion de l'armée, appelé l'hôte, peut faire office de réceptacle pour le démon. Notez avant le début de la partie de quelle figurine il s'agit, même s'il n'est pas nécessaire de le révéler à votre adversaire. Un démon majeur ne peut prendre possession que d'une figurine portant la marque du Chaos Universel ou celle de son Dieu tutélaire (comme par exemple celle de Khorne pour un Buveur de Sang).

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

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

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

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

## Arme Démon

Une armée ne peut comporter qu'une seule arme démon. Cette restriction ne s'applique pas aux personnages spéciaux. Sont qualifiés d'armes démons celles décrites dans la section Armes Démons de l'Arsenal ou spécifiées comme telles dans les Livres du Chaos. Une arme démon ne prend pas forcément l'aspect d'une épée ou d'une hache : les modélistes sont libres de la représenter à leur guise tant qu'ils informent l'adversaire de sa nature.

## Domination

Chaque fois qu'une figurine inflige au moins une perte à l'ennemi grâce à une arme démon celle-ci se renforce et peut finir par dominer son maître. Effectuez un test de Commandement à la fin du tour, en cas d'échec, le porteur

subit une attaque identique à celle des *Périls du Warp*. Notez qu'il ne s'agit pas d'un test de morale mais d'un test de Commandement que les personnages *Sans Peur* doivent tout de même effectuer.

## « Pour le Warmaster ! »

Les Sons of Horus haïssent les armées ayant provoquées la perte du Warmaster. En face de celle-ci, les fidèles d'Horus se battent toujours avec acharnement et refusent de céder le moindre pouce de terrain à leurs ennemis.

Les armées considérées comme responsable de la mort d'Horus sont celles dont les Primarques défendaient le palais de l'Empereur lors de l'hérésie, savoir les Blood Angels et les Iron Hands ainsi que tout leurs chapitre successeurs, ainsi que les Légions se dirigeant vers Terra pour venir en renfort aux loyalistes, à savoir les Space Wolf et les Dark Angels, et tous leurs chapitres successeurs.

Pour sa trahison envers le Warmaster, Abaddon et ses laquais sont tout autant détestés des Sons of Horus qui font preuve d'autant de rancune contre leur ex-alliés que contre les défenseurs de l'Imperium.

Contre ces adversaires, les Sons of Horus suivent les règles *Obstinés* (page 75 du livre de règle) et *Pas de Repli !* (page 48 du livre de règle). Cette règle ne s'applique pas aux unités *Sans Peur*.

## Moyens limités

Ne possédant aucun monde sur lequel produire de nouvelles armes, les Sons of Horus sont dans l'incapacité de produire du matériel lourd. Leur unique moyen de se procurer de nouveaux véhicules est d'en capturer sur le champ de bataille, limitant grandement leurs ressources dans ce domaine.

Cet élément est représenté par les limitations frappant les Sons of Horus dans leur liste d'armée. A cela s'ajoute une autre limitation pour les rhinos utilisés par cette armée. Les Sons of Horus peuvent utiliser 2 rhinos sans la moindre restriction, toutefois, si ils souhaitent en utiliser d'avantage il doivent sacrifier un choix d'attaque rapide pour avoir accès à 2 rhinos supplémentaires.

## Sons of Horus

Les bandes de combattants des Sons of Horus sont menées au combat par des vétérans ayant maintes fois prouvés leur allégeance envers le Warmaster et les puissances de la ruine. Ces combattants mettent à mal le moral de leurs ennemis par leur seule présence, témoignage du total abandon des fidèles d'Horus aux Dieux du Chaos en échange de pouvoirs qu'ils utilisent pour frapper ceux qui s'opposent à leur volonté.

Toutes les unités de Sons of Horus doivent comporter un aspirant champion. Ceci ne s'applique qu'aux Sons of Horus et non aux marines renégats ou aux autres unités qui peuvent avoir rejoint leur rang. Tous les personnages Sons of Horus reçoivent également gratuitement le don *Visage Démoniaque* qui n'entre pas en compte dans les points d'équipement du personnage ni dans la limite de point des dons qu'il peut posséder.

Seul les aspirant champion des unités de Sons of Horus peuvent servir d'hôte à un Démon Majeur.

Les unités de Sons of Horus DOIVENT posséder une marque du chaos.



# Arsenal du Chaos

## Marques du chaos

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

Marque du Chaos Universel* ...	5/1 pts
Marque de Khorne*	15/5 pts
Marque de Nurgle*	12/5 pts
Marque de Slaanesh*	15/5 pts
Marque de Tzeentch*	10/7 pts

## Armes

### Arme à une main

Arme de corps a corps*	1 pt
Arme énergétique*	15/10 pts
Gantelet énergétique*	25/15 pts
Griffe éclair*	25/15 pts
Pistolet à plasma	15/10 pts
Pistolet bolter	1 pt
Poing tronçonneur*	30/18 pts

### Arme à 2 mains

Arme de corps à corps à deux mains	3 pts
Bolter	2 pts
Bolter jumelés*	3 pts
Fulgurant*	5 pts
Bolter/Lance flamme*	10/5 pts
Bolter/Fuseur*	15/10 pts
Bolter/Lance Plasma*	15/10 pts
Paire de griffe éclair*	30 pts

## Equipement

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

Arme de maître*	15/10 pts
Armure terminator	25/19 pts
Balise de téléportation*	5 pts
Bioniques*	5 pts
Bombes a fusion	5 pts
Chiens du chaos	10 pts /fig
Grenades a fragmentation	1 pt
Grenades antichars	2 pts
Icône personnelle*	10 pts
Moto Space Marine du Chaos	30/20 pts
Pointes d'ornement*	10 pts

## Pouvoirs/Equipements psychiques

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

Bénédictio du chaos*	20 pts
Convergence Warp*	10 pts
Eclair de mort*	10 pts
Familiers*	5 pts
Mutation de masse	20 pts
Pouvoir psychique mineur*	10 pts
Souffle du chaos*	20 pts
Talisman du Warp*	5 pts

## Dons Démoniaques

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

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

## Compétence de Vétéran

Contre Attaque*	10/2 pts
Charge Féroce*	15/3 pts
Infiltrateur	15/3 pts
Mouvement a couvert	5/1 pts
Spécialiste du siège*	5/1 pts
Terrain Difficile	-/2 pts
Tueurs de Char*	15/3 pts
Vision Nocturne*	5/1 pts

## Dons des Dieux

Seules les figurines portant la marque du Dieu correspondant peuvent recevoir des équipements et capacités issus des Livres du Chaos. Reportez-vous aux Livres du Chaos pour plus de détail. Le coût des dons des Dieux compte dans la limite d'équipement des figurines.

## Dons de Khorne

Armure de Berserker	5/1 pts
Bannière de Rage*	25 pts
Bannière de Fureur*	25 pts
Colère de Khorne	15 pts
Collier de Khorne*	5 pts
Hache tronçonneuse de Khorne*	3/1 pts
Hache de Khorne	20/15 pts
Insensible a la douleur	15/5 pts
Juggernaut de Khorne	35 pts
Talisman de Sang Ardent	10/5 pts
Vouge de Berserk*	40 pts
Hache de Fureur*	30 pts

## Dons de Nurgle

Bannière Pestilentielle*	30 pts
--------------------------	--------

Bête de Nurgle	25 pts
Bourdon Pandémique*	25 pts
Epée Pestilentielle*	25/15 pts
Faucheuse*	25 pts
Grenades Buboniques	20 pts
Nurglings Parasites*	20 pts
Pourriture de Nurgle*	5 pts
Pouvoir Psychique Mineur	10 pts

## Dons de Slaanesh

Aiguillon du Désir*	30 pts
Attrait de Slaanesh	25 pts
Aura de Consentement*	10 pts
Bannière de Souffrance	25 pts
Bannière d'extase*	25 pts
Droge de Combat*	25 pts
Eclateur Sonique*	5 pts
Fouet de Tourment*	25 pts
Monture de Slaanesh	25 pts
Pouvoir Psychique Mineur*	10 pts
Sirène de Mort*	10 pts

## Dons de Tzeentch

Apprenti Sorcier*	5 pts chacun
Bannière du changement*	30 pts
Bâton de Confusion*	30 pts
Bolts Inferno*	8 pts
Destin Voilé*	10 pts
Disque de Tzeentch	30 pts
Eclair du changement*	25 pts
Epée Warp*	20 pts
Oeil de Tzeentch	20 pts
Pouvoirs psychiques mineurs	10 pts
Talisman de Tzeentch	5 pts

## Armes Démon

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

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

## Améliorations de véhicules

Blindage renforcé	5 pts
Fumigènes	3 pts
Hurle-Haine	15 pts
Mutation de Coque	30 pts
Lame de Bulldozer	5 pts
Lance-missiles Havoc	25 pts
Possession démoniaque	20 pts
Possession parasitaire	20/40 pts
Projecteur	1 pt
Runes Blasphématoire	10 pts
Véhicule Vivant	20 pts

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

**Limitations :** Un Seigneur du Chaos ou un Fils d'Horus ne peut recevoir plus de 150 points d'équipement et de dons démoniaques, dont pas plus de 120 points ne peuvent être alloués aux dons. Les autres personnages sont limités à 75 points d'équipement et de dons démoniaques, dont pas plus de 60 points ne peuvent être alloués aux dons. Aucune figurine ne peut recevoir deux fois le même équipement.

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

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

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

### Arme de Corps à Corps à Deux Mains

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

### Arme de Maître

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

### Armure Terminator

Grâce au massif exosquelette de l'armure et à ses puissants servo-membres intégrés, les Space Marines du Chaos en armure Terminator comptent toujours comme étant immobile lorsqu'ils tirent même si ils ont bougés. Ils ne sont par contre pas très agiles : incapables de poursuivre un adversaire moins encombré, ils ne peuvent donc que *consolider* et jamais effectuer de *percée*. Les figurines en armure Terminator bénéficient d'une sauvegarde d'armure de 2+, d'une sauvegarde invulnérable de 5+ et ajoutent +1 à leur caractéristique d'Attaque. Elles peuvent aussi se téléporter sur le champ de bataille et se déployer en frappe en profondeur si la mission le permet.

### Balise de Téléportation

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

### Bolter / Fuseur

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

### Bolter / Lance-flammes

Tire comme un bolter mais peut être utilisé comme un Lance-flamme une fois par partie.

### Bolter / Lance-plasma

Tire comme un bolter mais peut être utilisé comme un Lance-plasma une fois par partie.

### Bioniques

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

figurine dispose de la capacité Insensible à la Douleur, ses bioniques n'ont pas d'effets.

permet de se déplacer comme une moto. Référez-vous aux pages concernées du livre de règle de Warhammer 40.000 pour trouver les règles régissant ces mouvements. Aucune figurine ne peut disposer de plus d'un seul de ces modes de déplacement spéciaux.

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

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

**Endurance :** La marque de Nurgle ou certains dons démoniaques peuvent améliorer l'Endurance d'une figurine, c'est néanmoins son Endurance non modifiée qui sert à déterminer si une attaque lui inflige une Mort Instantanée. La seule exception à cette règle est le bonus accordé par une *Stature Démoniaque* : une figurine dont l'Endurance passe à 5 grâce à ce don ne perd donc pas d'un seul coup tous ses Points de Vie si elle est blessée par le tir F9 d'un canon laser par exemple.

figurine dispose de la capacité Insensible à la Douleur, ses bioniques n'ont pas d'effets.

### Chiens du Chaos

*Suivants.* Le personnage est accompagné par un maximum de quatre féroces Chiens du Chaos valant chacun 10 points.

Leur profil est le suivant :

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

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

### Griffes Eclairs

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

### Icône Personnelle

La figurine porte son icône personnelle à la gloire des dieux du Chaos. Le dieu loué par cette icône est le même que celui dont la figurine porte la marque. Une icône personnelle peut être utilisée lors de l'invocation de démons au même titre que l'icône d'une unité.

## Moto Space Marine du Chaos

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

## Poing Tronçonneur

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

## Pointes d'ornement

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

## Dons Démoniaques

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

## Armure Démon

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

## Aura Démoniaque

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

## Chaînes Démoniaques

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

## Enfant du Chaos

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

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

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

## Essence Démoniaque

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

## Feu Démoniaque

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

Portée 12 ps F4 PA6 Assaut 2

## Force Démoniaque

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

## Griffes Démoniaques

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

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

## Monture Démoniaque

La figurine est montée sur une Monture Démoniaque, celle-ci pouvant prendre plusieurs aspects décrits plus loin dans les Livres du Chaos. La *Monture Démoniaque* typique se présente sous la forme d'un cheval ou d'un carnassier aux multiples mutations. Elle se déplace comme de la cavalerie (voir page 93 du livre de règles) et confère la capacité *Résistance Démoniaque* à celui qui la monte.

## Mutation Démoniaque

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

## Régénération Démoniaque

A certains combattants prometteurs, les Puissances de la Ruine ont offert la capacité de guérir n'importe quelle blessure à une vitesse stupéfiante pour éviter qu'une mort prématuré ne les prive d'un de leur plus précieux instrument. Au début de chacun de vos tours, lancez un D6 pour chaque figurine possédant ce don ayant perdu un ou plusieurs PV. Sur un 6 la figurine récupère un PV (elle ne peut pas dépasser son nombre de PV maximum). Si une créature possédant ce don est tué, ne la retirez pas immédiatement de la table mais couchez la afin de prouver son état. Au début de votre prochain tour, faites le test normalement. Si elle le rate, retirez la comme perte, si elle le réussit, la figurine se relève et participe normalement à la suite des combats (si elle faisait partie d'une unité remettez la au contact de celle-ci). Il est impossible de régénérer une blessure provoqué par une arme dont la Force est au moins égale au double de l'Endurance de la créature (si toutefois la figurine est immunisé aux Mort Instantanée et possède plusieurs point de vie elle restera bien sûr sur la table, mais son nombre de PV maximum sera réduit de 1 pour savoir si il lui est possible de régénérer un PV).

## Résistance Démoniaque

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

## Rune Démoniaque

Ce champion des Dieux sombres a reçu d'eux en récompense une rune du Chaos à travers laquelle se focalise leur influence et rappelant à tous qu'ils lui ont accordé leurs faveurs en le destinant à la grandeur. Un tel individu n'est pas facile à tuer et les attaques non sauvegardés dont la Forceest au moins le double de son Endurance lui font simplement perdre un Point de Vie de façon normale au lieu de provoquer une *mort instantanée*.

## Stature Démoniaque

Ce Space Marine du Chaos a horriblement muté et revêtu l'aspect d'un Prince Démon en atteignant une taille monstrueuse. La figurine gagne +1 en Endurance, +1 en Force, et elle compte comme une *Créature*

*Monstrueuse*. Elle annule donc les sauvegardes d'armures adverses et ajoute le résultat de 2D6 à sa Force pour la pénétration des blindages au corps à corps.

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

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

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

#### **Venin Démoniaque**

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

#### **Visage Démoniaque**

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

#### **Vitalité Démoniaque**

Le corps d'une figurine bénéficiant de ce don continue de se mouvoir par la seule force de sa volonté après avoir subi des blessures qui auraient du venir à bout de n'importe quel combattant depuis longtemps. Une figurine possédant ce don n'est pas immédiatement retiré du jeu lorsqu'elle perd son dernier point de vie. Le joueur doit effectuer un test de commandement, si il est réussi, cette figurine continue de se battre normalement jusqu'à la fin du prochain tour du joueur la contrôlant, moment où ses forces la trahisse et où elle sombre finalement dans la mort (et est immédiatement retiré de la partie). Durant ce temps, la figurine subit un malus

de -1 pour toucher au tir comme au corps à corps. Cette capacité est annulée par les blessures infligées par des armes dont la Force est au moins le double de l'Endurance de la Figurine.

#### **Vitesse Démoniaque**

Les mutations de la figurine, quatre pattes ou deux longues jambes, lui permettent de se déplacer comme de la cavalerie (voir page 57 du livre de règles).

La figurine peut toujours décider de se déplacer à la même vitesse que l'infanterie au cours de n'importe quelle phase de mouvement ou d'assaut. Si elle débarque d'un véhicule lors de sa phase de mouvement, elle ne pourra charger qu'à la vitesse de l'infanterie lors de la phase d'assaut du même tour.

#### **Vol Démoniaque**

La figurine est dotée d'immenses ailes démoniaques, elle compte comme étant équipée de réacteurs dorsaux (voir page 55 du livre de règle).

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

### **Icônes Spéciales**

#### **Icône Démoniaque**

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

#### **Icône du Chaos Universel**

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

## **Pouvoirs et Equipements Psychique**

#### **Bénédictio du Chaos**

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

La description des Enfants du Chaos se trouve dans la section arsenal. Ce nouvel Enfant du Chaos constitue une unité avec le sorcier l'ayant transformé (il doit respecter la cohérence d'unité, donc si *Bénédictio du Chaos* est lancé grâce à *Convergence Warp*, et qu'un Enfant du Chaos est créé à plus de 2ps du Sorcier, mettez le simplement au contact de ce dernier). Il compte comme faisant partie de l'armée du Chaos dès son apparition et peut lancer un assaut durant la phase d'assaut. Les figurines transformées en Enfant du Chaos sont considérées comme mortes pour le calcul des Points de Victoire, même si la créature survit à la bataille. Les seules figurines amies pouvant être transformées sont les Space marines du Chaos (de tous types), les marines renégats, (de tous types), en aucun cas leurs suivant.

#### **Convergence Warp**

Il s'agit d'une amélioration pouvant être appliquée à n'importe quelle arme de corps à corps, compris une arme démon. Celle-ci est gravée de runes permettant au Sorcier de mieux y canaliser son énergie. La *Convergence Warp* ajoute +1D6 à la portée de tout pouvoir psychique lancé par le Sorcier, à l'exception de *Souffle du Chaos*. Jetez le dé à chaque fois qu'un nouveau pouvoir est lancé.

#### **Eclair de Mort**

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

Portée 18 ps F5 PA4 Assaut 3

#### **Familier**

Un Sorcier ne peut normalement se servir que d'un seul pouvoir psychique majeur, mais un Familier lui permet d'en connaître

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

### Mutation de Masse

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

- 1 Aucun effet. Les membres de l'unité se transforment mais n'y gagnent rien d'utile. Jetez 1D6 pour chacun d'eux : sur un 1, la figurine mute en un tas de chaire hurlante et est retirée comme perte.
- 2 L'unité gagne Force Démoniaque
- 3 L'unité gagne Visage Démoniaque
- 4 L'unité gagne Résistance Démoniaque
- 5 L'unité gagne Aura Démoniaque
- 6 L'unité gagne Mutation Démoniaque

### Pouvoir Psychique Mineur

Les Sorciers peuvent utiliser les pouvoirs psychiques mineurs génériques détaillés dans *White Dwarf* 89 et dans le recueil *Chapter Approved* 2003. Voir la règle spéciale *Pouvoirs Psychiques du Chaos*.

### Sorcier

Un personnage ayant cette capacité peut utiliser des pouvoirs psychiques. Celle-ci est interdite aux figurines portant la marque de Khorne. Voir la règle spéciale *Pouvoirs Psychiques du Chaos*.

### Souffle du Chaos

Un Sorcier du Chaos peut utiliser ce pouvoir psychique pendant la phase de tir au lieu de tirer. Pour utiliser ce pouvoir, le Sorcier doit réussir un test psychique. Placez le gabarit de souffle en contact avec lui, toute figurine totalement ou partiellement couverte subit sur un 4+ une

blesse annulant les sauvegardes d'armures ou de couverts (les sauvegardes invulnérables peuvent être tentées normalement). Les figurines n'ayant pas de caractéristique d'Endurance ne sont pas affectées.

### Talisman du Warp

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

### Compétences de Vétérans

Les Compétences de vétérans sont décrites dans la section règles spéciales universelles du livre de règle (page 74 à 76).

### Spécialiste du Siège

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

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

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

### Terrain Difficile

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

### Armes Démons

#### Arme Kaï

Lorsque la tempête Warp nommée Gae-Sann enveloppa le système de Kaï au trente-quatrième millénaire, l'œil de la Terre absorba d'un coup toute une culture industrielle, dont les maîtres forgerons voulurent échanger leurs talents contre leur vie sauve et conçurent alors grâce aux flux du Warp des armes qu'ils n'auraient jamais imaginées auparavant. Cela ne parvint néanmoins pas à apaiser les démons qui vinrent détruire leurs domaines et les seuls vestiges de la destruction de Kaï furent ces armes assemblées par ses habitants pour amadouer, en vain, leurs bourreaux.

Une Arme Kaï ressemble à un énorme bolter archaïque, si lourd qu'un homme normal ne pourrait le porter seul. C'est une arme à deux mains qui agit comme un catalyseur psychique transformant la malveillance du tireur en projectiles

tangibles. Une Arme Kaï s'utilise comme une arme de tir normale possédant le profil suivant :

Portée 24 ps F6 PA3 Assaut 2

#### Hache d'Effroi

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

Aucune touche réussie avec une *Hache d'Effroi* n'a jamais à obtenir plus de 4+ pour blesser, qu'elle que soit l'Endurance de sa cible, et ses coups annule les sauvegardes invulnérables, qu'elle que soit leur origine (mais pas les sauvegardes d'armures). La *Hache d'Effroi* n'apporte aucun bénéfice contre les véhicules.

#### Lame Noire

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

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



### Lance d'Ether

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

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

Portée Souffle F4 PA3 Assaut 1

## Améliorations de Véhicules

### Runes Blasphématoires

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

### Possession Démoniaque

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

### Hurle-Haine

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

### Lame de Bulldozer

Les véhicules équipés d'une lame de Bulldozer peuvent relancer leur test de terrain difficile tant qu'ils ne bougent pas de plus de 6 ps lors du même tour. Ne peut pas être fixé sur un Dreadnought ou un Land Speeder.

### Blindage Renforcé

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

### Lance-missiles Havoc

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

Portée 48ps F4 PA6 Lourde 2/Expl.

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

### Véhicule Vivant

Ce véhicule attaque les ennemis à proximité à coups de lames, de tentacules ou en vomissant des gerbes de flammes ou de bile. Lors de la phase de tir, il peut porter à une unité ennemie située dans un rayon de 3 s 1D6 attaques de tir de F4. il peut le faire en plus de ses tirs normaux, à moins qu'il ne soit dans l'incapacité de tirer, pour quelque raison que se soit. Les cibles ne comptent pas comme étant engagées au corps à corps et peuvent se déplacer librement lors de leur phase de mouvement suivante.

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

### Mutation de Coque

La Coque du Véhicule a subi l'influence des Sombres Dieux. Ornée de piques, de gargouilles et de symboles arcaniques, elle se tord pour se reformer après chaque

impact. Sur chacune de ses localisations, la valeur de blindage du véhicule augmente de +1 point jusqu'à un maximum de 14.

### Possession Parasitaire

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

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

### Bolters Jumelés sur Pivot

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

### Projecteur

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

### Fumigènes

Voir les règles des fumigènes page 69 du livre de règle de Warhammer 40.000.

# QG

## 0-1 Seigneur du Chaos ou Seigneur Sorcier ou Prince Démon

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

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

**Nombre / Escouade :** 1

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

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

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

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

**Personnage :** un Seigneur du Chaos est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de règle de Warhammer 40.000. S'il est escorté par une Suite, il ne peut pas la quitter tant que celle-ci compte au moins un membre.

### Règles Spéciales

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

**Sons of Horus :** Le seigneur du Chaos est toujours un fidèle d'Horus, il suit donc la règle *Sons of Horus* et doit toujours porter une marque du Chaos.

## 0-1 Fils d'Horus

*Les plus puissants des Sons of Horus acquiert de nombreuses faveurs de la part des puissances de la ruine, mais nombre d'entre eux refusent d'accéder au rang de Prince Démon pour suivre la même voie que le Warmaster. Suivant les idéaux martiaux du Warmaster, ils préfèrent accroître leurs forces par le combat et en développant chacune de leurs capacités plutôt que de s'abaisser à accepter de gagner en puissance simplement en servant les Dieux. Leur maître est Horus, lui seul mérite d'être vénéré.*

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Fils d'Horus	80	7	5	5	5	3	5	3	10	3+

**Armes :** Un Fils d'Horus peut recevoir tout équipement autorisé par l'arsenal du Chaos.

**Options :** Un Fils d'Horus doit porter une seule marque du Chaos. Il a accès à l'Arsenal du Chaos ainsi qu'aux compétences de vétérans.

Un Fils d'Horus peut devenir Sorcier pour +10 points, ce qui lui donne accès à la section Pouvoirs et Equipements Psychique de l'Arsenal du Chaos.

**Personnage :** un Fils d'Horus est un personnage indépendant soumis a toutes les règles correspondantes du livre de règle de Warhammer 40.000. S'il est escorté par une Suite, il ne peut pas la quitter tant que celle-ci compte au moins un membre.

### Règles Spéciales

**Suite :** Un Fils d'Horus peut être escorté par une Suite d'Elus (reportez vous à leur description page ?? pour plus de détails).

**Fils d'Horus :** à l'instar du Warmaster, les Fils d'Horus refuse d'accéder au rang de prince Démon et continuent de se battre sous leur apparence « humaine ». Un Fils d'Horus ne peut jamais recevoir le don *Stature Démoniaque*. Il ne prend pas non plus l'aspect d'un prince Démon, même si il possède plus de 50 pts de dons démoniaque. Un Fils d'Horus et donc toujours une figurine de taille 2, avec un socle de 40mm.

**Sons of Horus :** Le seigneur du Chaos est toujours un fidèle d'Horus, il suit donc la règle *Sons of Horus* et doit toujours porter une marque du Chaos.

**Seigneur du Chaos :** Les Fils d'Horus sont considérés comme des Seigneurs du Chaos et compte dans la limitation des Seigneur du Chaos pouvant être choisis. Il n'est donc pas possible de jouer à la fois un Seigneur du Chaos et un Fils d'Horus dans le même schéma d'armée.

## 0-1 Démon Majeur

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

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

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

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

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Buveur de Sang	180	9	0	8	6	4	4	5	10	3+/4+
Grand Immonde	125	5	3	7	6	6	2	3	10	-/4+
Duc du Changement	135	8	4	6	6	4	6	3	10	-/4+
Gardien des Secrets	140	7	3	7	6	4	4	5	10	-/4+

**Nombre / Escouade :** 1

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

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

**Personnage :** Les démons majeurs sont des personnages indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de règle de Warhammer 40.000.

### Règles Spéciales

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

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

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

**Créature Monstrueuse :** Voir livre de règle de Warkammer 40.000 page 55

**Invulnérable :** Les démons majeurs sont fait de la matière brute du Chaos. Ils sont par conséquent très difficiles à détruire et bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

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

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

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

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

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

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



## Lieutenant du Chaos ou Sorcier

De nombreux Seigneurs du Chaos s'adjoignent un Lieutenant digne de confiance chargé de les seconder. Il s'agit de guerriers puissants et expérimentés, prêts à prendre le commandement si quelque chose arrive « par malheur » à leur maître...

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

**Nombre / Escouade :** 1

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

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

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

**Personnage :** un Lieutenant du Chaos est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de règle de Warhammer 40.000. S'il est escorté par une Suite, il ne peut pas la quitter tant que celle-ci compte au moins un membre.

### Règles Spéciales

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

**Sons of Horus :** Un Lieutenant du Chaos est toujours un fidèle d'Horus, il suit donc la règle *Sons of Horus* et doit toujours porter une marque du Chaos.

## Transport : Rhino Sons of Horus

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

**Type :** Char.

**Equipage :** Sons of Horus.

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

**Options :** Un Rhino Sons of Horus peut recevoir n'importe quel don et amélioration de véhicule autorisé par l'Arsenal du Chaos.

**Transport :** Un Rhino Sons of Horus peut transporter jusqu'à dix Space Marines du Chaos. Il ne peut pas embarquer de Terminators, d'Obliterator, de Space Marines d'assaut, de démons, de Chasseurs Blanc, ni aucune figurine possédant le don *Stature Démoniaque*.

**Poste de Tir : 1.** Le toit du Rhino est équipé d'une trappe qui peut être utilisée comme poste de tir par deux passagers maximum.

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

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

**Moyens Limités :** voir les règles spéciales des Sons of Horus pour plus de détails.

# Elites

## Elus

Les Elus constituent l'élite des Space Marines du Chaos. Vieux de plusieurs milliers d'années, se sont les guerriers les plus expérimentés et les plus compétents des Légions renégates. Ensemble, ils ont ravagés des planètes, marchés au devant de leurs armées et participé à la ruine de plusieurs civilisation. Ils sont les Elus des Dieux du Chaos, fléau de tout ce qui vit.

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Elu	15	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Elu Terminator	+21	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Elu Aspirant Champion	+13	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Elu Champion Terminator	+34	4	4	4	4	1	4	3	10	2+

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

- Jusqu'à 1 000 points : 10 Elus maximum
- De 1001 à 2000 points : 20 Elus maximum
- De 2001 à 3 000 points : 30 Elus maximum
- A partir de 3 001 points : 40 Elus maximum

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

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

**Personnage :** N'importe quel nombre d'Elus en armure énergétique ou Terminator peuvent être promus au rang d'Aspirant Champion pour +13 points chacun. Les Aspirants Champions ont accès à l'Arsenal du Chaos, mais ils ne peuvent pas être équipés des armes de la liste ci-dessous.

Un seul aspirant champion dans chaque unité ou suite peut devenir *Sorcier* pour +5 points.

**Armes :** Chaque Elu est équipé d'une arme de corps à corps ainsi que d'un pistolet bolter ou d'un bolter.

**Options :** N'importe quel nombre d'Elus en armure énergétique peut recevoir une armure Terminator pour +21 points chacun. Une figurine ainsi équipée remplace son armement par une arme énergétique et des bolters jumelés. L'arme énergétique peut être remplacé par un gantelet énergétique pour +5 points, par une griffe éclair pour +5 points ou par un poing tronçonneur pour +8 points. Les bolters jumelés peuvent être remplacé par un bolter / Lance-flammes pour +5 points, par un bolter / Fuseur pour +10 points ou par un Bolter / Lance-plasma pour +10 points.

Dans chaque unité ou Suite, un Elu en armure Terminator sur trois peut échanger ses bolters jumelés contre une arme de la liste suivante : Autocanon faucheur pour +15 points, lance-flammes lourd pour +10 points.

Les Elus en armure énergétique peuvent être équipé de grenade à fragmentation pour +1 point par figurine et/ou des grenades antichars pour +2 points par figurine.

Dans chaque unité ou Suite, un Elu en armure énergétique sur trois peut échanger son bolter contre une arme de la liste suivante : lance-flamme pour +6 points, Fuseur, Pistolet à plasma ou Lance-plasma pour +10 points, Bolter lourd ou Autocanon pour + 15 points, Lance-missile pour +20 points ou Canon laser pour +35 points.

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

Tous les Elus d'une unité peuvent porter la même marque du Chaos et posséder une compétence de vétérans s'ils en ont la possibilité.

**Icône Spéciale :** Une unité ou une Suite d'Elu portant la marque du Chaos Universel peut brandir une icône spéciale pour +20 points. Il en existe deux types : l'*Icône du Chaos Universel* et l'*Icône Démon*. Les unités d'Elus portant une autre marque peuvent posséder l'une des icônes du dieu qu'elles servent. Reportez-vous au Livre du Chaos pour plus de détails.

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

**Sons of Horus :** Les Elus peuvent être des fidèles d'Horus sans coût supplémentaire (s'ils n'en sont pas, ils sont alors des Marines renégats). Tous les membres d'une unité ou d'une Suite d'Elu doivent être, ou ne pas être, des Sons of Horus. Si les Elus suivent la règle *Sons of Horus* ils doivent toujours porter une marque du Chaos.

## 0-1 Culte d'Obliterator

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

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Obliterator	75	4	4	5	4(5)	2	4	2	9	2+/5+

**Nombre / Escouade :** 1-3.

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

### Règles Spéciales

**Sans Peur :** Voir le livre de règle de Warhammer 40.000 page 75.

**Culte :** Un Culte d'Oblitérateur ne peut rejoindre une armée que si au moins l'un des QG de l'armée porte la marque du *Chaos Universel*.

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

**Armes d'obliterator :** Canon Laser, autocanon, lance-missile (à fragmentation uniquement), bolter lourd, lance-plasma jumelés, lance-flamme et gantelet énergétique. Les Obliterators peuvent changer d'arme entre différentes phases, ils peuvent donc tirer avec un lance-plasma jumelés, puis lancer un assaut avec des gantelets énergétiques.

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

**Lents et Méthodiques :** Les Obliterators sont imposants et massifs. Ils avancent de manière progressive en tirant sans discontinuer. Pour représenter ceci, ils comptent toujours comme étant immobiles lorsqu'ils tirent, même s'ils se sont déplacés lors de la phase de mouvement. Ils sont néanmoins particulièrement lents et se déplacent toujours comme s'ils se trouvaient en *Terrain Difficile*. Ils ne reçoivent jamais le bonus de +1 Attaque lorsqu'ils lancent un assaut et compte toujours comme ayant une initiative de 1 pour combattre au corps à corps.

**Nature Démoniaque :** Les Obliterators possèdent les dons *Aura Démoniaque*, *Résistance Démoniaque* et *Armure Démoniaque* (bonus déjà inclus dans le profil).

## 0-1 Culte de Prédateur de Khorne

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prédateur de Khorne	40	5	2	5	4(5)	2	4	3(4)	9	3+

Voir le livre de Khorne pour plus de détails.

## 0-1 Culte de Pesteux de Nurgle

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pesteux de Nurgle	35	4	2	4	5(6)	2	3	2(3)	9	3+

Voir le livre de Nurgle pour plus de détails.

## 0-1 Culte de Damnés de Slaanesh

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Damné de Slaanesh	35	5	2	5	4(5)	2	4	2(3)	9	3+

Voir le livre de Slaanesh pour plus de détails.

## 0-1 Culte d'Oracle de Tzeentch

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Oracle de Tzeentch	35	4	3	4	4(5)	2	4	2(3)	8	3+/5+

Voir le livre de Tzeentch pour plus de détails.

## 0-1 Escouade de Terminator

Les marines renégats rejoignant les Sons of Horus amènent avec eux leurs armes et leur équipement, ce qui permet aux fils d'Horus de disposer d'armures tactiques *Dreadnought* en plus grand nombre que la plupart des autres groupes de Marines sillonnant l'œil de la Terre.

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+/5+

**Nombre / Escouade :** Sergent et 4-9 Terminators

**Armes :** Le sergent est armé d'un Fulgurant et d'une arme énergétique. Tous les autres Terminators sont équipés d'un Fulgurant et d'un gantelet énergétique ou un griffe éclair.

**Options :** Jusqu'à 2 Terminators peuvent remplacer leur Fulgurant par l'une des armes suivantes : Canon d'Assaut pour +20 points ou Lance-flamme lourd pour +10 points.

Toute figurine avec un Gantelet énergétique peut le remplacer par un poing tronçonneur pour +3 points. Jusqu'à deux Terminators peuvent remplacer leur Gantelet énergétique par un marteau tonnerre pour +5 points. Un Terminator avec une griffe éclair peut remplacer son fulgurant par une autre griffe éclair pour +5 points.

L'escouade de Terminator peut recevoir une marque du Chaos.

**Personnage :** Le sergent de l'escouade peut sélectionner a accès à l'Arsenal du Chaos.

**Transport :** Si l'unité comporte cinq figurines, elle peut embarquer dans un Land Raider. Voir les Soutiens pour plus de détails.

### Règles Spéciales

**Compétences de Vétérans :** Si l'unité ne porte pas de marque du Chaos, ou la Marque du Chaos universel, elle peut recevoir une compétence de vétéran.

**Frappe en Profondeur :** Les Terminators peuvent être téléportés directement sur le champ de bataille. Pour représenter ceci, ils peuvent utiliser les règles de *Frappe en Profondeur* pour se déployer, même si la mission ne l'autorise pas.

## Sons of Horus Possédés

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

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

**Nombre / Escouade :** 5-10.

**Armes :** Pistolet bolter et arme de corps à corps.

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

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

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

*Vol Démoniaque* pour +10 points par figurine.

*Griffes Démoniaque* pour +5 points par figurine.

*Feu démoniaque* pour +5 points par figurine.

*Visage Démoniaque* pour +2 points par figurine.

*Mutation Démoniaque* pour +10 points par figurine.

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

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

**Sons of Horus :** Les Possédés peuvent être des fidèles d'Horus sans coût supplémentaire. Tous les membres d'une unité de possédés doivent être, ou ne pas être, des Sons of Horus. Si les Possédés suivent la règle *Sons of Horus* ils doivent toujours porter une marque du Chaos et l'unité doit être menée par un Aspirant Champion.

# Troupes

## Sons of Horus

*Les Sons of Horus se battaient autrefois pour l'Empereur sous les ordres du Warmaster, et ils étaient chargés de porter Sa lumière au travers de tout l'univers. Ils ont depuis longtemps brisé leurs vœux pour s'allier aux dieux du Chaos, plaçant leur soif de pouvoir au-dessus de tout. Leurs armures, leurs armes et même leur apparence physique ont changé pour refléter leur nouvelle allégeance ainsi que la face cachée de leur âme. A présent, l'humanité ne connaît pas d'ennemis plus dangereux que ceux qui furent ses anciens protecteurs.*

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

**Nombre / Escouade :** 5-10

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

**Options :** L'un des Marines du Chaos de l'escouade peut recevoir une des armes lourdes suivantes : canon laser pour +15 points, lance missile pour +10 points, autocanon pour +10 points, multi-fuseur pour +10 points (Marines renégats uniquement), bolter lourd pour +5 points. L'un des Marines du Chaos de l'escouade peut recevoir une des armes spéciales suivantes : lance-plasma pour +10 points, fuseur pour +10 points, lance-flamme pour +6 points, pistolet à plasma pour +10 points. Si vous ne choisissez pas d'arme lourde, un second Marine du Chaos de l'escouade peut recevoir une arme spéciale.

L'escouade entière peut être équipée de grenades à fragmentation pour +1 point par figurine, et/ou de grenades antichars pour +2 points par figurine. L'unité peut recevoir une marque du Chaos ainsi qu'une compétence de vétérans (voir règles spéciales) s'ils en ont la possibilité. Si une unité reçoit une marque du Chaos, ses options d'armes peuvent changer. Reportez vous aux livres du Chaos.

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

**Transport :** L'unité peut embarquer a bord d'un Rhino pour +50 points (voir page ?? pour plus de détails).

### Règles Spéciales

**Sons of Horus :** Les membres d'une unité peuvent être des fidèles d'Horus sans coût supplémentaire (s'ils n'en sont pas, ils sont alors des Marines renégats). Tous les membres d'une unité de Marines du Chaos doivent être, ou ne pas être, des Sons of Horus. Si les Marines du Chaos suivent la règle *Sons of Horus* ils doivent toujours porter une marque du Chaos et l'unité doit être mené par un Aspirant Champion.

## 0-2 Scouts du Chaos

*Les Scouts opérant dans les armées de Sons of Horus ne sont pas, comme chez les loyalistes, des jeunes recrues n'ayant pas terminés leur entraînement. Les Scouts du Chaos sont des vétérans, ayant délibérément choisis de s'infiltrer au cœur des lignes ennemies pour couper ses communications ou détruire ses avant-postes.*

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scout du Chaos	12	4	4	4	4	1	4	1	9	4+
Scout Aspirant Champion	+12	4	4	4	4	1	4	2	10	4+

**Nombre / Escouade :** 5-10

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

**Options :** N'importe quel nombre de membre de l'escouade (y compris l'Aspirant Champion) peut échanger ses armes contre un fusil de sniper pour +5 points. L'un des Marines du Chaos de l'escouade peut recevoir une des armes suivantes : bolter lourd pour +5 points ou lance-missile pour +10 points.

L'escouade entière peut être équipée de grenades à fragmentation pour +1 point par figurine, et/ou de grenades antichars pour +2 points par figurine. L'unité peut recevoir une marque du Chaos parmi celles qui lui sont accessible (voir les livres du Chaos pour plus de détails).

**Personnage :** L'unité peut être commandé par un Aspirant Champion pour +11 points. L'aspirant Champion a accès à l'Arsenal du Chaos.

### Règles Spéciales

**Marines renégats :** Les scouts du Chaos ne sont jamais considérés comme des Sons of Horus à part entière, leur façon d'appréhender le combat diffère trop des idéaux martiaux du Warmaster.

**Furtivité :** Les scouts du Chaos bénéficient des compétences de vétérans *Infiltration* et *Mouvement à Couvert*. Ils ne peuvent jamais recevoir d'autre compétence de vétéran, même si ils ne portent pas de Marque du Chaos.

## Bandes de Démon

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

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

**Nombre / Escouade :** 5-10

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

### Règles Spéciales

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

Les Horreurs de Tzeentch utilisent le don *Feu Démoniaque* pour projeter des flammes sur leurs adversaires. N'importe quel nombre d'Horreurs peut être promu Incendiaire de Tzeentch pour +6 points par figurine. Les incendiaires ont le même profil mais perdent Feu Démoniaque au profit du pouvoir Eclair de Mort sans avoir à réussir de test psychique préalable.

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

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

**Invoqués :** Les meutes de démons sont invoquées sur le champ de bataille comme décrit dans les règles spéciales.

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

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

## Nurplings

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

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

**Nombre / Escouade :** 3-10

**Armes :** Griffes et dents.

### Règles Spéciales

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

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

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

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

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

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

# Attaque Rapide

## 0-1 Escouade d'Assaut Sons of Horus

*Les Sons of Horus ne disposent que depuis très peu de temps de troupes aéroportés. Lors de leur fuite de la barge du Warmaster ils n'avaient pu, du fait de l'extrême rareté de ses équipements lors de l'Hérésie, n'emporter qu'un nombre extrêmement limité de réacteurs dorsaux. C'est pour cette raison que la quasi-totalité des marines en utilisant désormais soient des marines renégats ayant reniés l'Empereur depuis peu de temps.*

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Son of Horus	24	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Aspirant Champion	+13	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

**Nombre / Escouade :** 5-10

**Armes :** Chaque figurine est équipée d'une arme de corps à corps ainsi que d'un pistolet bolter. Ils sont aussi équipés de grenades à fragmentation, de grenades antichars et de réacteurs dorsaux.

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

L'escouade entière peut être équipée de bombes à fusion pour +2 point par figurine. L'unité peut recevoir une marque du Chaos parmi celles qui lui sont accessible (voir les livres du Chaos pour plus de détails) ou une compétence de vétérans (voir règles spéciales).

Tous les membres de l'unité peuvent avoir développés des griffes tranchantes sur leurs bras ou leurs jambes et ont appris à les employer au combat pour +3 points par figurine. Tous ses jets pour toucher obtenant un résultat de 6 infligent automatiquement à leur victime une blessure sans sauvegarde d'armure.

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

### Règles Spéciales

**Sons of Horus :** Les membres d'une unité peuvent être des fidèles d'Horus sans coût supplémentaire (s'ils n'en sont pas, ils sont alors des Marines renégats). Tous les membres d'une unité de Marines du Chaos doivent être, ou ne pas être, des Sons of Horus. Si les Marines du Chaos suivent la règle *Sons of Horus* ils doivent toujours porter une marque du Chaos et l'unité doit être mené par un Aspirant Champion.

**Frappe en profondeur :** Une Escouade d'assaut peut frapper en profondeur si les règles de la mission le permettent.

## 0-1 Escouade de Motos Sons of Horus

*Les siècles passés dans le Warp ont couvert ces engins de cornes ou de pointes menaçante, et de simples véhicules, elles sont devenues une véritable extension de leur pilote. Le grondement de leur moteur est aussi effrayant que le rugissement d'une bête qui pousse l'âme à commettre les actes les plus viles. A l'avant-garde des Sons of Horus, elles laissent dans leur sillage une odeur de soufre et de mort. Du fait de leur ressources matérielles moins importantes que celles des autres armées chaotique, les Sons of Horus les utilisent toutefois avec d'avantage de parcimonie.*

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pilote	32	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Aspirant Champion	+13	4	4	4	4(5)	1	4	3	10	3+

**Nombre / Escouade :** 3-10

**Armes :** Chaque moto est équipée de bolters jumelés. Chaque pilote possède une arme de corps à corps ou un pistolet bolter. Ils sont aussi équipés de grenades à fragmentation.

**Options :** Jusqu'à deux figurines de l'unité peuvent recevoir une des armes suivantes : lance-plasma pour +10 points, fuser pour +10 points, lance-flamme pour +6 points.

L'escouade entière peut recevoir une marque du Chaos parmi celles qui lui sont accessible (voir les livres du Chaos pour plus de détails) ou une compétence de vétérans (voir règles spéciales).

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

### Règles Spéciales

**Sons of Horus :** Les membres d'une unité peuvent être des fidèles d'Horus sans coût supplémentaire (s'ils n'en sont pas, ils sont alors des Marines renégats). Tous les membres d'une unité de Marines du Chaos doivent être, ou ne pas être, des Sons of Horus. Si les Marines du Chaos suivent la règle *Sons of Horus* ils doivent toujours porter une marque du Chaos et l'unité doit être mené par un Aspirant Champion.

**Motos :** Les motos Sons of Horus suivent les règles des motos, voir le livre de règle Warhammer 40.000 page 53. Les Motos Sons of Horus ne tirent aucun avantage du don *Résistance Démoniaque*.

## Meutes Démoniaques

Les entités démoniaques les plus primaires sont utilisées comme meutes de chasse par les armées des Fils d'Horus. Même si le mauvais génie calculateur de leurs cousins anthropomorphe leur fait défaut, leur ruse bestiales les rendent très dangereuses.

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chiens de Khorne	19	4	0	5	4	1	5	2	8	-/5+
Hurlleurs de Tzeentch	13	4	0	4	4	1	5	1	8	-/5+
Gargouille	15	4	0	5	4	1	5	2	7	-/5+

**Nombre / Escouade :** 5-10 bêtes. Une meute ne peut contenir que des démons du même type.

**Armes :** Griffes et crocs.

### Règles Spéciales

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

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

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

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

**Invoqués :** Les bêtes démoniaques sont invoquées sur le champ de bataille comme décrit dans les règles spéciales.

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

**Instabilité :** Les meutes de bêtes démoniaque sont sujettes à l'*Instabilité Démoniaque* (voir page ??).

## Démonettes Montées

Exhalant des senteurs troublantes, les Démonettes cherchent leur prochaine victime de leur sombre regard empli de désir. Elles chevauchent d'agiles montures de Slaaneesh, prédateurs rapides et mortels aux courbes trompeusement gracieuses.

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Démonette Montée	28	4	0	4	3	1	4	1+2	8	-/5+

**Nombre / Escouade :** 5-10

**Armes :** Griffes, queue et crocs.

### Règles Spéciales

**Filles de Slaaneesh :** Les Démonettes peuvent utiliser le *Cri du Warp* et sont dotées de *Griffes Démoniaques* (l'attaque supplémentaire a été incluse dans le profil). Leurs montures les font aussi bénéficier des dons *Mutation Démoniaque* (inclus dans le profil) et *Vitesse Démoniaque*.

**Invoqués :** Les Démonettes montées sont invoquées sur le champ de bataille comme décrit dans les règles spéciales.

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

**Instabilité :** Les Démonettes montées sont sujettes à l'*Instabilité Démoniaque* (voir page ??).



## 0-1 Escadron de Land Speeder

	Points	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Land Speeder Sons of Horus	50	10	10	10	4

**Type :** Rapide, Antigrav.

**Equipage :** Sons of Horus.

**Escadron :** l'escadron est composé de 1 à 2 Land Speeder

**Armes :** Chaque Land Speeder est armé d'un bolter lourd.

**Options :** Chaque Land Speeder peut remplacer son bolter lourd par un multi-fuseur pour +15 points. Ils peuvent aussi être amélioré en Land Speeder Typhoon ou en Land Speeder Tornado (l'un ou l'autre). Plusieurs types de Land Speeders peuvent être combinés en un seul escadron.

Les Land Speeder peuvent recevoir n'importe quel don et amélioration de véhicule autorisé par l'Arsenal du Chaos.

**Land Speeder Tornado :** Le Tornado est encore plus lourdement armée que le modèle classique. Capable d'emporter un système d'arme antichar et antipersonnel, le Tornado agit souvent comme réserve mobile, fonçant pour exploiter une faiblesse ennemie. Un Land Speeder équipé d'un bolter lourd peut être amélioré en Land Speeder Tornado par l'ajout d'un canon d'assaut pour +30 points. Un Land Speeder équipé d'un multi-fuseur peut être amélioré par l'ajout d'un lance-flamme lourd pour +10 points.

**Land Speeder Typhoon :** Les Land Speeder Typhon sont dotés du lance-missiles Typhoon et sont utilisés pour briser les concentrations d'infanterie ennemi et ou attaquer les véhicules légers. Un Land Speeder peut être amélioré en Land Speeder Typhon par l'ajout d'un lance-missile typhon pour +20 points.

**Lance-missile Typhoon**    Portée 48''    Force 5    PA 5    Lourde 1, explosion, jumelée

**Frappe en profondeur :** Les Land Speeder peuvent tomber sur les lignes ennemies depuis une haute altitude, activant leurs réacteurs au dernier moment, ils peuvent donc utiliser la règle spéciale *frappe en profondeur* si la mission jouée les y autorise. Le joueur Space Marines choisit leur vitesse d'entrée en jeu.

# Soutien

## Havoc

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

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

**Nombre / Escouade :** 5-10

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

**Options :** Jusqu'à quatre Marines du Chaos de l'escouade peut recevoir une des armes lourdes suivantes : canon laser pour +35 points, lance missile pour +20 points, autocanon pour +20 points, multi-fuseur pour +20 points (Marines renégats uniquement), bolter lourd pour +15 points. L'un des Marines du Chaos de l'escouade peut recevoir une des armes spéciales suivantes : lance-plasma pour +15 points, fuseur pour +15 points, lance-flamme pour +10 points.

L'unité peut recevoir une marque du Chaos ainsi qu'une compétence de vétérans s'ils en ont la possibilité (voir règles spéciales). Si une unité reçoit une marque du Chaos, ses options d'armes peuvent changer. Reportez vous aux livres du Chaos.

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

**Transport :** L'unité peut embarquer a bord d'un Rhino pour +50 points (voir page ?? pour plus de détails).

### Règles Spéciales

**Sons of Horus :** Les membres d'une unité peuvent être des fidèles d'Horus sans coût supplémentaire (s'ils n'en sont pas, ils sont alors des Marines renégats). Tous les membres d'une unité de Marines du Chaos doivent être, ou ne pas être, des Sons of Horus. Si les Marines du Chaos suivent la règle *Sons of Horus* ils doivent toujours porter une marque du Chaos et l'unité doit être mené par un Aspirant Champion.

## 0-1 Land Raider Sons of Horus

Le Land Raider est sans nul doute le plus puissant char jamais construit, et lorsque Sons of Horus ont l'occasion de prendre le contrôle de l'un de ces véhicules sans trop l'endommager, en sans risquer de subir trop de pertes, ils préfèrent tenter de capturer ces véhicules que de tenter de les détruire. Bien qu'en possédant très peu, les Sons of Horus utilisent tout de même leur Land Raiders pour amener leurs troupes d'élites le plus près possible des positions les mieux défendues de l'ennemi.

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

**Type :** Char.

**Equipage :** Sons of Horus.

**Armes :** Un Land Raider Sons of Horus est doté de deux paires de canons laser jumelé et de bolters lourds jumelés

**Options :** Un Land Raider Sons of Horus peut recevoir n'importe quel don et amélioration de véhicule autorisé par l'Arsenal du Chaos.

**Transport :** Le Land Raider peut transporter jusqu'à dix Sons of Horus ou 5 Terminators.

**Poste de Tir :** 0.

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

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

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

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

## 0-1 Dreadnought Sons of Horus

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

	Pts / Figurine	CC	CT	F	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	I	A
Dreadnought	75	4	4	6(10)	12	12	10	4	3

**Type :** Marcheur

**Equipage :** Un Sons of Horus.

**Armes :** Un Dreadnought Sons of Horus est équipé d'une arme de corps à corps de Dreadnought incorporant des bolters jumelés et d'une des armes de la liste suivantes : autocanon jumelés pour +30 points, canon d'assaut pour +30 points, canon laser jumelés pour +50 points, bolters lourd jumelés pour +30 points, multi-fuseur pour +40 points, lance-plasma lourd pour +40 points.

**Options :** A la place d'une arme de tir, un Dreadnought Sons of Horus peut être équipé d'une seconde arme de corps à corps de Dreadnought incorporant des bolters jumelés pour +15 points, ce qui lui confère un bonus de +1 Attaque. Dans ce cas, aucune des deux armes ne peut être remplacés par un lance-missile.

Une seule paire de bolters jumelés peut être remplacé par un lance-flamme lourd pour +10 points. Un Dreadnought peut également remplacer son arme de corps à corps par un lance-missile pour +10 points, auquel cas il ne possède plus que 2 Attaques, sa Force passe à 6 et il ne compte plus comme étant équipée d'une arme de corps à corps de Dreadnought.

Un Dreadnought Sons of Horus peut recevoir n'importe quel don et amélioration de véhicule autorisé par l'Arsenal du Chaos.

### Règles Spéciales

**Fou Furieux :** Au début de la phase de mouvement, lancez un dé sur le tableau ci-dessous si le Dreadnought n'est pas immobilisé ou s'il dispose d'une arme opérationnelle :

- Rage Sanguinaire !** Au lieu de tirer, le Dreadnought avance de 6+1D6ps vers la figurine ou l'unité ennemie la plus proche. S'il parvient à portée d'assaut, il devra la charger en doublant sa caractéristique d'Attaques. S'il était déjà au corps à corps, il continuera de se battre en doublant ses Attaques. S'il est *immobilisé* et qu'il n'est pas engagé au corps à corps, remplacez ce résultat par *Tir Frénétique !*
- Le Dreadnought bouge et tire normalement.
- Tir Frénétique !** Le Dreadnought ne peut ni bouger, ni lancer d'assaut durant ce tour. A la place, il doit tirer deux fois avec toutes ses armes sur la figurine ou l'unité la plus proche. Si aucune cible ennemie n'est visible ou à portée, le Dreadnought tir sur l'unité ami la plus proche visible et à portée. Si le Dreadnought ne possède plus d'arme opérationnelle, ou s'il n'a aucune cible potentielle à portée, remplacez ce résultat par *Rage Sanguinaire !*

## 0-1 Predator Sons of Horus

Les Predators des Sons of Horus ont été volés tout au cours de l'histoire du groupe de renégats, même s'ils sont à présent à peine reconnaissables aux yeux de ceux qui sont familiarisés avec la version impériale. Des gueules démoniaques ornent l'extrémité de chaque canon et des icônes impies couvrent leur blindage tordu et corrompu.

	Points	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Predator	85	13	11	10	4

**Type :** Char.

**Equipage :** Sons of Horus.

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

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

Un Predator Sons of Horus peut recevoir n'importe quel don et amélioration de véhicule autorisé par l'Arsenal du Chaos.

## 0-1 Véhicules capturés

*Les Sons of Horus n'ont d'autre solution pour se fournir en armement lourd que de récupérer ce qui peut l'être sur les champs de batailles ou dans les entrepôts ennemis qu'ils prennent d'assaut. L'importante présence des Marines autour de l'œil de la Terreur leur permet d'entrer en possession d'armement de qualité utilisé par les loyalistes et de retourner ces armes contre tous ceux qui s'opposent à eux. De ces pillages, les seules armes conservés par les Fils d'Horus sont celles qui étaient destinés aux Space Marines, les autres servent à équiper les autres branches de l'armée, principalement les GI renégats.*

	Points	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Whirlwind	85	11	11	10	4
Vindicator	125	13	11	10	4

**Type :** Char.

**Equipage :** Sons of Horus.

**Armes :** Un Whirlwind est équipé d'un lance-missiles multiples en tourelle doté de missiles Vengeance. Il peut les remplacer par des missiles Castellan. Vous devez décider avant la partie du type de missiles choisi et le signaler à votre adversaire. Vous ne pouvez pas passer d'un type de missile à l'autre en cours de partie.

Type de Missiles	Portée	Force	PA	Notes
Vengeance	12-48ps E	5	4	Barrage d'artillerie, Grand gabarit d'explosion
Castellan	12-48ps E	-	-	Barrage d'artillerie, Grand gabarit d'explosion

**Missiles Castellan :** Ces missiles sont tirés individuellement, et chacun contient des dizaines de mines que le Castellan éparpille sur une vaste zone lors de leur explosion. Le Castellan peut prendre l'ennemi pour cible de la façon habituelle, mais vous pouvez aussi viser une zone vide, à condition qu'aucune figurine, amis ou ennemie, ne se trouve sous le gabarit d'explosion. Résolez le tir normalement, mais ne jetez pas les dés pour blesser les figurines sous le gabarit. Au lieu de cela, remplacez le grand gabarit d'explosion par un marqueur de mêmes dimensions. Celui-ci reste en place jusqu'à la fin de la partie : il représente la zone couverte de mines. Toute figurine ennemie se déplaçant dans un champ de mine en active une sur un jet de 4+ et subit alors une touche de F6, PA-, résolue par rapport au blindage arrière dans le cas d'un véhicule. Les antigrav et les l'infanterie autoportés sont affectés normalement.

Un Vindicator est armée d'un Canon Démolisseur monté sur sa coque et d'un fulgurant.

**Options :** Un Whirlwind ou un Vindicator peut recevoir n'importe quel don et amélioration de véhicule autorisé par l'Arsenal du Chaos.

# Les Livres du Chaos

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

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

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

## Donner une marque du Chaos

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

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

## Ennemis Séculaires

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

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

## Unités Favorites

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

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

## Schéma de Structure d'Armée

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

	Universel	Khorne	Nurgle	Slaanesh	Tzeentch
Seigneurs, Fils d'Horus ou Lieutenants	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Elus	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Terminators	Oui	Oui	Oui	Non	Oui
Sons of Horus Possédés	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Sons of Horus	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Scouts du Chaos	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Escouade d'Assaut	Oui	Oui	Non	Oui	Non
Motos Sons of Horus	Oui	Oui	Non	Oui	Oui
Havoc	Oui	Non	Oui	Oui	Oui

## La Marque du Chaos Universel

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

Les divers adeptes du Chaos Universel se contentent le plus souvent de le vénérer sous différentes formes. Dans le sens le plus littéral, le Chaos Universel est un panthéon de dieux, les quatre principaux occupant chacun un point cardinal. Lorsqu'un fidèle prie, il peut faire appel à la puissance la plus apte à lui répondre, il pourra en principe recevoir l'aide de tous les dieux à différents moments, mais

n'aura que peu de chance d'obtenir les faveurs accordées à un individu pleinement dédié à un dieu précis. Un adorateur pourra aussi honorer les divinités mineures du Warp s'il pense qu'elles sont en mesure de lui apporter leur aide, ces êtres sont d'une puissance insignifiante comparés aux quatre dieux majeurs, mais leurs propres priorités les pousseront parfois à manipuler les inconscients.

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

# Présentation des dieux du Chaos

## Khorne

*Khorne, le dieu du sang et du carnage, ne se réjouit que dans la destruction et la violence. Il contemple son oeuvre depuis un immense trône d'airain situé au sommet d'une montagne de crâne surplombant un océan de cadavres en décomposition et des puits de sang d'une profondeur insondable. A chaque mort d'un de ses suppôts, ou des victimes de ceux-ci, cet océan de fureur guerrière se remplit un peu plus...*

*Khorne est une monstruosité bestiale à tête de bouc vaguement humanoïde, portant une armure complète souillée par les tripes et le sang de ses adeptes, et brandissant inlassablement dans des hurlements inaudibles une énorme épée à deux mains qui pulse d'une énergie chaotique pure capable de tuer par sa seule contemplation. Khorne se nourrit de l'infatigable besoin de mort et de destruction qui règne sur la galaxie, et ce depuis la naissance des temps. Le chiffre 8 est le symbole numérique de Khorne, stylisation poussée à l'extrême de l'emblème à tête de mort, l'emblème de ce dieu ivre de haine, un crâne humain stylisé. Ce chiffre est aussi un élément d'organisation militaire pour ses adeptes, en particulier les Terminators du Chaos de Khorne.*

*Khorne encourage ses adorateurs à massacrer tout ce qui rampe, vole ou marche dans la galaxie, mais aussi à suivre une ligne de vie vouée uniquement à la guerre et aux doctrines militaires. Un monde après le passage des adorateurs de Khorne n'est plus qu'un champ de ruines fumantes où toute forme de vie, jusqu'au moindre brin d'herbe jauni, a été annihilée. Les survivants de tels massacres sont réduits à l'état de choses rampantes et gémissantes, leurs esprits emprisonnés à jamais dans les tourments sans fin de la folie... Khorne est adoré par nombre de Marines du Chaos dont les impitoyables Berserk de Khorne, qui portent avec fierté des armures rouge-sang et diverses ornements à la gloire du Buveur de Sang. Chaque vie prise par un adorateur de Khorne augmente la puissance du dieu du sang. Il apprécie donc particulièrement ceux qui lui offrent les vies de leurs compagnon d'armes, c'est pourquoi les adeptes de Khorne se font constamment la guerre entre-eux.*

*Des bandes de démons nommés Sanguinaires composent une grande part des troupes liées à Khorne. Ils sont à l'image de leur maître, à la fois bestial et sans aucune considération pour la vie. De manière générale, un adepte de Khorne rira grassement lorsqu'un ennemi suppliera de lui laisser la vie sauve, et se complaira à le torturer de la manière la plus infâme possible avant de le répandre en charpies sanguinolantes. Les Cultistes de Khorne sont la représentation même de la sauvagerie.*

*La guerre permanente dans la galaxie fait que Khorne est le plus puissant des dieux du Chaos, car le flot de victime ne cesse de grossir l'océan de mort sur lequel cette monstruosité bestiale se trémousse en hurlant sa haine de la vie...*

## Nurgle

*Nurgle est la personnification ultime de la déchéance physique, de la dépravation des corps et de la maladie infectieuse. Epidémies, famines, maladies et virus sont les atouts de Nurgle pour dévaster la galaxie et grossir le flots des âmes perdues dans son royaume de souffrance et d'horreur...*

*L'immense corps bouffi de cette chose innomable est composé de chairs verdâtres puantes qui transpirent des substances visqueuses, glauques et mortelles par une multitude de pustules et de furoncles qui éclatent comme des fruits pourris. Des Nurglings, de petit démons ressemblant au Grand Immonde, émergent de cette masse informe, où sont parfois vomis en grande quantité depuis la gueule amplis de pourritures de Nurgle. On considère que Nurgle est d'un*

*rang inférieur par rapport à Khorne ou 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. Mais Nurgle est en réalité d'une nature plus complexe : il est aussi le Prince du Tout car toutes choses, aussi solides et éternelles semblent-elles, peuvent être exposées à la ruine et à corruption physique. En fait, tous les processus de construction et de création présagent de la destruction et la décadence. Quelle est la réponse des hommes à l'inéluctabilité et à la futilité de la vie ? Est-ce de s'allonger et d'accepter la mort et l'inutilité de toutes tentatives ?*

*Pas pour Nurgle. Face à la mort inévitable, l'homme court à travers la vie à grands et irrésistibles pas, abordant chaque journée avec espoir, rires, bruits et mouvements. Mais le bonheur et les efforts de l'homme engendrent directement la décadence et la dépression. C'est la clé pour comprendre le Grand Prince de la Décadence et ses adorateurs souillés. Ainsi, il est aisé de s'apercevoir combien sa nature est contradictoire et perverse. D'un côté, il est le Prince de la Décadence au corps bouffi de maladies ; d'un autre il est rempli d'une inexplicable énergie et d'un désir d'organisation et illumination.*

*Tout vivant sait qu'il mourra, et beaucoup savent qu'ils souffriront de maladies ou d'autres tourments mais, malgré tout ils rangent cette cruelle connaissance dans un coin de leur esprit et continu à faire toutes sortes de rêves et d'activités. Nurgle est la personnalisation de cette connaissance et de la réponse inconsciente qui y est apporté, de cette peur cachée de la maladie et de la décadence, et de la volonté irrépressible de vie que cette peur génère.*

*Nurgle est l'éternel ennemi de Tzeentch. Nurgle et Tzeentch se nourrissent de deux convictions opposées. Pendant que l'énergie de Tzeentch vient de l'espoir, celle de Nurgle vient de la défiance né du désespoir. Les Grandes Puissances ne marquent jamais une occasion de monter leurs forces les unes contre les autres, des gigantesques batailles dans les Royaumes du Chaos aux complexes intrigues politiques parmi les mortels. Son symbole usuel est représenté par 3 cercles plus ou moins stylisés figurant un empilement de crânes. La mouche est aussi un symbole fréquemment utilisé.*

## Slaanesh

*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 au milieu de la décadence qui avait corrompu leur empire qui s'étendait alors sur toute la galaxie, et qui fut détruit par cette naissance malheureuse. Des 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, le Fléau des Eldars, n'aurait jamais été engendré.*

*Contrairement aux autres dieux du Chaos, Slaanesh est d'une beauté surnaturelle. Séducteur comme seul un dieu peut l'être, déconcertant d'innocence et aux manières charmeuses, Slaanesh n'en reste pas moins d'une perversité innomable. Il prend la forme d'un humanoïde androgyne possédant deux paires de cornes qui*

sortent de sa chevelure blonde et il est vêtu d'une cote de maille éclatante frangée de velour sombre. Dans sa main droite il porte un sceptre de jade magique qui est son plus grand artefact.

Le symbole de Shaanesh combine les symboles usuels mâle et femelle, bien qu'il ne soit que rarement porté ouvertement par ses suivants. A la place, ils portent toujours des objets de joailleries portant des motifs érotiques. Ses serviteurs s'habillent de tuniques qui laissent toujours nu le côté droit de la poitrine, requis pour plusieurs rituels complexes de son culte. Les teintes pastels et électriques sont les plus usités, comme le blanc. Ces couleurs sont aussi présentes dans leurs habits de tous les jours, qui peuvent être modifiés pour suivre la mode locale. Tous les adorateurs de Slaanesh sans exception sont vêtus de vêtements de qualité qu'ils portent avec sensualité, ce qui les rends difficile à repérer au sein des riches cités impériales. Les mondes Ruches sont le lieu de prédilection pour l'émergence de secte voué à la dévotion de Slaanesh, surtout dans les sphères d'influence et les classes sociales les plus aisées.

Le chiffre six est le nombre symbolisant Slaanesh, et il est présent dans les rituels et autres imprécations de ses adeptes. Slaanesh a une attitude neutre vis à vis de nombreux dieux du Chaos, il est généralement trop occupé par ses propres plaisirs et vices pour s'intéresser à négocier des alliances et des coopérations. Ses ennemis sont les suivants de Khorne, dont la conception de la souffrance et de la mort sont complètement opposés à ses concepts de vie et de plaisirs infinis. Nurgle et Tzeentch sont complètement neutres vis à vis de lui.

## Tzeentch

Tzeentch reflète la compréhension divine de la destinée, du sens de l'Histoire, des intrigues et des complots. Son esprit écoute les plans et les espoirs de toutes les créatures et de tous les peuples. Avec son oeil omniscient ; il voit ces projets se déroulait dans l'Histoire. Tzeentch ne se contente pas simplement d'observer les accomplissements et les déceptions causés par le passage du temps, il a ses propres projets dont le schéma est si complexe et vaste qu'il touche la vie de chaque chose vivante, qu'elle le sache ou non.

Tzeentch se nourrit du besoin et du désir de changement qu'il est une part essentielle de la nature humaine. D'autres races aussi éprouvent ce besoin mais pas au même degré que l'humanité qui est de loin l'espèce la plus volatile et ambitieuse. Tous les hommes rêvent de richesse, de liberté et de lendemains meilleurs. Et ces rêves concernent même les plus riches qui veulent garder leur pouvoir, agrandir leur richesse. Tous ces rêves créent un puissant élan de changement, et les ambitions de tout un chacun créé une force qui peut changer l'Histoire. Tzeentch est l'incarnation de cette force. Tzeentch est le plus grand magicien des Puissances du Chaos. La magie est un des plus puissants moyens de changement, et ceux qui l'utilisent sont parmi les plus ambitieux et affamés de pouvoir. Beaucoup de champions de Tzeentch sont aussi sorciers, alors que

les autres seront vraisemblablement récompensés par des pouvoirs ou des artefacts magiques. Il choisit de préférence les comploteurs et les conspirateurs, surtout les psykers 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.

Certains démons de Tzeentch sont des créatures entièrement composées d'énergie magique, et ils apparaissent transparents ou luisants d'une lumière intérieure. Les démons mineurs, ou Horreurs, jettent des pouvoirs autour d'eux quand ils se déplacent, pendant que les Incendiaires projettent des flammes multicolores de magie pure. Les démon majeurs, Ducs du Changement, sont eux entourés d'une brume magique multicolore avec des remous autour de leurs têtes. Toute cette magie rend les serviteurs et les démons de Tzeentch très chamarrés et reconnaissables.

Tzeentch est aussi le Grand Conspirateur, le maître du complot et de l'intrigue. Comme il connaît les rêves et les plans de tous les mortels, il est capable de prédire le ou les chemins qu'empruntera vraisemblablement le futur. Tzeentch perçoit chaque évènement et chaque intention, et de ces informations, son immense esprit peut calculer la manière dont chacun peut influencer le futur.

Tzeentch ne se contente pas simplement de regarder se dérouler l'Histoire. Il a ses propres buts dont il est impossible de cerner la teneur avec certitude. Ses intentions sont complexes, ses plans sophistiqués et aux dénouements incroyablement lointains. Peut-être a-t-il prévu de supplanter toutes les autres Puissances du Chaos ou d'étendre sa domination sur les royaumes des mortels... Quel que soit son but ultime, il cherche à l'achever en manipulant des vies d'hommes qui peuvent changer le cours de l'Histoire. En offrant du pouvoir et de la magie, il peut faire adhérer des gens influents à sa cause, et affecter la vie de beaucoup d'un simple coup. Cependant, quelques uns des complots de Tzeentch sont simples, et plusieurs peuvent apparaître, au premier abord, en contradiction les uns avec les autres, ou contre ses propres intérêts. 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 les regardent. Lorsqu'il parle, ces visages répètent ses mots, souvent avec de subtiles mais importantes différences de signification.

De fait, il est très compliqué d'interpréter ce que dit Tzeentch. Ces petits visages apparaissent et disparaissent rapidement, mais la tête principale de Tzeentch ne change pas. Son visage plissé est enfoncé dans les épaules et il n'a pas de cou si bien qu'il est difficile de distinguer sa tête de son corps. Ces cornes arrondies semblent sortir de ses épaules tandis que le ciel au-dessus de lui est lourd de magie. Chaque Puissance du Chaos à son opposant, une autre Puissance dont la nature est sa propre antithèse. Tzeentch est l'adversaire éternel de Nurgle. Son énergie vient de l'excitation et de la volonté de changement, de forger sa propre destinée, et de gagner en pouvoir. C'est exactement l'opposé de Nurgle dont la puissance vient du désespoir. Son symbole est un serpent stylisé.

# Le Livre de Khorne

## La Marque de Khorne

Une figurine dotée de la marque de Khorne se bat comme une bête enragée, préférant le corps à corps au tir. Ces Berserks méprisent la sorcellerie, considérant que la puissance de leurs haches tronçonneuses suffira à triompher de leurs ennemis.

**Escouade** : Les membres d'une unité peuvent recevoir la marque de Khorne pour +5 pts par figurine. Ces figurines ne peuvent recevoir la compétence *Sorcier* et sont de plus soumises à la *Furie Sanguinaire*.

**Aspirant Champion, Personnage indépendant** : Ces figurines suivent les mêmes règles que les membres d'une escouade et peuvent de plus relancer tous leurs jets pour blesser durant le tour ou elles chargent un ennemi. La marque coûte +5 pts pour un Aspirant Champion et +15pts pour les figurines dotée de plusieurs PV.

## Furie Sanguinaire

Les figurine affectées par la Furie Sanguinaire :

- Gagnent +1 Attaque.
- Sont *Sans Peur*.
- Doivent charger toute figurine ennemie se trouvant à portée au début de leur phase d'assaut (y compris les véhicules ou les créatures qu'ils ne peuvent pas blesser). Au début de leur phase de mouvement, lancez un dé pour chaque unité ou personnage indépendant souffrant de *Furie Sanguinaire* (mais pas pour les véhicules, les Dreadnoughts, les motos ou les figurines dotées de réacteurs dorsaux ou de vol démoniaque) afin de déterminer si leur état les pousse à se ruer vers l'ennemi. Sur un résultat de 1 ou 2, ils doivent avancer de leur mouvement normal +1D6 ps vers l'ennemi le plus proche au lieu de se déplacer normalement. Notez que ces 1D6ps supplémentaires ne sont pas affectés par le terrain difficile. S'ils se trouvent dans un véhicule de transport, ils doivent en débarquer avant de bouger.
- Les unités s'étant déplacées de cette façon ne peuvent pas tirer durant la phase de tir.
- Un personnage portant la marque de Khorne ne peut pas rejoindre une unité ne portant pas cette marque, et inversement un personnage sans cette marque ne peut pas rejoindre une unité qui l'a, car les Figurines affectées par la Furie Sanguinaire ne peuvent donner ou recevoir des ordres cohérents.

## Armement des Adeptes de Khorne

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

Les Elus, Sons of Horus, Sons of Horus Possédés, escouades d'assaut Sons of Horus et Motos Sons of Horus peuvent échanger leur arme de corps à corps contre une hache tronçonneuse de Khorne pour +1 point. Les figurines en armures énergétiques ne peuvent jamais échanger leurs armes de tir contre d'autre, sauf leurs pistolets bolters contre des pistolets à plasma lorsque cela leur est possible et pour le coût indiqué. Les figurines en armures énergétiques ne peuvent également améliorer leurs armures en *Armures de Berserks* pour +1 point par figurine.

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

## Véhicules de Khorne : Destructeur

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

**Marcheur** : Un marcheur dédié à Khorne est toujours doté de l'amélioration *Destructeur* pour +20 pts. Dans ce cas il peut relancer

un jet pour toucher lors de chaque phase d'assaut et entrera en *Rage Sanguinaire* sur un résultat de 1 ou 2 lorsque vous déterminerez les effets de sa *Folie Furieuse*.

**Autres véhicules** : Un véhicule dédié à Khorne est toujours doté de l'amélioration *Destructeur* pour +15 points. Lorsqu'un char doté de cette amélioration effectue une attaque de char, tout ennemi forcé de se déplacer subira une touche F6 sur 4+, les sauvegardes s'appliquent normalement.

## Arsenal de Khorne

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

Armure de Berserkek .....	5/1 points
Bannière de Rage* .....	25 points
Bannière de Fureur* .....	25 points
Colère de Khorne .....	15 points
Collier de Khorne* .....	5 points
Hache de Fureur* (Arme Démon) .....	30 points
Hache tronçonneuse de Khorne* .....	3/1 points
Hache de Khorne .....	20/15 points
Insensible à la douleur .....	15/5 points
Juggernaut de Khorne .....	35 points
Talisman de Sang Ardent .....	10/5 points
Vouge de Berserk* (Arme Démon) .....	40 points

## Armure de Berserker

Les fidèles du Dieu du sang partent souvent au combat avec des armures hérissées de multiples lames destinées à mutiler le plus possible leurs ennemis et à verser leur sang depuis d'innombrables plaies. Seul les figurines en armure énergétique peuvent utiliser une *armure de Berserker*. Ces armures ne modifient pas la sauvegarde de la figurine mais les nombreuses lames qui y sont ajoutées rendent difficile de toucher le porteur de cette armure sans se blesser. Une figurine obtenant un 1 à son jet pour toucher le porteur d'une *armure de Berserker* subit une touche F3.

## Bannière de Rage

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

## Bannière de Fureur

Les âmes piégées dans cet étendard poussent les serviteurs de Khorne à se jeter avec une haine redoublée vers leurs ennemis pour contenter l'insatiable soif de sang de leur maître. En plus de compter comme une icône en ce qui concerne l'invocation de démons, son pouvoir peut être utilisé une fois par bataille au début de votre phase de mouvement avant les tests de *Furie Sanguinaire*. Toutes les unités comportant au moins une figurine à moins de 6ps de l'unité brandissant la *Bannière de Fureur* échoue automatiquement leur test (si elle devait en effectuer un) pour se ruer vers l'ennemi.

## Colère de Khorne

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



### Collier de Khorne

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

### Hache de Fureur

Le porteur de cette hache sombre de plus en plus dans la folie à mesure qu'il verse le sang. La Hache de Fureur est une arme énergétique. Pour chaque blessure infligée au corps à corps, son porteur gagne une attaque supplémentaire durant cette phase d'assaut résolu immédiatement, ces nouvelles attaques pouvant elles aussi générer des attaques supplémentaires si d'autres blessures sont infligées. De plus, lorsque le porteur élimine une figurine au corps à corps il acquiert le Don *Vitalité Démoniaque* jusqu'à la prochaine phase d'assaut.

### Hache de Khorne

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

### Hache Tronçonneuse de Khorne

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

### Insensible à la Douleur

Certains serviteurs de Khorne sont si enragés qu'ils faut littéralement les tailler en pièces pour pouvoir mettre un terme à leurs ravages. Si une figurine Insensible à la Douleur perd un Point

de Vie, jetez 1D6 : sur 4+, la blessure est ignorée et elle continue de se battre normalement. Cette capacité ne put pas être utilisée contre une arme dont la Force est égale ou supérieur au double de l'Endurance de la figurine ou contre une arme de corps à corps annulant les sauvegardes.

### Juggernaut de Khorne

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

### Talisman de Sang Ardent

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

### Vouge de Berserk

Le porteur d'un *Vouge de Berserk* doit constamment lutter pour le contrôler car il contient l'essence d'un Sanguinaire rendu fou par sa captivité. Cette arme dévastatrice ne se soucie guère de l'origine du sang qu'elle fait couler. Le Vouge de Berserk est une arme énergétique à deux mains qui ne peut être porté que par un personnage indépendant. Celui-ci ne peut se joindre à aucune unité, ni être accompagné de suivants ou bénéficier de modes de déplacement spéciaux. La figurine est traitée, non plus comme un personnage mais comme une unité, ce qui signifie que l'ennemi peut la prendre pour cible sans suivre les restrictions habituelles. A chaque tour, le porteur est considéré comme étant automatiquement sous l'emprise de la *Furie Sanguinaire* sans qu'un jet de dé ne soit nécessaire. Le Vouge lui offre également une sauvegarde invulnérable de 4+ et double la caractéristique d'Attaque de son profil.

## 0-1 Prédateur de Khorne

*Certain des Marines capturés par les Sons of Horus refusent de se soumettre au chaos et repousse toutes les promesses de puissances et d'immortalité qui leur sont faite. Leur entêtement à vouloir suivre les voies du Faux Empereur les conduit à servir de sujets d'expérience au sorciers des Sons of Horus ou à devenir les esclaves des plus puissant membres de l'armée qui se font un devoir de briser la volonté de ces Marines afin de les retourner contres les armées du Faux Empereur et que leur nouvelle aspect témoigne a tous de l'inutilité de s'opposer aux forces du Warp.*

*Bien que les fidèles de Khorne ne possède aucun sorcier, les Prédateurs de Khorne sont l'un des résultats les plus fréquents de ces expériences. Les Marines subissant les tortures des sorciers s'obstinent à vénérer le Faux Empereur, à tel point qu'il ne leur reste plus aucune autre émotion de la haine et deviennent de véritable fauve prêt à déchiqeter tout ce qui passe a leur portée.*

*La rage des Prédateurs de Khorne les rend incontrôlable au combat, si bien qu'il sont presque toujours abandonné sur les lieux du combat ou éliminé une fois qu'ils sont devenu inutile aux Sons of Horus, de peur de les voir se retourner contre leurs maîtres.*

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prédateur de Khorne	40	5	2	5	4(5)	2	4	3(4)	9	3+

**Nombre / Escouade :** 2 à 5

**Armes :** griffe, protubérance osseuse (compte comme deux armes de corps à corps, déjà inclus dans le profil)

### Règles Spéciales

**Culte :** Un Culte de Prédateur de Khorne ne peut rejoindre une armée que si au moins l'un des QG de l'armée porte la marque de Khorne.

**Bestiaux :** Aucun personnage ne peut rejoindre une unité de *Prédateur de Khorne*. il est impossible à une unité de *Prédateur de Khorne* de tenir un objectif ou un quart de table. De plus, ces créatures ne disposent plus d'aucun instinct de survie et sont donc *Sans Peur*.

**Furie Sanguinaire :** Les *Prédateur de Khorne* sont sujet à la Furie sanguinaire. Le bonus d'attaque est déjà inclus dans le profil.

**Insensible :** Toutes les tortures qui ont étaient infligées à ces créatures les ont lentement habituées aux pires souffrances, à tel point qu'elles poursuivent le combat tant que leurs muscles continuent de les porter vers l'ennemi. Les *Prédateur de Khorne* bénéficient de l'insensibilité à la douleur.

# Le Livre de Nurgle

## La Marque de Nurgle

Une figurine portant la marque de Nurgle est un foyer vivant de maladie et d'infections qu'elle répand pour la plus grande gloire de son dieu. Ces Marines de la Peste sont le fléau de toute vie, horribles d'apparence et pratiquement impossibles à tuer.

**Escouade** : Les membres d'une unité peuvent recevoir la marque de Nurgle pour +5 pts par figurine. Les figurines portant la marque de Nurgle sont *Sans Peur* et possède le don *Résistance Démoniaque*.

**Aspirant Champion, Personnage indépendant** : Ces figurines suivent les mêmes règles que les membres d'une escouade et peuvent de plus ignorer toute blessure reçue sur un résultat de 6 sur 1D6 à moins d'avoir été infligé par une arme dont la Force est égale au double de leur Endurance. La marque coûte +5 pts pour un Aspirant Champion et +12 pts pour les figurines dotée de plusieurs PV.

## Armement des adeptes de Nurgle

Les unités portant la marque de Nurgle ne peuvent utiliser les armes suivantes : canon laser, autocanon, lance-missiles, multi-fuseur ou bolter lourd.

La masse des Marines de Nurgle leur permet de manier au corps à corps des armes qui seraient trop encombrante pour d'autre. Il leur est possible d'utiliser les armes suivantes comme des armes de corps à corps, que se soit en tirant à bout portant sur l'ennemi ou en utilisant les baïonnettes ajoutées à ces armes : bolter, lance-plasma et fuseur. Pour ces armes, les Marines de Nurgle bénéficie de la règle *Tir à Une Main*.

## Tir à une Main

Les armes de l'unités possèdent une crosse permettant de les utiliser d'une seule main. Cela demande du doigté et n'est généralement pas recommandé, mais les unités ayant la capacité *Tir à une Main* maîtrise cette technique. Elle compte ses armes comme des pistolets au corps à corps et bénéficient d'un bonus de +1 Attaque si elles sont également équipées d'une arme de corps à corps. Une figurine utilisant ainsi son arme ne reçoit pas le bonus de +1 Attaque en charge car ses armes sont trop encombrantes pour courir tout en tirant. Cette règle n'est pas utilisable avec une arme combinée, quelle qu'elle soit.

## Véhicule de Nurgle : Infection de Nurgle

Un véhicule dédié à Nurgle possède toujours l'amélioration *Infection de Nurgle* pour +15 points. Le véhicule est équipé d'encensoirs pestilentiels d'où s'échappent des nuages de fumées infectées. Le véhicule compte comme ayant reçu le don *Pourriture de Nurgle*.

## Les Dons de Nurgle

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

Bannière Pestilentielle*	30 points
Bête de Nurgle	25 points
Bourdon Pandémique* (Arme Démon)	25 points
Epée Pestilentielle*	25/15 points
Faucheuse* (Arme Démon)	25 points
Grenades Buboniques	20 points
Nurglings Parasites*	20 points
Pourriture de Nurgle*	5 points
Pouvoir Psychique Mineur	10 points

## Bannière Pestilentielle

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

## Bête de Nurgle

**Monture**. Les bêtes de Nurgle sont d'énormes agglomérats des restes putréfiés d'innombrables créatures. Leur masse et leurs tentacules confèrent à leur cavalier les Don *Essence Démoniaque* et *Mutation Démoniaque*.

## Bourdon Pandémique

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

Le *Bourdon Pandémique* est une arme de corps à corps énergétique. Son porteur peut également l'utiliser durant la phase de tir au lieu de tirer avec une arme. Une unité ennemie située dans un rayon de 12 ps peut être prise pour cible, toutes les figurines de l'unité sont touchées sur 4+ et subissent une touche F3 autorisant les sauvegardes d'armures.

## Epée Pestilentielle

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

## La Faucheuse

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

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

## Grenades Buboniques

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

## Nurglings Parasites

Les champions du Seigneur de la Déchéance sont souvent accompagnés d'une véritable marée de Nurglings se nourrissant des lambeaux de chair malade qu'ils traînent derrière eux. Si leur hôte se retrouvent au corps à corps, les Nurglings se joignent au combat et porteront 1D6 Attaques de Force 3, résolues avec une Initiative de 3. Les Nurglings doivent être représentés sur la figurine ou sur son socle.

## Pourriture de Nurgle

A la fin de la phase de tir du joueur du Chaos, toute figurine située dans un rayon de 6ps autour d'une figurine dotée de la *Pourriture de Nurgle* risque d'être prise dans les miasmes pestilentiels qu'elle dégage. Jetez un dé pour chaque figurine affectée : elle subit une

blessure sur un résultat de 6. les sauvegardes d'armures ou invulnérables peuvent être utilisées mais pas les sauvegardes de couvert. Les figurines portant la marque de Nurgle, leurs *suivants*, les bandes de démons, les Possédés, les bêtes démoniaques, les démons majeurs et les Avatars sont immunisés à ce don.

#### Pouvoir Psychique Mineur de Nurgle

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

### Pouvoirs psychiques mineurs de Nurgle

#### 1. Pouvoir Inutilisable

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

#### 2. Danse de Nurgle

**Phase de tir du Chaos**

**Test Psychique ? Oui**

**Portée :** 12 ps

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

#### 3. Nausée

**Phase de tir adverse**

**Test Psychique ? Oui**

**Portée :** 18 ps

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

#### 4. Affliction

**Phase de tir du Chaos**

**Test Psychique ? Oui**

**Portée :** 18 ps

**Effet :** Faisant appel aux pouvoirs de Grand-Père Nurgle, le psyker contamine à distance ses ennemis. Choisissez un personnage indépendant ou une unité à portée (le joueur qui la contrôle choisit une des figurines qui la composent, car le pouvoir n'affecte qu'une victime). Jetez 1D6, si vous obtenez un résultat supérieur à l'Endurance de la cible (ou un 6 quel que soit son Endurance), elle subit une blessure sans sauvegarde d'armure (les sauvegardes invulnérables peuvent être tentées normalement).

#### 5. Miasmes de Pistilence

**Phase de tir du Chaos**

**Test Psychique ? Oui**

**Portée :** 24 ps

**Effet :** Le syker invoque des nuages de mouche et de vapeurs pestilentielles au travers desquels peut d'ennemis oser avancer. Placez le gabarit d'explosion n'importe où dans la ligne de vue du psyker et lancez un dé de dispersion ainsi qu'un D6 pour déterminer sa position finale (un résultat « Hit » indiquant que le gabarit ne bouge pas). Toutes unités ennemies ayant des figurines sous le gabarit doit réussir un test de moral ou battre en retraite selon les règles habituelles.

#### 6. Aura de déchéance

**N'importe quelle phase d'assaut**

**Test Psychique ? Oui**

**Aire d'Effet :** 2 ps autour du psyker

**Effet :** Le psyker est entouré d'une telle aura de déchéance que ses adversaires n'osent pas l'engager. Toute figurine située dans l'aire d'effet de ce pouvoir subit une pénalité de -1A (jusqu'à un minimum de 1). Les figurines portant la marque de Nurgle, leurs *suivants*, les bandes de démons, les Possédés, les bêtes démoniaques, les démons majeurs et les Avatars sont immunisés à ce don.

## 0-1 Pesteux de Nurgle

*Les adeptes de Nurgle des Sons of Horus ont une façon qui leur est propre de traiter leurs prisonniers. Toujours à la recherche de nouveaux sujets pour mettre au point de nouvelle forme de maladie. Le seul remède possible contre ses maladies étant d'enfin accepter Grand Père Nurgle comme maître, la plupart des sujets subissant ses expérimentations finissent par céder en espérant ainsi mettre fin à leurs souffrances. Ceux qui refusent de servir Nurgle sont généralement abandonnés sur des mondes habités au cours de pillage, où ils pourront infecter le plus possible de loyaux sujets de l'Empereur avant de mourir.*

*Ceux qui acceptent de rejoindre les fidèles de Nurgle ne sont pourtant pas guéris des maladies qui les affectent. Ils sont envoyés au combat à l'avant-garde des forces des Sons of Horus pour répandre des maladies dans leur sillage. Privé de toute conscience, les Pesteux de Nurgle avancent sur les champs de bataille pour contaminer le plus possible d'ennemis. Même la mort ne met par un terme à la propagation des maladies, la seule présence de ces créatures étant une menace pour les inconscients s'en approchant trop.*

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pesteux de Nurgle	35	4	2	4	5(6)	2	3	2(3)	9	3+

**Nombre / Escouade :** 3 à 5

**Armes :** Griffes, tentacules...

### Règles Spéciales

**Culte :** Un Culte de *Pesteux de Nurgle* ne peut rejoindre une armée que si au moins l'un des QG de l'armée porte la marque de Nurgle.

**Pestiférés :** Les *Pesteux de Nurgle* véhiculent d'innombrables maladies. Ils sont considérés comme possédant les dons *Venin Démoniaque* (bonus d'attaque déjà inclus dans le profil) et *Pourriture de Nurgle*. De plus, quand un Pesteux de Nurgle est tué, centrez sur lui le grand gabarit d'artillerie. Toute figurine située, même partiellement sous le gabarit, et immédiatement affecté par la nourriture de Nurgle sur un résultat de 5+.

**Sans Peur :** Les Pesteux de Nurgle sont *Sans Peur*.

# Le Livre de Slaanesh

## La Marque de Slaanesh

Une figurine arborant la marque de Slaanesh aime s'adonner aux sensations de toutes sortes et recherche constamment des plaisirs toujours plus extrêmes, ce qui leur est rendu plus facile par leur apparence séductrice, celle là même qui trouble et déconcerte leurs ennemis.

Escouade : Les membres d'une unité peuvent recevoir la marque de Slaanesh pour +5 pts par figurine. Les figurines portant la marque de Slaanesh sont *Sans Peur* et possède la capacité *Cri du Warp*

Aspirant Champion, Personnage indépendant : Ces figurines suivent les mêmes règles que les membres d'une escouade et de plus, frappent toujours en premier lors du premier tour de n'importe quel assaut (si l'adversaire dispose aussi de cette capacité les attaques sont résolues simultanément). La marque coûte +5 pts pour un Aspirant Champion et +15 pts pour les figurines dotée de plusieurs PV.

## Cri du Warp

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

Les Elus, les Terminators, Sons of Horus, Scouts du Chaos, Moto Sons of Horus et Havocs ayant la marque de Slaanesh disposent d'un arsenal sonore et peuvent :

- Remplacer des bolters jumelés par un éclateur sonore pour +2 points, ou un bolter par un éclateur sonore pour +5 points.
- Remplacer gratuitement un autocanon, un autocanon faucheur ou un canon d'assaut pas un Blastmaster.
- Remplacer gratuitement un fusil contre une sirène de mort, un pistolet bolter et une arme de corps à corps.

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

## Véhicule de Slaanesh : Amplificateur Warp

Le véhicule est équipé de cornes et de conduits couverts de runes qui amplifient les sensations et les émotions en projetant les énergies dissonantes des résonances du Warp.

Marcheur : Un marcheur dédié à Slaanesh est toujours doté de l'amélioration *Amplificateur Warp* pour +20 pts.

Autres véhicules : Un véhicule dédié à Slaanesh est toujours doté de l'amélioration *Amplificateur Warp* pour +15 points.

Toutes figurines ennemies subit un malus de -1 en Commandement si elle se trouve dans un rayon de 12 ps, -2 si elle se trouve dans un rayon de 6ps, et de -3 si elles sont à son contact. Ne comptez que les malus infligés par l'*Amplificateur Warp* le plus proche. Dans le cadre d'une attaque de char, les malus de l'*Amplificateur Warp* et des *Runes Blasphématoires* sont cumulatifs.

## Arsenal de Slaanesh

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

Aiguillon du Désir* (arme démon)	30 points
Attrait de Slaanesh	25 points
Aura de Consentement*	10 points
Bannière d'extase*	25 points
Bannière de Souffrance*	25 points
Drogue de Combat*	25 points

Eclateur Sonique*	5 points
Fouet de Tourment* (arme démon)	25 points
Monture de Slaanesh	25 points
Pouvoir Psychique Mineur*	10 points
Sirène de Mort*	10 points

## Aiguillon du désir

L'*Aiguillon du Désir* est une arme énergétique qui blesse toujours sur 2+ et les sensations extrêmes que ses injections suscitent ses un adversaire blessé peuvent aller du désespoir au délire. Ses effets sont si fulgurant que bons nombres de ses victimes restent empalées dessus, laissant le sérum venimeux les détruire de l'intérieur. Toute figurine blessé doit réussir un unique test de commandement (quel que soit le nombre de blessure infligées) ou subir 1D3 blessures supplémentaires n'autorisant aucune sauvegarde, même invulnérable.

## Attrait de Slaanesh

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

## Aura de Consentement

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

## Bannière d'Extase

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

## Bannière de Souffrance

En plus de compter comme une icône en ce qui concerne l'invocation de démons, son pouvoir peut être utilisé une fois par bataille au début de n'importe quelle phase d'assaut, du joueur de Chaos ou de son adversaire. Toute figurine alliée portant la marque de Slaanesh dans un rayon de 6ps bénéficie jusqu'à la fin du tour des effets du pouvoir psychique *Mineur Force de la Douleur*.

## Blastmaster

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

**Fréquence Variée** Portée 36ps F5 PA5 Assaut2, test de blocage  
**Fréquence Fixe** Portée 36ps F8 PA4 Lourde 1 Explosion

## Drogue de Combat

Ces drogues peuvent être ingérées au début de n'importe qu'elle phase d'assaut, le joueur Sons of Horus peut alors choisir jusqu'à trois options de la liste suivantes dont les effets persistent jusqu'à la fin de la phase. Jetez 1D6 par option choisie. Si un double est obtenu, le personnage subi une blessure ne pouvant être sauvegardée d'aucune manière. Si un triple est obtenu, il meurt sur le champ.

- Si elle traverse un terrain difficile lors de l'assaut, la figurine jette un dé supplémentaire pour déterminer la distance parcourue.

- +1 en Capacité de Combat
- +1 en Force
- Durant cette phase d'assaut, la figurine ignore la première blessure non sauvegardée, sauf en cas de *Mort Instantanée*.
- +1 Attaque

#### Eclateur Sonique

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

Portée 24ps F4 PA5 Assaut 2 ou Lourde 3

#### Fouet de Tourment

*Une volonté propre semble animer cette arme qui tortille cruellement les épines courant sur toute sa longueur et se délecte de la douleur de ses victimes, amplifiant leurs peurs pour la plus grande joie des Slaaneshi.*

Le Fouet de Tourment est une arme énergétique s'utilisant à une main. Le porteur d'un fouet de tourment gagne +1 en Capacité de Combat et +1 Attaque.

#### Monture de Slaanesh

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

#### Pouvoir Psychique Mineur de Slaanesh

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

#### Sirène de Mort

Une sirène de mort est un assemblage complexe de tubes et de cornes qui amplifient le cri de guerre du Son of Horus pour en faire une attaque sonique de courte portée.

Portée Souffle F4 PA5 Assaut 1

Au corps à corps, la figurine frappe par ordre d'Initiative, même si elle attaque un ennemi à couvert. Les figurines ennemies qui frappent toujours en premier, qu'elles que soient les Initiatives des combattants ne sont pas affectées.

### Pouvoirs psychiques mineurs de Slaanesh

#### 1. Pouvoir Inutilisable

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

#### 2. Force de la Douleur

N'importe quelle phase d'assaut

**Test Psychique ?** Non

**Portée :** psyker

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

#### 3. Sirène

Phase d'assaut ou de tir adverse

**Test Psychique ?** Oui

**Portée :** psyker

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

#### 4. Rayon de Slaanesh

Phase de tir adverse

**Test Psychique ?** Oui

**Portée :** 18 ps

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

#### 5. Toucher de Slaanesh

Phase d'assaut du Chaos

**Test Psychique ?** Oui

**Portée :** Au contact

**Effet :** Le psyker distribue à chacun de ses adversaires une caresse maléfique qui les plonge dans une torpeur partielle. Toute figurine ennemie en contact socle à socle avec lui voit sa CC divisé par 2 (arrondi au supérieur) pour le reste de cette phase. Le psyker peut se battre normalement pendant la phase ou il utilise ce pouvoir.

#### 6. L'Assoiffé

Phase d'assaut du Chaos

**Test Psychique ?** Oui

**Portée :** Au contact

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

## 0-1 Damnés de Slaanesh 35 points

*Les fidèles de Slaanesh font preuve de plus de créativité dans l'invention de nouvelles formes de tortures que les adeptes des autres Dieux du Chaos. Contrairement aux autres cultes qui tentent de corrompre leurs prisonniers à l'adoration des puissances de la ruine, les adeptes de Slaanesh se contentent d'infliger un maximum de souffrances à leurs prisonniers sans autres buts que de se divertir. Pour prolonger l'agonie de leurs victimes, elles sont maintenues en vie par l'usage massif de drogues.*

*Une fois totalement avilies par les substances qui leur sont injectées, les prisonniers ne procurent plus le moindre divertissement à leur maître et sont donc conduit au combat où ils seront taillés en pièces par l'ennemi, ou par leur maître si miraculeusement ils venaient à survivre aux combats.*

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Damné de Slaanesh	35	5	2	5	4(5)	2	4	2(3)	9	3+

**Nombre / Escouade :** 3 à 5

**Armes :** aucune

#### Règles Spéciales

**Culte :** Un Culte de Damnés de Slaanesh ne peut rejoindre une armée que si au moins l'un des QG de l'armée porte la marque de Slaanesh.

**Sujets d'expériences :** Les tortures infligées aux Damnés de Slaanesh on modifiées leur apparence a tel point que l'on reconnaît a peine leur forme originelle. Ils sont considérés comme possédant le don *Griffes Démoniaques* et la capacité *Cri du Warp*. De plus, les Damnés de Slaanesh sont *Sans Peur*.

#### Drogues

Lancez 1D6 pour au début de la bataille pour connaître l'effet des drogues qui ont été utilisées sur eux :

- 1-2 Se déplace de 12ps en assaut et de 3D6ps en poursuite et en retraite.
- 3-4 +1 en Force
- 5-6 1 Attaque

# Le Livre de Tzeentch

## La Marque de Tzeentch

**Escouade** : Les membres d'une unité peuvent recevoir la marque de Tzeentch pour +7 pts par figurine. Les figurines portant la marque de Tzeentch sont *Sans Peur* et possède une sauvegarde invulnérable de 5+ ou une sauvegarde invulnérable de 4+ si elle possèdent une armure terminator ou le don *Aura Démoniaque*.

**Aspirant Champion, Personnage indépendant, Elus** : Ces figurines sont des *Sorciers*, sans avoir besoin de choisir cette option dans la liste d'armée. De plus, ils réussissent automatiquement tout test psychique qu'ils doivent effectuer. La liste empêche les Elus de disposer de plus d'un Sorcier par unité, mais si l'unité porte la marque de Tzeentch, toutes ses figurines peuvent être des Sorciers. Choisissez pour chaque élu si la marque de Tzeentch lui accorde la compétence *Sorcier* ou s'il obtient comme les membres de n'importe quelle unité une sauvegarde invulnérable de 5+. La marque de Tzeentch rend également ces figurines *Sans Peur*. La marque coûte +10 pts pour ces figurines.

## Véhicules de Tzeentch : Flammes scintillantes du Warp

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

**Marcheur** : Un marcheur dédié à Tzeentch est toujours doté de l'amélioration *Flammes scintillantes du Warp* pour +20 pts. Toute figurine attaquant le marcheur ou corps à corps subit une touche de Force 1D3+3, PA4 avant de résoudre ses propres attaques.

**Autres véhicules** : Un véhicule dédié à Tzeentch est toujours doté de l'amélioration *Flammes scintillantes du Warp* pour +10 points. Lorsqu'un char doté de cette amélioration effectue une attaque de char, tout ennemi forcé de se déplacer subira une touche F6 sur 4+, les sauvegardes s'appliquent normalement.

## Arsenal de Tzeentch

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

Apprenti Sorcier .....	5 points chacun
Bannière du changement* .....	30 points
Bâton de Confusion* (arme démon) .....	30 points
Bolts Inferno* .....	8 points
Destin Voilé* .....	10 points
Disque de Tzeentch .....	30 points
Eclair du changement* .....	25 points
Épée Warp* (arme démon) .....	20 points
Oeil de Tzeentch .....	20 points
Pouvoirs psychiques mineurs .....	10 points
Talisman de Tzeentch .....	5 points

## Apprenti Sorcier

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

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

Un Apprenti Sorcier ne peut pas recevoir d'arme ou d'équipement.

Lorsqu'un Sorcier décide d'utiliser un pouvoir supplémentaire, il peut sacrifier un de ses apprentis pour le lancer automatiquement. Un seul Apprenti peut être sacrifié par un même sorcier à chaque tour, qui peut alors utiliser deux fois le même sort.

## Bannière du Changement

Imbue de la force de Tzeentch, cette bannière crépitante d'énergie change constamment d'aspect, et dès que l'ennemi s'en approche, elle relâche son pouvoir en une explosion aveuglante. En plus de compter comme une icône en ce qui concerne l'invocation de démons, la *Bannière du Changement* contient un puissant enchantement qui peut être utilisé par le porteur une seule fois par partie au lieu de tirer avec une arme lors de la phase de tir du joueur Chaos. Une seule unité ennemie parmi celles situées dans un rayon de 6ps autour du porteur de la bannière peut être prise pour cible, même si elle se trouve au corps à corps.. le sort inflige 2D6 touches de Force 6, PA4.

## Bâton de Confusion

Cette arme Démon est une arme énergétique. Si au moins une blessure est infligée, le psyker peut effectuer un test de commandement sans modificateur contre l'un de ses adversaires blessé par le Bâton de Confusion. Si ce test est réussi, l'ennemi est tué quel que soit son nombre de Point de Vie (comptez cependant le nombre de blessure réellement infligée pour déterminer quel est le vainqueur du corps à corps). Les véhicules touchés par cette arme subissent le résultat *équipement secoué* en plus de tout autre dégât infligé.

## Bolts Inferno

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

## Destin Voilé

Le Sorcier œuvre pour Tzeentch en personne. Au lieu de tirer avec une arme pendant la phase de tir, il peut utiliser ce pouvoir qui a une portée de 18ps et nécessite une ligne de vue. L'unité affectée est hantée par des cauchemars dans lesquels ses membres se voient trahir leurs amis et rejoindre les forces du Chaos. L'unité doit effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, elle est bloquée jusqu'au début du tour suivant du Chaos. Le pouvoir n'a pas d'effet sur les figurines ne possédant pas de valeur de Commandement ni sur celles qui ne peuvent être bloquées.

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

## Disque de Tzeentch

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

## Eclair du Changement

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

Portée 24ps F8 PA2 Assaut 1

## Epée Warp

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

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

## Œil de Tzeentch

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

## Pouvoir Psychique Mineur de Tzeentch

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

## Talisman de Tzeentch

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

## Pouvoirs psychiques mineurs de Tzeentch

### 1. Pouvoir Inutilisable

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

## 2. Feu Rose de Tzeentch

Phase de tir du Chaos

**Test Psychique ?** Non

**Portée :** psyker

**Effet :** Faisant appel à son Dieu tutélaire, le psyker déverse sur ses adversaires un torrent de flammes sorties du Warp. Ce pouvoir s'utilise durant la phase de tir au lieu de tirer avec une arme. Il fonctionne comme une attaque de tir normale avec le profil suivant :

Portée : Souffle F4 PA4 Assaut 1

## 3. Emprise

Phase de tir du Chaos

**Test Psychique ?** Non

**Portée :** psyker

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

## 4. Vision de Tzeentch

Phase de tir du Chaos

**Test Psychique ?** Non

**Portée :** Psyker

**Effet :** Béni par Tzeentch, le psyker est capable de deviner l'avenir qui défile devant ses yeux. Les membres de l'unité qui l'accompagne et lui peuvent relancer leur jets pour toucher raté durant cette phase de tir. Notez qu'un Un même dé ne peut être relancé qu'une seule fois.

## 5. Grand Architecte

Avant la bataille

**Test Psychique ?** Non

**Portée :** Champ de bataille

**Effet :** Les serviteurs de Tzeentch élaborent des plans de bataille complexes dans l'espoir d'attirer sur eux la bienveillance de leur maître. Lancez 1D6 avant la bataille, le résultat obtenu correspond au nombre de sauvegarde d'armure, jet pour toucher ou jet pour blesser que vous pourrez relancer au cours de la partie. Un même dé ne peut être relancé qu'une seule fois, bien qu'il soit possible d'effectuer plusieurs relances lors du même tour.

## 6. Aura de Corruption

Phase d'assaut adverse

**Test Psychique ?** Non

**Portée :** 12 pouces

**Effet :** Les yeux du psyker renferment une infime portion du pouvoir maléfique de Tzeentch, obligeant ses adversaires à détourner leur regard du sien. Tout ennemi désirant lancer un assaut contre le psyker ou l'escouade qu'il a rejointe doit réussir un test de Commandement préalable. En cas d'échec, il est possible de choisir une autre cible située à portée d'assaut.

## 0-1 Oracle de tzeentch

*Les fidèles de Tzeentch tente de développer des facultés psychiques chez leurs prisonniers. Pour cela, ils expérimentent diverses techniques, privilégiant tout de même l'exposition de leurs captifs aux énergies du Warp qui déclenchent chez eux des mutations ou encore de forcer un démon à prendre possession du corps d'un hôte non consentant. Pour le moment, toutes ses expériences n'ont jamais permis d'aboutir à un résultat stable, les cobayes obtiennent parfois quelques pouvoirs mais sont presque toujours imprévisibles et incontrôlable.*

*Sur les Champs de bataille, ils évoluent rapidement entre les groupes de soldats ennemis en projetant vers eux des décharges d'énergies psychique jusqu'à être totalement consumé par leur pouvoir.*

	Pts / Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Oracle de Tzeentch	35	4	3	4	4(5)	2	4	2(3)	8	3+/5+

**Nombre / Escouade :** 3 à 5

**Armes :** 2 armes de corps à corps (bonus inclus dans le profil)

## Règles Spéciales

**Culte :** Un Culte d' *Oracles de Tzeentch* ne peut rejoindre une armée que si au moins l'un des QG de l'armée porte la marque de Tzeentch.

**Sorciers :** Les *Oracles de Tzeentch* possèdent le pouvoir psychique *Eclair de Mort*. Notez qu'ils ne possèdent pas la *marque de Tzeentch* et doivent donc passer des tests psychiques pour utiliser ce pouvoir.

**Déplacement rapide :** leurs nature permet aux *Oracles de Tzeentch* de mieux percevoir l'évolution des combats et donc de se déplacer plus rapidement que des troupes classiques. Une unité d'*Oracle de Tzeentch* peut se déplacer de 12ps au cours d'une phase de mouvement.

**Sans Peur :** Les Oracles de Tzeentch sont *Sans Peur*.

# Resumé des Sons of Horus

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur du Chaos	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Fils d'Horus	7	5	5	5	3	5	3	10	3+
Lieutenant du Chaos	5	5	4	4	2	4	3	10	3+
Elu	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Elu Terminator	4	4	4	4	1	4	2	10	2+/5+
Elu Aspirant Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+/5+
Elu Champion Terminator	4	4	4	4	1	4	3	10	2+/5+
Obliterateur	4	4	5	4(5)	2	4	2	10	2+/5+
Prédateur de Khorne	5	2	5	4(5)	2	4	3(4)	9	3+
Pesteux de Nurgle	4	2	4	5(6)	2	3	2(3)	9	3+
Damn� de Slaanesh	5	2	5	4(5)	2	4	2(3)	9	3+
Oracle de Tzeentch	4	3	4	4(5)	2	4	2(3)	8	3+/5+
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+/5+
Poss�d�	4	4	5	4	1	4	1	10	3+/5+
Aspirant Champion Poss�d�	4	4	5	4	1	4	2	10	3+/5+
Sons of Horus	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Aspirant Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Scout du Chaos	4	4	4	4	1	4	1	9	4+
Scout Aspirant Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	4+
Moto Space Marine du Chaos	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Aspirant Champion Motard	4	4	4	4(5)	1	2	3	10	3+
Buveur de Sang	9	0	8	6	4	4	5	10	3+/4+
Grand Immonde	5	3	7	6	6	2	3	10	-/4+
Duc du Changement	8	4	6	6	4	6	3	10	-/4+
Gardien des Secrets	7	3	7	6	4	4	5	10	-/4+
Sanguinaire	4	0	5	4	1	4	2	10	3+/5+
Portepeste	4	0	4	4(5)	1	4	2	8	-/5+
Horreur	2	3	4	3	1	2	1	8	-/5+
D�monette	4	0	4	3	1	4	2	8	-/5+
Nurglings	3	0	3	3	3	3	3	7	-/5+
Chien de Khorne	4	0	5	4	1	5	2	8	-/5+
Hurleur	4	0	4	4	1	5	1	8	-/5+
Gargouille	4	0	5	4	1	5	2	7	-/5+
D�monette Mont�e	4	0	4	3	1	4	3	8	-/5+

	CC	CT	F	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arri�re	I	A
Dreadnought	4	4	6(10)	12	12	10	4	3
Rhino Sons of Horus	-	4	-	11	11	10	-	-
Land Speeder Sons of Horus		4		10	10	10		
Land Raider Sons of Horus		4		14	14	14		
Predator Sons of Horus		4		13	11	10		
Whirlwind		4		11	11	10		
Vindicator		4		13	11	10		

	Port�e	F	PA	Type
Autocanon	48 ps	7	4	Lourde 2
Autocanon Faucheur	36 ps	7	4	Lourde 2, arme jumel�e
Blastmaster (fr�quence fixe)	36 ps	8	4	Lourde 1, Explosion
Blastmaster (r�quence vari�)	36 ps	5	5	Assaut 2, test de blocage
Bolter	24 ps	4	5	Tir rapide
Bolter Lourde	36 ps	5	4	Lourde 3
Canon D�molisseur	24 ps	10	1	Artillerie 1/ Grand gabarit d'Explosion
Canon Laser	48 ps	9	2	Lourde 1
Canon d'Assaut	24 ps	6	4	Assaut 4, Perforant
Eclateur Sonique	24 ps	4	5	Assaut 2 ou Lourde 3
Fulgurant	24 ps	4	5	Assaut 2
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1, Fusion
Fusil de Sniper	36 ps	X	6	Lourde 1, Sniper, Pillonage
Lance-flamme	Souffle	4	5	Assaut 1, ignore les couverts
Lance-flamme lourd	Souffle	5	4	Assaut 1, ignore les couverts
Lance-missile (antichar)	48 ps	8	3	Lourde 1
Lance-missile (frag)	48 ps	4	6	Lourde 1, Explosion
Lance-missile Typhoon	48 ps	5	5	Lourde 1, Explosion, Jumel�e
Lance-plasma	24 ps	7	2	Tir rapide, Surchauff�
Lance-plasma lourd	36 ps	7	2	Lourde 1, Explosion, Surchauff�
Multi-fuseur	24 ps	8	1	Assaut 1, Fusion
Pistolet � Plasma	12 ps	7	2	Pistolet, surchauff�
Pistolet Bolter	12 ps	4	5	Pistolet
Sir�ne de Mort	Souffle	4	5	Assaut 1, ignore les couverts