

ROYAUME DU CHAOS



Auteurs : slaanesh_child, avec l'aide de Nekhro et du Warfo

Sources : Realm of Chaos – Slaves to Darkness, Realm of Chaos – Lost and the Damned, Livres d'Armée Guerriers du Chaos, Démons du Chaos, Hommes-Bêtes, Comtes Vampires, Elfes Noirs, Skavens

Illustrations : © Games Workshop

Version : 1.0 (septembre 2010) compatible avec Warhammer 8^e édition.

SOMMAIRE



LES LÉGIONS DU CHAOS	4
LÉGIONS DU CHAOS	5
Gran Centigors	5
Légionnaires du Chaos.....	5
LÉGIONS DE KHORNE	6
Légionnaires de Khorne.....	6
Nains du Chaos.....	6
Berserkers Nains du Chaos.....	6
Tourbillonneur.....	7
Mortier Nains du Chaos	8
Bazooka Nains du Chaos	9
LÉGIONS DE SLAANESH	10
Légionnaires de Slaanesh	10
Dévotes de Slaanesh	10
LÉGIONS DE TZEENTCH	11
Légionnaires de Tzeentch.....	11
Sorciers Vassaux	12
LÉGIONS DE NURGLE.....	13
Légionnaires de Nurgle.....	13
La Charrette des Pestiférés	14
Flagellants de Nurgle	14

LES LIVRES DES LÉGIONS DU CHAOS	15
LIVRE DE KHORNE	17
Seigneurs	16
Héros.....	18
Unités de Base	20
Unités Spéciales	23
Unités Rares	28
Les Armes du Massacre	31
LIVRE DE SLAANESH	32
Seigneurs	32
Héros.....	34
Unités de Base	36
Unités Spéciales	39
Unités Rares	42
Les Instruments du Plaisir	45
LIVRE DE TZEENTCH	46
Seigneurs	46
Héros.....	48
Unités de Base	50
Unités Spéciales	52
Unités Rares	55
Les Artefacts du Destin	57
LIVRE DE NURGLE.....	58
Seigneurs	58
Héros.....	60
Unités de Base	62
Unités Spéciales	65
Unités Rares	69
Les Bienfaits de la Pourriture	71



INTRODUCTION

Le Chaos est un des projets les plus abouti et les plus complet de l'histoire de Games Workshop.

Dans les deux tomes de Realm of Chaos, on découvre un monde d'horreur et de fantasy fourmillant de détails et de caractère. Les années aidant et la cible du jeu changeant ce caractère a été petit à petit gommé pour arriver à une masse insipide que sont les trois livres d'armée actuels. En effet, au lieu d'être une seule et même armée divisée en quatre factions monothéistes, le Chaos s'est retrouvé divisé en trois factions raciales : les Démon, les Guerriers du Chaos, et les Hommes-Bêtes.

Cela ne peut être !
Contre cette hérésie, certains se sont levés et voici ce qu'ils ont pondu :
le Chaos tel qu'il devrait être !



LES LÉGIONS DU CHAOS

Les Légions du Chaos sont formées à partir des *Livres d'Armée Guerriers du Chaos*, *Démons du Chaos* et *Hommes-Bêtes*. Cette section contient les règles spécifiques à appliquer aux Légions du Chaos ainsi que les règles des nouvelles unités accessibles.

RÈGLES SPÉCIALES

Les armées ne sont plus divisées en races mais en Légions monothéistes. Chaque légion est décrite dans un Livre. Elles sont totalement indépendantes et ne peuvent jamais s'allier.

HAINE SÉCULAIRE

Les Légions des Dieux se haïssent entre Dieux ennemis. Lorsque deux ou plusieurs armées se rencontrent, la haine les submerge.

– Toute figurine portant la marque Khorne hait celles portant la marque de Slaanesh.

– Toute figurine portant la marque Slaanesh hait celles portant la marque de Khorne.

– Toute figurine portant la marque Tzeentch hait celles portant la marque de Nurgle.

– Toute figurine portant la marque Nurgle hait celles portant la marque de Tzeentch.

MAGIE

Les *Mortels* et les *Hommes Bêtes* utilisent les domaines de magie décrits dans le *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*.

Les *Démons* utilisent les Domaines de Magie décrits dans le *Livre d'Armée Démons du Chaos*. Le domaine décrit dans le nouveau livre d'armée *Hommes Bêtes*, ainsi que tout le livre lui-même est à brûler et oublier. C'est une hérésie !

L'ŒIL DES DIEUX

Comme pour une armée issue du *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, toute figurine du Chaos (qu'elle soit mortelle, bestiale ou démoniaque) pouvant relever un défi doit toujours le faire.

Les modalités de jet sur le tableau de L'Œil des Dieux restent les mêmes (voir *L'Œil des Dieux* du *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 43).

MARQUES DU CHAOS

Les personnages et certaines unités des Légions du Chaos portent la marque de leur divinité. Celle-ci leur confère des bonus que vous trouverez dans le *Livre d'Armée des Guerriers du Chaos*, p. 110.

Les unités démoniaques sont considérées comme portant la marque de leur Dieu (exceptés les Gargouilles du Chaos qui n'en portent aucune) sans pour autant bénéficier d'effets supplémentaires. Cette marque est donc à prendre en compte pour la règle *Haine Séculaire*.

CHIFFRE SACRÉ

Chaque divinité du Chaos possède un chiffre sacré. Les unités favorites des Dieux combattent sous ce chiffre. Le nombre de membres de ces unités possédant cette règle doit **obligatoirement** être un multiple du chiffre sacré de son Dieu.

Chiffre de Khorne : 8

Chiffre de Slaanesh : 6

Chiffre de Tzeentch : 9

Chiffre de Nurgle : 7

Par exemple, une unité de Sanguinaires de Khorne, chiffre sacré 8, doit compter 16, 24, 32, 40 (...) membres.

LÉGIONS DU CHAOS

GRAN CENTIGORS

Parangon de leur race, les Gran Centigor marqués de Khorne représentent la sauvagerie aveugle à l'état pur. Frustrés, jaloux, le coeur ampli de haine, les Chef Centigors font de formidables combattants qui ne marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.

	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Gran Centigor	8	6	4	5	5	3	3	5	8 Cav
Chef Centigor	8	5	3	5	4	2	2	4	7 Cav

RÈGLES SPÉCIALES

Fureur primitive (voir *Livre d'Armée Hommes-Bêtes*, p. 33),

Ivre (voir *Livre d'Armée Hommes-Bêtes*, p. 46).

LÉGIONNAIRES DU CHAOS

Les Légionnaires sont des serviteurs mortels des Dieux. Élus parmi les Élus, ils sont souvent choisis par leur maître alors qu'ils sont à l'article de la mort. Ils sont alors destinés à servir leur Dieu de la façon la plus directe qui soit. Ils sont maintenus en vie magiquement, dans une soif inextinguible de gloire et de victoires.

Ils sont les légendes vivantes du Chaos, ils combattent et meurent par centaines, se relevant d'entre les morts en une seule nuit, protégés par la puissance de leur sombre maître qui coule dans leurs veines.

Ces Légionnaires, autrefois mortels sont devenus arrogants, dédaigneux des autres serviteurs du Chaos. Ils ont été choisis parmi les Élus, se sont vus accordés des plaisirs et des pouvoirs au-delà de leurs rêves les plus fous.

Cependant, les siècles de mort et de résurrection sont devenus des millénaires, et parfois, le doute s'immisce dans l'esprit des Légionnaires. Leur existence est sans but, ruinée par la mort et l'asservissement, le futur n'est pour eux qu'une prochaine bataille à livrer. De ces sensations, les Dieux du Chaos, n'en ont cure. Les Légionnaires sont piégés dans un cycle sans fin de batailles, morts, et résurrections, liés à leur Dieu et leurs plaisirs sans saveur...

	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8 Inf
Champion	4	6	3	4	4	1	5	3	8 Inf
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	Char

RÈGLES SPÉCIALES

Peur, Chiffre Sacré, La Volonté du Chaos (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 43).

Deux Armes du Chaos : Les armes du Chaos sont souvent deux lames ensorcelées contenant divers pouvoirs. Elles peuvent aussi être à deux

mains, prendre la forme d'une hallebarde, d'un bouclier de combat ou même varier au cours de la bataille, selon la volonté des Dieux.

Les Légionnaires gagnent +1 en Force et la règle *Attaque Supplémentaire*. Leurs attaques sont magiques



LÉGIONS DE KHORNE

LÉGIONNAIRES DE KHORNE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Juggernaut	7	5	0	5	4	1	2	2	7	BM

RÈGLES SPÉCIALES

Marque de Khorne, Résistance à la Magie (1), Coup Fatal, Monstre d'Airain.

Les Légionnaires de Khorne suivent toutes les règles des Légionnaires du Chaos (voir p. 5).

NAINS DU CHAOS

Le pouvoir du Chaos peut corrompre toutes les âmes. Khorne offre à ses nains déments des possibilités infinies de réaliser leurs rêves... un forgeron nain va pouvoir créer des armes et des machines défiant la raison en emprisonnant des Démons de Khorne à l'intérieur, tandis qu'un guerrier pourra être inégalé en servant le Dieu du Sang.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Nains du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Inf

RÈGLES SPÉCIALES

Marque de Khorne.

Obstinés : Les Nains du Chaos fuient et poursuivent à 2D6 - 1 ps au lieu des 2D6 ps habituels.

Implacables : Les Nains du Chaos n'ont pas à faire pas de test de Cd pour effectuer une marche forcée dans un rayon de 8 ps autour d'une unité ennemie.

BERSERKERS NAINS DU CHAOS

Les Berserkers sont des Nains du Chaos ayant vendu leur âme à Khorne en échange d'une maîtrise du combat inégalée par leurs frères d'armes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Berserkers Nains du Chaos	3	4	3	4	4	1	2	1	9	Inf
Massacreur	3	4	3	4	4	1	2	2	9	Inf

RÈGLES SPÉCIALES

Marque de Khorne, Chiffre Sacré, Implacables, Obstinés (voir Nains du Chaos)

LÉGIONS DE KHORNE

TOURBILLONNEUR

Le Tourbillonneur est une sorte de brouette équipée de faux sur les roues et de pointes à l'avant. Trois fléaux et trois lames reliés à l'essieu par un système d'engrenage se mettent à tourner lorsque l'on pousse la machine. Le Tourbillonneur est un instrument utilisé principalement pour briser et transpercer les formations de troupes compactes.

Les Tourbillonneurs sont poussés au combat par de robustes Centaures sangliers, élevés spécialement par les nains du Chaos pour former les équipages des machines de guerre, les centaures sangliers sont un dosage presque parfait de force brutale et de pure férocité. Leur énergie est quasiment illimitée, ce qui leur permet de porter ou de pousser des charges qui réclameraient l'intervention de plusieurs membres d'autres races.

L'Attendrisseur est une variante du tourbillon : l'engrenage relie à l'essieu d'énormes instruments contondants à la place des fléaux et des lames. A mesure que l'Attendrisseur avance, les instruments frappent, écrasant les ennemis.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Tourbillonneur	-	-	-	4	4	3	-	-	-	Char
Centaure sanglier	7	3	3	4	-	-	3	1	8	-

RÈGLES SPÉCIALES

Marque de Khorne.

Char léger : Le Tourbillonneur est un char et toutes les règles s'appliquent. Il n'inflige cependant qu'1D3 *Touches d'Impact* en charge. Le char est équipé de faux.

Tourbillon : La principale menace de ce char hors norme n'est pas ses roues équipées de faux, mais bel et bien ses trois fléaux tourbillonnant dangereusement près des têtes des ennemis. Les fléaux du Tourbillonneur infligent 3D3 *Touches d'Impact* de F5 en charge. Notez que ces touches s'effectuent **en plus** des *Touches d'impact* normales dues à la règle *Char*, contrairement à ce qui est indiqué dans la règle *Touches d'impact* du *Livre des Règles*.

De plus, lors du premier round de combat, que le Tourbillonneur ait chargé ou non, toute figurine ennemie en contact avec le Tourbillonneur subit un malus de -1 pour toucher.

Pavois : Le Centaure Taureau est protégé par une épaisse plaque de métal représentant une tête grimaçante d'Hashut. Initialement prévue pour le protéger des fléaux, elle le protège aussi assez efficacement des tirs ennemis, mais n'est d'aucune utilité au corps à corps. Le Tourbillonneur bénéficie d'un bonus de +2 en sauvegarde contre les tirs. En revanche, le pavois empêche le Centaure Sanglier de combattre, à moins que le char ne soit chargé par le flanc ou par l'arrière (comme pour un attelage classique).

Variante Attendrisseur : Un Tourbillonneur peut devenir un Attendrisseur. L'Attendrisseur fonctionne de la même manière que le Tourbillonneur. Les lourds marteaux employés à la place des lames lui confèrent la règle *Perforant*. L'Attendrisseur ne possède pas de faux.



LÉGIONS DE KHORNE

MORTIER NAINS DU CHAOS

Le mortier est une invention très similaire au bazooka. Il est moins mobile et moins précis mais tire des projectiles beaucoup plus puissants si un des deux nains meurt, l'autre peut continuer à utiliser le mortier normalement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Équipe de Nains du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Inf

RÈGLES SPÉCIALES

Implacables, Obstinés (voir Nains du Chaos).

Arme régimentaire : Socle. Cette équipe d'arme régimentaire est constituée de deux Nains du Chaos placées sur un unique socle de 40x40 mm de côté. Les deux Attaques du profil représentent le fait qu'il y a deux figurines par socle.

Affectée à une unité. Une arme régimentaire doit être déployée en même temps et dans un rayon de 3 pas d'une unité de Guerriers Nains du Chaos, à laquelle elle a été préalablement affectée (unité mère). Elle peut ensuite se déplacer librement et est considérée comme une unité séparée pour le reste de la partie (y compris pour le calcul des points de victoire). Une unité de Guerriers Nains du Chaos ne peut avoir qu'une seule arme régimentaire attachée.

Une arme régimentaire dans un rayon de 3 pas autour de son unité mère possède une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques à distance comme les attaques de tir ou les sorts.

Panique. Une arme régimentaire détruite, en fuite ou démoralisée ne provoque pas de test de panique aux unités amies.

Tir de Mortier :

Portée	Force	Règles Spéciales
8-18 ps	3(6)	Mouvement ou tir Blessures Multiples (1D3) Perforant

La valeur de Force entre parenthèses ainsi que la règle *Blessures Multiple* ne sont utilisées que pour la figurine sous le trou central du gabarit. Cette touche annule également les sauvegardes d'armure. La règle *Perforant* est utilisée pour les autres touches.

Le tir de mortier se fait de la même façon qu'un tir de catapulte.

En cas d'incident de tir, jetez un D6 et consultez le tableau suivant :

1D6	Résultat
1	Baoum ! Le projectile explose dans le canon et les servants du mortier sont retirés du jeu.
2	Le projectile est bloqué dans le mortier. Au tour suivant, lancez un dé : 1-3 le projectile explose (centrez le gabarit sur le mortier et résolvez les touches normalement). Sur 4+ le projectile est débloqué et désamorcé et le mortier peut tirer normalement à partir du tour suivant.
3	Le projectile explose en l'air en ne causant aucun dégât. Beau feu d'artifice !
4	Le projectile n'explose pas à son point de chute ! Il cause une touche de Force 3 à la figurine située sous le point d'impact (Misfire se transforme en Hit pour la localisation du point d'impact).
5	Le projectile n'explose pas à son point de chute car la mèche est trop long... Placez un marqueur sur le point d'impact. Il explose sur 4+ au début de n'importe quel tour.
6	Le projectile ne part pas. Le Mortier pourra tirer normalement au tour suivant.

LÉGIONS DE KHORNE

BAZOOKA NAINS DU CHAOS

Le bazooka est une des preuves que, malgré leurs mutations, les nains du chaos n'ont pas freiné leur ingéniosité, mais au contraire développé leur imagination dans le cadre des machines de destruction. Le Bazooka est un énorme tube de métal tirant des projectiles ayant deux charges : une pour la propulsion l'autre pour l'explosion.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Équipe de Nains du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Inf

RÈGLES SPÉCIALES

Implacables, Obstinés (voir Nains du Chaos).

Arme régimentaire : Socle. Cette équipe d'arme régimentaire est constituée de deux Nains du Chaos placées sur un unique socle de 25x50 mm de côté. Les deux Attaques du profil représentent le fait qu'il y a deux figurines par socle.

Affectée à une unité. Une arme régimentaire doit être déployée en même temps et dans un rayon de 3 pas d'une unité de Guerriers Nains du Chaos, à laquelle elle a été préalablement affectée (unité mère). Elle peut ensuite se déplacer librement et est considérée comme une unité séparée pour le reste de la partie (y compris pour le calcul des points de victoire). Une unité de Guerriers Nains du Chaos ne peut avoir qu'une seule arme régimentaire attachée.

Une arme régimentaire dans un rayon de 3 pas autour de son unité mère possède une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques à distance comme les attaques de tir ou les sorts.

Panique. Une arme régimentaire détruite, en fuite ou démoralisée ne provoque pas de test de panique aux unités amies.

Tir de Bazooka :

Portée	Force	Règles Spéciales
18 ps	3(6)	Mouvement ou tir Blessures Multiples (1D3) Perforant

La valeur de Force entre parenthèses ainsi que la règle *Blessures Multiple* ne sont utilisées que pour la figurine sous le trou central du gabarit. Cette touche annule également les sauvegardes d'armure. La règle *Perforant* est utilisée pour les autres touches.

Le tir de bazooka est considéré comme un tir ordinaire utilisant la CT de l'équipe de Nains du Chaos. Ignorez cependant les malus de longue portée et de couvert. Si l'équipe touche, placez le petit gabarit d'artillerie sur une figurine ordinaire du premier rang de l'unité (donc pas un personnage ou un champion) et résolvez les dégâts. Les figurines entièrement recouvertes sont touchées automatiquement, celles partiellement recouvertes sont touchées sur 4+.

Un bazooka ne peut prendre pour cible une unité de Tirailleurs ou un personnage isolé, mais peut maintenir sa position et tirer en réaction à une charge.

En cas de 1 sur le jet pour toucher, relancez un dé : sur un nouveau 1, placez le petit gabarit sur le bazooka lui-même.



LÉGIONS DE SLAANESH

LÉGIONNAIRES DE SLAANESH

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	BG

RÈGLES SPÉCIALES

Marque de Slaanesh, Musc Soporifique (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 111),

Perforant, Attaques Empoisonnées (Monture de Slaanesh uniquement).

Les Légionnaires de Slaanesh suivent toutes les règles des Légionnaires du Chaos (voir p. 5).

DÉVOTES DE SLAANESH

Les Dévotes sont des prêtresses de Slaanesh au sein de la société elfe noire. La grâce de leur nature elfique n'est trahie que par leur perversion.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Dévote	5	5	4	3	3	1	6	2	8	Inf
Maitresse	5	5	4	3	3	1	6	3	8	Inf

RÈGLES SPÉCIALES

Marque de Slaanesh, Haine éternelle, Attaques Empoisonnées.

Fragrance Impie : La *Capacité de Combat* et l'*Initiative* de l'ennemi sont divisées par 2 et arrondies au supérieur dès qu'une figurine d'un régiment ennemie est en contact avec une figurine de Dévote.



LÉGIONS DE TZEENTCH

LÉGIONNAIRES DE TZEENTCH

M CCCT F E PV I A Cd Type

Disque de Tzeentch

1 3 0 3 3 1 4 1 7 BG

RÈGLES SPÉCIALES

Marque de Tzeentch, Vol, Attaques Enflammées.

Champion Éclairé : Le Champion a été initié aux secrets de Tzeentch. C'est un sorcier de niveau 1. Il connaît toujours le même sort : *Flammes de Tzeentch* (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 108). Il ajoute +1 pour lancer ses sorts dû à la marque.

Les Légionnaires de Tzeentch suivent toutes les règles des Légionnaires du Chaos (voir p. 5).



LÉGIONS DE TZEENTCH

SORCIERS VASSAUX

Le pouvoir fascine. Tzeentch étant le Dieu du Changement et des complots, il n'est pas rare de voir ses Champions accompagnés de serviteurs, des apprentis, qui, fascinés par le pouvoir du Champion, gravitent autour de lui en espérant apprendre des bribes de connaissances occultes. Malheureusement pour ces novices naïfs... le Sorcier de Tzeentch a généralement prévu un destin bien plus funeste pour eux.

	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	
Sorcier Vassal	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf
Champion Vassal	4	4	3	4	3	1	3	1	8	Inf

RÈGLES SPÉCIALES

La Volonté du Chaos (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 43).

Magie : Le Champion Vassal est un sorcier de niveau 1. Il détermine son sort normalement dans le domaine de magie de Tzeentch du *Livre d'Armée des Guerriers du Chaos* (voir p. 108).

Marque de Tzeentch : L'unité bénéficie des effets de la marque de Tzeentch. Le Champion ajoute +1 pour lancer ses sorts dû à la marque.

Dépositaires de pouvoir

Les Sorciers Vassaux sont des sorciers mais ne lancent pas de sort (ils ne sont pas pour autant considérés comme des sorciers). Seul le Champion Vassal peut lancer des sorts, subir un fiasco. Les Sorciers Vassaux servent de réserve de puissance et de connaissance au Champion.

La lignes de vue des sorts lancés par le Champion Vassal est déterminée par le front de l'unité et non pas uniquement par le Champion. De même, le rayon des sorts lancés par le Champion Vassal est déterminé par l'unité.

Source de pouvoir. Tous les Sorciers Vassaux (hormis le Champion) peuvent canaliser des dés de pouvoir. Cependant, ces dés ne peuvent pas être utilisés par un autre sorcier que le Champion Vassal. Ce dernier canalise des dés de pouvoir ou de dissipation normalement.

Source de connaissance. Les 8 Sorciers Vassaux connaissent les 6 sorts du domaine de magie de Tzeentch du *Livre d'Armée des Guerriers du Chaos*. À chaque fois qu'un Sorcier Vassal meurt, l'unité perd un de ses sorts déterminé aléatoirement. Toutefois, tant que l'unité comporte au moins six Sorciers Vassaux (hors Champion Vassal, et après avoir retiré les pertes), aucun sort n'est perdu. Au lieu de lancer son sort, le Champion Vassal peut lancer un des sorts connus des Sorciers Vassaux **à la place**.

Source de puissance. Le Champion Vassal peut relancer le sort qu'il a lancé précédemment une seconde fois pendant la même phase de magie, si l'unité comporte encore au moins un Sorcier vassal. Ce second sort peut avoir une cible différente. Avant de lancer un sort, après avoir choisi les cibles mais avant de choisir le nombre de dés, vous devez faire un *Test de Puissance* à 2D6 sous le nombre de Sorciers Vassaux de l'unité (Champion compris). Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Sorciers Vassaux (un double 1 est toujours un succès), le test est réussi et le sort est lancé normalement. Sinon, le test échoue, et la différence entre le résultats des dés et le nombre de Sorciers Vassaux est un malus ajouté au jet pour lancer le sort. Par exemple, si il reste 5 Sorciers Vassaux et que le jet obtenu pour le *Test de Puissance* donne 10, le malus pour lancer le sort sera de -5. Si le *Test de Puissance* est raté, ainsi que le jet de lancement du sort, le Champion Vassal subit un *fiasco*.

LÉGIONS DE NURGLE

MORT VIVANT

Certaines troupes de Nurgle possèdent la règle *Mort Vivant* issue du *Livre d'Armée Comtes Vampires*. Celle-ci subit quelques rajouts afin de l'intégrer à la liste *Royaume du Chaos*.

Marche Forcée. Une unité possédant la règle *Mort Vivant* dans un rayon de 6 pas d'un personnage possédant la Marque de Nurgle ou d'une Charrette des Pestiférés peut effectuer normalement une marche forcée. Une Charrette des Pestiférés ne peut pas effectuer de Marche Forcée du fait de sa règle *Char*.

Grande Bannière. Cette règle s'applique également si un personnage possédant la Marque de Nurgle a rejoint l'unité. Toutefois, la présence d'un personnage et la présence de la Grande Bannière dans les 12 pas ne sont pas cumulables. L'unité ne pourra réduire son nombre de *Point de Vie* perdu que de 1.

LÉGIONNAIRES DE NURGLE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Bête de Nurgle	6	3	0	4	5	1	1	1D6+1	7	BM

RÈGLES SPÉCIALES

Marque de Nurgle, Régénération, Attaques Empoisonnées, Trainée de Bave (voir *Livre d'Armée Démons du Chaos*, p. 94).

Les Légionnaires de Nurgle suivent toutes les règles des Légionnaires du Chaos (voir p. 5).



LÉGIONS DE NURGLE

LA CHARRETTE DES PESTIFÉRÉS

Aberration contre nature, la Charrette des Pestiférés est une roulotte, un petit char, tractée par quelques bêtes malades et un esprit malveillant. Cette attelage impie arpente le champs de bataille, transportant cadavres en putréfaction et victimes de la peste de Nurgle. Sa seule présence renforce les adeptes du Seigneur de la Déchéance.

	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Charrette	-	-	-	4	4	3	-	-	Char
Spectre	-	3	3	2	-	-	2	7	-
Bête Squelettique	6	2	-	3	-	-	2	1	-

RÈGLES SPÉCIALES

Marque de Nurgle, Terreur, Char, Mort Vivant
(voir *Livre d'Armée Comtes Vampires* p.33).

FLAGELLANTS DE NURGLE

À l'instar des Flagellants Impériaux, les Flagellants de Nurgle ont vu l'Apocalypse : la naissance d'un monde corrompu par la maladie et les infections. Rendus fous par cette vision, ils prêchent inlassablement la parole Impie de Nurgle, obligeant les peuples à se soumettre à son credo.

	M	CCCT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Flagellant	4	4	2	3	4	1	2	2	7 Inf
Diacre	4	4	2	3	4	1	2	3	7 Inf

RÈGLES SPÉCIALES

Marque de Nurgle, Indémoralisables, Haine
(toute figurine ne portant pas la Marque de Nurgle).

Fous à lier : Leurs visions ont rendu les Flagellants de Nurgle fous au point qu'ils s'auto-mutilent. À la fin de votre phase de mouvements, si les Flagellants de Nurgle ne sont pas au corps-à-corps, ils subissent 1D6 touches de Force 5.



LES LIVRES DES LÉGIONS DU CHAOS

Cette partie contient les Livres de chaque divinité du Chaos. Ils contiennent les listes d'armée qui vous permettront d'établir votre armée : personnages et unités disponibles. La plupart des règles sont dans les *Livres d'Armée des Guerriers du Chaos*, le *Livres d'Armée des Démoniaques du Chaos* et le *Livres d'Armée des Hommes-Bêtes*. Les règles des unités supplémentaires sont décrites dans la partie *Les Légions du Chaos* (p. 4).

Choisir une armée

Le choix de l'armée se fait normalement comme décrit dans le *Livre des Règles* p.132. Cependant, les Légions du Chaos sont soumises à quelques restrictions supplémentaires.

Bien que les différentes races constituant une armée du Chaos puissent être sélectionnées au sein d'une même force, l'une d'elle en constituera la base principale. La race de votre Général est pour cela très importante.

Choix du Général

Au moment de constituer votre liste d'armée, il faut choisir votre Général. En fonction de la race de celui-ci, Mortel, Démoniaque ou Bestiale, les unités de la même race que lui formeront le cœur de votre force.

Au moins 50% des points dépensés en unités de base doivent être de la même race que votre Général.

Marques du Chaos

Toutes les unités et tous les personnages issus du *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* pouvant acheter une Marque du Chaos doivent **obligatoirement** prendre celle de son Dieu.

Les personnages et certaines unités du *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* peuvent également recevoir la Marque de leur Dieu. Cela est noté dans les Livres qui suivent. Elle est également **obligatoire**. Les règles des différentes Marques sont décrites dans le *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 110.

Règles des troupes

Les Livres du Chaos ne sont qu'un récapitulatif des unités accessibles à chaque Légion. Pour connaître leurs règles précises, le choix des équipements et des diverses options accessibles, reportez-vous au livre d'armée correspondant. Cependant, certaines nouvelles restrictions, règles et/ou options peuvent s'ajouter à ces unités. Elles sont données avec leur intitulé dans leur Livre. Sauf mention contraire, elles se rajoutent à celles existantes, à l'exception des *Tailles d'Unité* ainsi que les *Coûts en Points* qui remplacent toujours ceux du livre d'armée auquel ils renvoient.

Objets Magiques et Dons du Chaos

Les troupes ne peuvent choisir que les objets magiques et les dons de leur propre livre d'armée respectif. Les troupes *Mortelles* et *Bestiales* peuvent sélectionner normalement des objets magiques du *Livre des Règles*.

Les Légions du Chaos étant organisées selon leur divinité, certains objets magiques et dons du Chaos ne leurs sont pas tous accessibles. Les objets et dons du *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* disponibles pour chaque Légion du Chaos sont listés à la fin de leur Livre respectif.



LIVRE DE KHORNE

SEIGNEURS

DÉMONS

BUVEUR DE SANG

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 32 et p. 83

Les Buveurs de Sang sont les Démons Majeurs de Khorne, ils incarnent toute sa sauvagerie, le massacre à l'état pur. Ces créatures contemplent avec une joie malsaine l'ampleur du désastre qui se déroule sous leurs yeux blancs, vide d'expression et de compassion.

PRINCE DÉMON

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime, devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu, ils n'ont de cesse de satisfaire leur maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part entière, d'autres continuent à commander leur bande... Tous sont ivres de carnage et d'âmes fraîches à déguster !

MORTELS

SEIGNEUR DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

Les Seigneurs de Khorne sont des Guerriers du Chaos dont les compétences martiales sont inégalées. Très souvent, ils se défient les uns les autres pour attirer un peu plus l'attention de leur sinistre maître sur leur personne. Tous ne rêvent que d'une chose : être élevé au statut de Prince Démon, et régner sur un monde rongé par la guerre et les flammes.

LIVRE DE KHORNE

SEIGNEURS

HOMMES-BÊTES

SEIGNEUR MINOTAURE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 83

Marque de Khorne 15 pts

*Certains Dombull restent à jamais plongés dans leur frénésie meurtrière.
Ils sont les Bêtes de Khorne, ses massacreurs sacrés.*

SEIGNEUR DES BÊTES

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 34 et p. 83

Marque de Khorne 15 pts

*Il n'est pas rare de voir des hordes d'hommes bêtes commandés par des Khorngors
particulièrement féroces. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.*

GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. *Légions du Chaos* p. 5

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

180 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivre

Marque de Khorne 15 pts

Options :

• **Armes (un seul choix) :**

- Arme lourde 12 pts
- Lance 8 pts
- Arme de base additionnelle 8 pts

• **Peut aussi avoir :**

- Hache de jet 6 pts

• **Armure :**

- Armure légère 6 pts

• **Peut aussi avoir :**

- Bouclier 6 pts

• **Objets magiques et Dons du Chaos :**

- Jusqu'à un total de 100 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou
dans le Livre des Règles)

*Parangon de leur race, les Gran Centigor marqués de Khorne
représentent la sauvagerie aveugle à l'état pur.*



HÉROS

DÉMONS

HÉRAUT DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 36 et p. 86

À l'image du Dieu du Sang, les Sanguinaires se défient toujours les uns aux autres. Ceux qui arrivent à remporter suffisamment de défis ou qui arrivent à se démarquer des autres sur le champ de bataille, peuvent se voir élevés au rang d'Héraut de Khorne. Ils peuvent alors partir moissonner des crânes juchés sur de colossaux juggernaughts ou sur des chars démoniaques, et accomplir la volonté de leur Maître.

MORTELS

CHAMPION EXALTÉ

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.

HOMMES-BÊTES

CHEF MINOTAURE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

Marque de Khorne 15 pts

Mi bête mi démon, les Minotaures du Dieu du Sang sont des monstres assoiffés de carnage.

LIVRE DE KHORNE

HÉROS

CHEF HOMME-BÊTE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 85

Marque de Khorne 15 pts

Récompensés par Khorne par de grotesques mutations, les Khorngors font preuve d'une sauvagerie inégalée au combat.

CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 5

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

105 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivre

Marque de Khorne 15 pts

Options :

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 8 pts
- Lance 4 pts
- Arme de base additionnelle 4 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 4 pts

• Armure :

- Armure légère 3 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 3 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 50 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre des Règles)

Frustrés, jaloux, le coeur ampli de haine, les chef Centigors font de formidables combattants qui ne marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.



LIVRE DE KHORNE

UNITÉS DE BASE

DÉMONS

SANGUINAIRES DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 36 et p. 88

Taille d'Unité :

• 16+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Les sanguinaires sont les démons mineurs de Khorne, le Dieu du Sang. Formidables combattants, ils sont armés de Lames Infernales, une épée capable de tuer le plus brave des Héros en un seul coup, et de capturer son âme à jamais.

GARGOUILLE DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

Tels des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir. Faibles, mais vicieuses et nombreux, elles attaquent toujours les plus faibles.

MORTELS

GUERRIERS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu qu'ils tachent d'honorer à chacun de leur souffle.

MARAUDEURS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

Habitant des peuplades nordiques, ou paria des peuples du sud, tous sont attirés par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.

LIVRE DE KHORNE

UNITÉS DE BASE

CAVALIERS MARAUDEURS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant garde et attaquent les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.

CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général.

Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos, n'en restent pas moins fidèles à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchant leurs chiens pour épuiser leur proie.

NAINS DU CHAOS

Nains du Chaos
Champion

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf
3	4	3	3	4	1	2	2	9	Inf

cf. *Légions de Khorne* p. 6

10 points/figurine

Taille d'Unité :

- 10+

Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés

Armes et armure :

- Arme de base
- Armure lourde

Marque de Khorne 30 pts

Options :

• Équipement Additionnel :

- Bouclier 1 pt
- Arme de base additionnelle 1 pt
- Arme lourde 2 pts

• État-major :

- Un Champion 6 pts
- Un Musicien 12 pts
- Un Porte-étendard 25 pts
- Un étendard magique jusqu'à

(à sélectionner dans Les Armes du Massacre p. 31 ou dans le Livre des Règles)

Le pouvoir du Chaos peut corrompre toutes les âmes. Khorne offre à ses nains déments des possibilités infinies de réaliser leurs rêves... Un forgeron nain va pouvoir créer des armes et des machines défiant la raison en emprisonnant des Démons de Khorne à l'intérieur, tandis qu'un guerrier pourra être inégalé en servant le Dieu du Sang.



LIVRE DE KHORNE

UNITÉS DE BASE

HOMMES-BÊTES

HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

Fils du Chaos, mutants de tout poils, les Hommes Bêtes sont souvent affligés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.

HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Les Ungors sont des Hommes Bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les Parias de la société hommes bêtes.

PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Déployés en formation dispersée, les ungors harcellent les flancs de l'ennemi.

CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

Tirés par des bêtes immondes, les chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.

LIVRE DE KHORNE

UNITÉS SPÉCIALES

DÉMONS

CHIENS DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 40 et p. 90

Taille d'Unité :

• 8+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Les Chiens de Khorne chassent les victimes du Dieu du Sang à travers le Royaume du Chaos. Leur mets préféré reste la chair de sorcier. Protégés par leur collier d'airain, les Chien de Khorne sont immunisés à toute forme de magie. Ils incarnent le mépris de leur maître pour la magie et son instinct de chasse sans fin.

MORTELS

ÉLUS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 47 et p. 123

Taille d'Unité :

• 16+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Choisis par le Seigneur des Crânes, il n'y a pas de plaisir plus intense pour eux que celui de tuer, sans relâche, sans merci.

CHEVALIERS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 48 et p. 125

*Certains se réfugient derrière l'arme nucléaire.
D'autres ont les Chevaliers de Khorne !*

CHAR DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 49 et p. 124

Tirés par des bêtes immondes, les chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.



LIVRE DE KHORNE

UNITÉS SPÉCIALES

OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

Les ogres aiment la guerre. Lorsqu'ils sont marqués par le Seigneur de la Guerre, ce plaisir impie ne connaît aucune limite.

DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

Êtres éternels, les Dragons Ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.

TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simples créatures chaotiques ayant trop mutées pour être reconnues, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.

BAZOOKA

NAINS DU CHAOS

Équipe de Nains du Chaos

M CCCT F E PV I A Cd Type

3 4 3 4 4 1 2 2 9 Inf

cf. *Légions de Khorne* p. 9

40 points

Taille d'Unité :

- 1

Armes et armure :

- Arme de base
- Armure lourde
- Bazooka

Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés
- Arme régimentaire

Le bazooka est une des preuves que, malgré leurs mutations, les nains du chaos n'ont pas freiné leur ingéniosité, mais au contraire développé leur imagination dans le cadre des machines de destruction.

LIVRE DE KHORNE

UNITÉS SPÉCIALES

MORTIER

NAINS DU CHAOS

Équipe de Nains du Chaos

M CCCT F E PV I A Cd Type

3 4 3 4 4 1 2 2 9 Inf

cf. *Légions de Khorne* p. 8

40 points

Taille d'Unité :

- 1

Armes et armure :

- Arme de base
- Armure lourde
- Mortier

Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés
- Arme régimentaire

Le mortier est une invention très similaire au bazooka. Il est moins mobile et moins précis mais tire des projectiles beaucoup plus puissants si un des deux nains meurt, l'autre peut continuer à utiliser le mortier normalement.

BERSERKERS

NAINS DU CHAOS

Berserkers Nains du Chaos

Massacreur

M CCCT F E PV I A Cd Type

3 4 3 4 4 1 2 1 9 Inf

cf. *Légions de Khorne* p. 6

10 points/figurine

Taille d'Unité :

- 16+

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Implacables
- Obstinés

- Marque de Khorne
- Chiffre Sacré

Options :

• Équipement Additionnel :

- Armure légère 2 pts
- Arme de base additionnelle 1 pt
- Arme lourde 2 pts

- État-major : 12 pts
 - Un Massacreur 6 pts
 - Un Musicien 12 pts
 - Un Porte-étendard 50 pts
 - Un étendard magique jusqu'à

(à sélectionner dans *Les Armes du Massacre* p. 31 ou dans le Livre des Règles)

Rendus fous par le pouvoir corrompu de Khorne, ces nains du Chaos ne vivent que pour le carnage, décapitant et massacrant leurs ennemis avec une profonde folie.



LIVRE DE KHORNE

UNITÉS SPÉCIALES

TOURBILLONNEUR	M	CC	T	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. Légions de Khorne p. 7
Tourbillonneur	-	-	-	4	4	3	-	-	-	Char	100 points
Centaure Sanglier	7	3	3	4	-	-	3	1	8	-	

Taille d'Unité :

- 1

Règles Spéciales :

- Obstinés
- Marque de Khorne
- Char léger
- Tourbillon
- Pavois

Sauvegarde d'armure :

- 5+

Équipage :

- 1 Centaure Sanglier

Marque de Khorne 30 pts

Options :

- Le Tourbillonneur peut devenir un Attendrisseur gratuitement.

Le Tourbillonneur est un instrument utilisé pour briser et transpercer les formations de troupes compactes dans une furie et une rage indescriptible.

HOMMES-BÊTES

CENTIGORS

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 46 et p. 88

Îvres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le Champ de Bataille et s'attirer les faveurs de Khorne.

LIVRE DE KHORNE

UNITÉS SPÉCIALES

KHORNGORS (Bestigors)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Marque de Khorne 30 pts

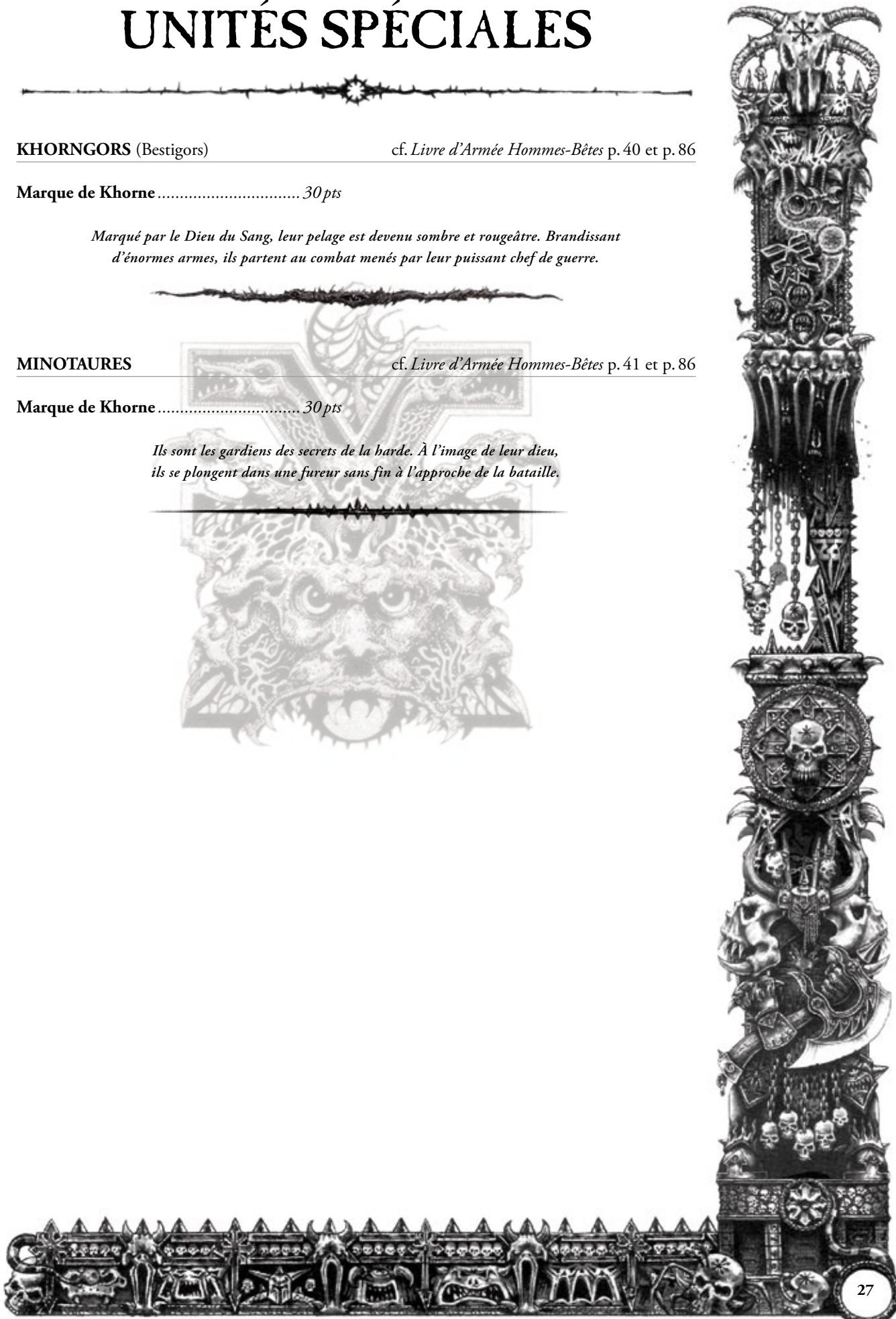
Marqué par le Dieu du Sang, leur pelage est devenu sombre et rougeâtre. Brandissant d'énormes armes, ils partent au combat menés par leur puissant chef de guerre.

MINOTAURES

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Marque de Khorne 30 pts

Ils sont les gardiens des secrets de la barde. À l'image de leur dieu, ils se plongent dans une fureur sans fin à l'approche de la bataille.





LIVRE DE KHORNE
UNITÉS RARES

DÉMONS

ÉQUARISSEURS DE KHORNE

cf. *Livre d'Armée Démon* du Chaos p. 44 et p. 91

Taille d'Unité :

• 4-8

Nul ne peut résister à une charge de ces démons.

*Seuls les Sanguinaires ayant amassé des centaines de crânes reçoivent
l'honneur de partir au combat jugés sur ces bêtes de guerre.*

MORTELS

ENFANT DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 57 et p. 126

*Ils ont échoués. Trop récompensés par leur maître, ils errent tels des âmes en peine
sur les champs de batailles démoniaques du Royaume du Chaos,
cherchant la mort et enfin, le repos.*

AUTEL DE GUERRE DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 58 et p. 126

*Un chariot macabre, un lieu d'exécution, le Champ de Bataille étant
le Temple de Khorne, ses autels ne sont que le reflet de sa sauvagerie.*

LIVRE DE KHORNE

UNITÉS RARES

LÉGIONNAIRES

DE KHORNE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Inf	cf. <i>Légions de Khorne</i> p. 6 25 points/figurine
Champion	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Inf	
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char	
Juggernaut	7	5	0	5	4	1	2	2	7	BM	

Taille d'Unité :

- 8+

Armes et armure :

- Armes du Chaos
- Armure du Chaos

Règles Spéciales :

- Marque de Khorne
- Chiffre Sacré
- Peur

- La Volonté du Chaos
- Deux Armes du Chaos
- Coup Fatal

Marque de Khorne 30 pts

Options :

• Montures :

Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la même monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Khorne.

– Les Légionnaires de Khorne peuvent chevaucher un Juggernaut 50 pts/monture
La Taille d'Unité passe alors à 4-8.
(Ils peuvent toujours sélectionner un état-major)

– Deux Légionnaires de Khorne peuvent former un équipage et monter dans un char 50 pts
Le char est tiré par 1 ou 2 montures :
Juggernaut 50 pts/monture
La Taille d'Unité passe alors à 1.
Le char est équipé de faux.
(Il ne peut pas sélectionner d'état-major)

• État-major :

- Un Champion 20 pts
- Un objet magique jusqu'à 25 pts
(à sélectionner dans Les Armes du Massacre p. 31 ou dans le Livre des Règles)
- Un Musicien 10 pts
- Un Porte-étendard 20 pts
- Un étendard magique jusqu'à 75 pts
(à sélectionner dans Les Armes du Massacre p. 31 ou dans le Livre des Règles, ou encore le Totems des Crânes ou l'icône de la Guerre Éternelle issues du Livre d'Armée Démons du Chaos, p. 95)



LIVRE DE KHORNE

UNITÉS RARES

CANON APOCALYPSE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 66 et p. 126

Création des Nains du Chaos, ce canon, mi machine-mi démon, déverse des flots d'énergie pure du Warp sur ses victimes. Rendu fou par l'emprisonnement, il n'est pas rare de le voir se rebeller contre ses maîtres mortels.

SHAGGOTH DRAGON-OGRE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 63 et p. 127

Les plus vieux et les plus forts des dragons ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.

GÉANT

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 64 et p. 127

Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bêtes... Ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur rancœur et leur haine de toute civilisation.

HOMMES-BÊTES

JABBERSLYTHE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

Créature mutante, le Jabberwock est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.

LIVRE DE KHORNE
LES ARMES DU MASSACRE

DONS DU CHAOS

Manteau du Chaos
Mâchoire Distendue
Cri Tonitruant
Sang Acide
Fureur du Dieu du Sang

ARMES MAGIQUES

Épée Démon du Chaos
Épée des Feux de l'Enfer
Épée Runique du Chaos
Lame d'Éther
La Mère des Lames
L'Éventreuse
Glaive de Sénescence
Épée Berserk
Hache de Khorne

ARMURES MAGIQUES

Bouclier Runique du Chaos
Armure de Damnation
Armure Pourpre de Dargan
Armure de Morrslieb
Armure d'Airain de Zhrakk

TALISMANS

Couronne de Conquête Éternelle
Amulette Blasphématoire
Collier de Khorne

OBJETS ENCHANTÉS

Heaume des Yeux Innombrables
Faveur des Dieux
Pendentif du Crâne du Sang

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière des Dieux
Totem Maudit
Bannière de la Colère
Bannière de Rage



LIVRE DE SLAANESH

SEIGNEURS

DÉMONS

GARDIEN DES SECRETS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 35 et p. 83

Pervers, troublants, envoutants, les Gardiens des Secrets sont les pires adversaires que l'on puisse affronter. Leur force brute est peut être moins violente que celle des autres démons mais ils ont le pouvoir de souiller les âmes les plus pures, d'un simple regard. Nul ne sort indemne d'une rencontre avec ces démons qui détiennent tous les secrets des mortels.

PRINCE DÉMON

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime, devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu, ils n'ont de cesse de satisfaire leur maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part entière, d'autres continuent à commander leur bande. Tous sont ivres de carnage et d'âmes fraîches à déguster !

MORTELS

SEIGNEUR DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

Les Seigneurs de Slaanesh sont des Guerriers du Chaos dont la perversion est inégalée. Bien souvent, ils vivent dans des palaces où ils sont vénérés par leur bande comme des Dieux.

SEIGNEUR SORCIER

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 119

Nombreux sont ceux qui, en échange de leur âme ou de celle des autres (et surtout celle des autres), commercent avec les Dieux Noirs et leurs démons pour accumuler une puissance incommensurable.

LIVRE DE SLAANESH

SEIGNEURS

HOMMES-BÊTES

SEIGNEUR MINOTAURE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 83

Marque de Slaanesh 5 pts

Créatures contre nature les minotaures vénérant Slaanesh sont purement obscènes, arborant des armures de chairs façonnées avec des corps humains vicieux.

SEIGNEUR DES BÊTES

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 34 et p. 83

Marque de Slaanesh 5 pts

Il n'est pas rare de voir des hordes d'hommes bêtes commandés par des Slaangors particulièrement pervers. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.

GRAND CHAMAN

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 36 et p. 83

Marque de Slaanesh 5 pts

Véritables oracles, les Gran Chamans partent rarement en guerre. Ils sont la parole des Dieux. Quand ils parlent, même les plus furieux des minotaures courbent l'échine et les écoutent.

GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. *Légions du Chaos* p. 5

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

180 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivre

Marque de Slaanesh 5 pts

Options :

• **Armes (un seul choix) :**

- Arme lourde 12 pts
- Lance 8 pts
- Arme de base additionnelle 8 pts

• **Peut aussi avoir :**

- Hache de jet 6 pts

• **Armure :**

- Armure légère 6 pts

• **Peut aussi avoir :**

- Bouclier 6 pts

• **Objets magiques et Dons du Chaos :**

- Jusqu'à un total de 100 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre des Règles)

Parangon de leur race, les Gran Centigor marqués de Slaanesh représentent une grotesque parodie de la nature.



HÉROS

DÉMONS

HÉRAUT DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 39 et p. 86

Demoiselles d'Honneur, Courtisanes, Concubines, Succubes... Elles portent bien des noms. Ces démonnettes ont réussi à gagner l'estime de leur Maître et se sont vues accorder des récompenses impies.

MORTELS

CHAMPION EXALTÉ

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.

SORCIER DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 120

Tout commence avec un livre qu'il ne fallait pas lire, un objet qu'il ne fallait pas contempler et une voie qu'il ne fallait pas embrasser. Renégats des Collèges de Magie Impériaux, sorciers mâles elfes noirs rejetés par leurs semblables, et encore parias aux pouvoirs incontrôlables, tous servent les Puissances de la Ruine.

HOMMES-BÊTES

CHEF MINOTAURE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

Marque de Slaanesh 5 pts

Mi bête mi démon, les Minotaures du Prince Noir sont des montres assoiffés de douleur.

LIVRE DE SLAANESH

HÉROS

CHEF HOMME-BÊTE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 85

Marque de Slaanesh 5 pts

Récompensés par Slaanesh par de grotesques mutations, les Slaangor font preuve d'une perversion inégalée au combat.

CHAMAN

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 85

Marque de Slaanesh 5 pts

Ils sont les prophètes de leur clan. Par leurs rêves impies, les Dieux Noirs réclament leurs exigences. Par leurs mots, les Hommes Bêtes partent en guerre.

CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 5

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

105 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivre

Marque de Slaanesh 5 pts

Options :

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 8 pts
- Lance 4 pts
- Arme de base additionnelle 4 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 4 pts

• Armure :

- Armure légère 3 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 3 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 50 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre des Règles)

Frustrés, jaloux, le cœur ampli de haine, les Chefs Centigors font de formidables combattants qui ne marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.



LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS DE BASE

DÉMONS

DÉMONETTES DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 39 et p. 89

Taille d'Unité :

• 12+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Démons mineurs du Prince Noir, les Démonettes sont hermaphrodites. Perverses et délicatement sensuelle, elles peuvent damner l'âme des plus pieux pèlerins d'un seul regard.

GARGOUILLE DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

Tels des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir. Faibles, mais vicieuses et nombreux, elles attaquent toujours les plus faibles.

MORTELS

GUERRIERS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu qu'ils tachent d'honorer à chacun de leur souffle.

MARAUDEURS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

Habitants des peuplades nordiques, ou parias des peuples du sud, tous sont attirés par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.

LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS DE BASE

CAVALIERS MARAUDEURS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant garde. Attaquent les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.

CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général.

Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos, n'en reste pas moins fidèles à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchent leur chiens pour épuiser leur proie.

LANCIERS ELFES NOIRS

cf. *Livre d'Armée Elfes Noirs* p. 44 et p. 94

Marque de Slaanesh 10 pts

Les Elfes Noirs sont les Druchii. Jadis sur Ulthuan, ils ont choisi de suivre leur Maîtresse Morathi dans l'adoration du Prince Noir. Culte aujourd'hui interdit au sein même de leur société pervertie, ils ont accumulé des années de souffrance et de frustration et attendent ce jour pour déverser leur sauvagerie.

ARBALÉTRIERS ELFES NOIRS

cf. *Livre d'Armée Elfes Noirs* p. 44 et p. 94

Marque de Slaanesh 10 pts

L'Uraithen (Pluie Mortelle), l'arbalète à répétition, est une parfaite démonstration de l'esprit druchii. Ses carreaux barbelés sont conçus pour infliger le maximum de dégâts à leur victime, de sorte qu'elle ne puisse les enlever sans dommages irrémediables certains. Les régiments d'arbalétriers elfes noirs sont disciplinés et mortels, tirant volée après volée sur l'adversaire qui a la folie de les affronter.



LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS DE BASE

HOMMES-BÊTES

HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

Fils du Chaos, mutants de tout poils, les Hommes Bêtes sont souvent affligés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.

HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Les Ungors sont des Hommes Bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les Parias de la société hommes bêtes.

PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Déployés en formation dispersée, les ungors harcellent les flancs de l'ennemi.

CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

Tirés par des bêtes immondes, les chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.

LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS SPÉCIALES

DÉMONS

VENEUSES DE SLAANESH

cf. Livre d'Armée Démons du Chaos p. 43 et p. 90

Taille d'Unité :

• 6+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Juchées sur des montures de Slaanesh, les Veneuses traquent dans le Royaume du Chaos les âmes des Mortels.

MORTELS

ÉLUS

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 47 et p. 123

Taille d'Unité :

• 12+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Choisis par le Prince des Excès, ils n'ont pas de plaisir plus intense que celui de souiller, pervertir, corrompre...

CHEVALIERS DU CHAOS

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 48 et p. 125

*Nul ne peut nier les exactions perpétuées par les Chevaliers du Prince Noir.
À jamais, tous seront marqués.*

CHAR DU CHAOS

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 49 et p. 124

Tirés par des bêtes immondes, les chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.



LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS SPÉCIALES

OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

Les ogres aiment la guerre. Pourtant, certains se laissent corrompre avec les paroles impies des Démons de Slaanesh. Ils deviennent alors des tourmenteurs implacables.

DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

Êtres éternels, les Dragons Ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.

TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simple créature chaotique ayant trop mutée pour être reconnue, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.

DÉVOTES DE SLAANESH

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. <i>Légions de Slaanesh</i> p. 10
Dévote	5	5	4	3	3	1	6	2	8	Inf	12 points/figurine
Maîtresse	5	5	4	3	3	1	6	3	8	Inf	

Taille d'Unité :

• 6+

Armes et armure :

• Arme de base additionnelle

Règles Spéciales :

• Haine Éternelle
• Fragrance Impie

• Chiffre Sacré

• Attaques
• Empoisonnées

Options :

• État-major :

- Une Maîtresse 12 pts
 - Elle peut avoir la règle Vitesse de Slaanesh (*Frappe toujours en Premier*) 10 pts
 - Un Musicien 6 pts
 - Un Porte-étendard 12 pts
 - Un étendard magique jusqu'à 50 pts
- (à sélectionner dans le Livre d'Armée Elfes Noirs ou dans le Livre des Règles, ou encore l'Étendard de Volupté issues des Instruments du Plaisir p. 45)

• Marque de Slaanesh 10 pts

Les Dévotes sont des prêtresses de Slaanesh au sein de la société elfe noire. La grâce de leur nature elfique n'est trahie que par leur perversion.

LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS SPÉCIALES

CAVALIERS NOIRS

cf. *Livre d'Armée Elfes Noirs* p. 49 et p. 95

Marque de Slaanesh 10 pts

Héraults des armées elfes noirs, ils n'est pas rare de voir quelques groupes de ces individus solitaires suivre les armées du Prince Noirs.

HOMMES-BÊTES

CENTIGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 46 et p. 88

Îvres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le Champ de Bataille et s'attirer les faveurs de Slaanesh.

SLAANGORS (Bestigors)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Marque de Slaanesh 10 pts

Marqué par le Seigneur des Excès, leur pelage est devenu blanchâtre. Brandissant des armes vicieuses, ils partent au combat menés par leur lubrique chef de guerre.

MINOTAURES

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Marque de Slaanesh 10 pts

Ils sont les gardiens des secrets de la harde. À l'image de leur dieu, ils se plongent dans une perversité sans fin à l'approche de la bataille.



LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS RARES

DÉMONS

BÊTES DE SLAANESH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 47 et p. 91

Taille d'Unité :

• 3-6

*Rapides, élancées, et pourtant grotesques,
les Bêtes de Slaanesh sont des créations contre nature.*

MORTELS

ENFANT DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 57 et p. 126

*Ils ont échoués. Trop récompensés par leur maître, ils errent tels des âmes en peine
sur les champs de batailles démoniaques du Royaume du Chaos,
cherchant la mort et enfin, le repos.*

AUTEL DE GUERRE DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 58 et p. 126

*Une grotesque parade singeant les prières pieuses de Bretonnie, un chariot délicat
aux côtés ciselés par des lames de rasoir, tels sont les autels de Slaanesh.
Ils irradient de la corruption de leur Maître, souillant les âmes,
poussant les fidèles aux actes les plus ignobles sous l'œil du Prince Noir.*

LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS RARES

LÉGIONNAIRES DE SLAANESH

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. <i>Légions de Slaanesh</i> p. 10
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Inf	25 points/figurine
Champion	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Inf	
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char	
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	BG	

Taille d'Unité :

- 6+

Armes et armure :

- Armes du Chaos
- Armure du Chaos

Règles Spéciales :

- Marque de Slaanesh
- Chiffre Sacré
- Peur
- La Volonté du Chaos

- Deux Armes du Chaos

- Musc Soporifique
- Perforant
- Attaques Empoisonnées (*Monture de Slaanesh uniquement*)

Marque de Slaanesh 10 pts

Options :

• Montures :

Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la même monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Slaanesh.

– Les Légionnaires de Slaanesh peuvent chevaucher une Monture de Slaanesh .. 25 pts/monture
La Taille d'Unité passe alors à 6 ou 12.
(Ils peuvent toujours sélectionner un état-major)

– Deux Légionnaires de Slaanesh peuvent former un équipage et monter dans un char .. 50 pts
Le char est tiré par 1 ou 2 montures :
Monture de Slaanesh 25 pts/monture
La Taille d'Unité passe alors à 1.
Le char est équipé de faux.
(Il ne peut pas sélectionner d'état-major)

• État-major :

- Un Champion 20 pts
- Un objet magique jusqu'à 25 pts
(à sélectionner dans *Les Instruments du Plaisir* p. 45 ou dans *le Livre des Règles*)
- Un Musicien 10 pts
- Un Porte-étendard 20 pts
- Un étendard magique jusqu'à 75 pts
(à sélectionner dans *Les Instruments du Plaisir* p. 45 ou dans *le Livre des Règles*, ou encore la *Bannière d'Extase* ou l'*Étendard de la Sirène* issues du *Livre d'Armée Démons du Chaos*, p. 95)



LIVRE DE SLAANESH

UNITÉS RARES

SHAGGOTH DRAGON-OGRE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 63 et p. 127

Les plus vieux et les plus forts des dragons ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.

GÉANT

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 64 et p. 127

Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bête. Ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur rancœur et leur haine de toute civilisation.

HOMMES-BÊTES

JABBERSLYTHE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

Créature mutante, le Jabberwock est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.

LIVRE DE SLAANESH

LES INSTRUMENTS DU PLAISIR



DONS DU CHAOS

Manteau du Chaos	Sang Acide
Mâchoire Distendue	Mot d'agonie
Cri Tonitruant	Splendeur diabolique
Homoncule Siamois	Musc soporifique

ARMES MAGIQUES

Épée Démon du Chaos	L'Éventreuse
Épée des Feux de l'Enfer	Glaive de Sénescence
Épée Runique du Chaos	Rapière d'extase
Lame d'Éther	Fouet de soumission
La Mère des Lames	

ARMURES MAGIQUES

Bouclier Runique du Chaos
Armure de Damnation
Armure Pourpre de Dargan
Armure de Morrslieb
Armure d'Airain de Zhrakk

TALISMANS

Couronne de Conquête Éternelle
Amulette Blasphématoire
Gemme trompeuse

OBJETS CABALISTIQUES

Crâne de Katam
Marionnette infernale
Familiar de pouvoir
Familiar de combat
Familiar de sort

OBJETS ENCHANTÉS

Heaume des Yeux Innombrables
Faveur des Dieux
Sceptre de tourment
Pendentif de Slaanesh

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière des Dieux
Totem Maudit
Bannière de la Colère
Étendard de volupté



LIVRE DE TZEENTCH

SEIGNEURS

DÉMONS

DUC DU CHANGEMENT

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 33 et p. 83

Les Ducs du Changement sont à l'image de Tzeentch, perfides, et calculateurs. Ils voient la destinée des mortels aussi facilement que l'homme verra le soleil. Nul ne peut contrecarrer leurs plans, en plus de leur puissance physique considérable ils font aussi parti des plus puissants sorciers du Vieux Monde.

PRINCE DÉMON

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime, devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu, ils n'ont cessé de satisfaire leur maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part entière, d'autres continuent à commander leur bande... tous sont ivres d'âmes fraîches à déguster et de puissance à accumuler !

MORTELS

SEIGNEUR DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

Les Seigneurs de Tzeentch sont des Guerriers du Chaos qui ont su réjouir leur maître. À l'instar du Grand Architecte, ils aiment comploter et élaborer des plans aux intrigues tentaculaires. Tous ne rêvent que d'une chose : être élevé au statut de Prince Démon.

SEIGNEUR SORCIER

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 119

Nombreux sont ceux qui, en échange de leur âme ou de celle des autres (et surtout celle des autres), commercent avec les Dieux Noirs et leurs démons pour accumuler une puissance incommensurable.

LIVRE DE TZEENTCH

SEIGNEURS

HOMMES-BÊTES

SEIGNEUR MINOTAURE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 35 et p. 83

Marque de Tzeentch 10 pts

Rendus fous par le Savoir insondable de Tzeentch, ils restent à jamais plongés dans leur frénésie meurtrière. Ils prennent souvent l'apparence de créatures hybrides, entre l'Oiseau et la Bête...

SEIGNEUR DES BÊTES

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 83

Marque de Tzeentch 10 pts

Il n'est pas rare de voir des bordes d'hommes bêtes commandés par des Tzaangors particulièrement féroces. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.

GRAND CHAMAN

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 83

Marque de Tzeentch 20 pts

Véritables oracles, les Gran Chamans partent rarement en guerre. Ils sont la parole des Dieux. Quand ils parlent, même les plus furieux des minotaures courbent l'échine et les écoutent.

GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 5

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

180 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivre

Marque de Tzeentch 10 pts

Options :

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 12 pts
- Lance 8 pts
- Arme de base additionnelle 8 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 6 pts

• Armure :

- Armure légère 6 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 6 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 100 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre des Règles)

Parangon de leur race, les Gran Centigor marqués de Tzeentch représentent le Chaos à l'état pur : le changement perpétuel par la destruction.



HÉROS

DÉMONS

HÉRAUT DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 37 et p. 86

Particulièrement concernés par les desseins de leur Maître, ces Horreurs ont réussi à s'élever parmi leurs semblables. Leur Savoir Impie renforce les pouvoirs des Horreurs Roses aux alentours.

MORTELS

CHAMPION EXALTÉ

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.

SORCIER DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 120

Tout commence avec un livre qu'il ne fallait pas lire, un objet qu'il ne fallait pas contempler et une voie qu'il ne fallait pas embrasser. Renégats des Collèges de Magie Impériaux, sorciers mâles elfes noirs rejetés par leurs semblables, et encore parias aux pouvoirs incontrôlables, tous servent les Puissances de la Ruine.

HOMMES-BÊTES

CHEF MINOTAURE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

Marque de Tzeentch 10pts

Mutés à l'extrême, les Minotaures du Seigneur du Changement sont de véritables insultes à la Nature.

LIVRE DE TZEENTCH

HÉROS

CHEF HOMME-BÊTE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 85

Marque de Tzeentch 10 pts

Récompensés par Tzeentch par de grotesques mutations, ces Tzaangors sont la personnification du Chaos

CHAMAN

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 85

Marque de Tzeentch 20 pts

Ils sont les prophètes de leur clan. Par leurs rêves impies, les Dieux Noirs réclament leurs exigences. Par leurs mots, les Hommes Bêtes partent en guerre.

CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 5

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

105 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivre

Marque de Tzeentch 10 pts

Options :

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 8 pts
- Lance 4 pts
- Arme de base additionnelle 4 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 4 pts

• Armure :

- Armure légère 3 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 3 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 50 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre des Règles)

Frustrés, jaloux, le cœur ampli de haine, les Chefs Centigors font de formidables combattants qui ne marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.



LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS DE BASE

DÉMONS

HORREURS ROSES DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 37 et p. 88

Taille d'Unité :

• 18+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

*Les Horreurs sont des puits de savoir. Toutes sont versées dans les arcanes magiques.
Il est dangereux de s'allier avec de tels démons car, à l'image de leur maître,
elles sont pétries de fourberie.*

GARGOUILLE DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

*Tels des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir.
Faibles, mais vicieuses et nombreux, elles attaquent toujours les plus faibles.*

MORTELS

GUERRIERS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

*Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos
forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu
qu'ils tachent d'honorer à chacun de leur souffle.*

MARAUDEURS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

*Habitants des peuplades nordiques, ou parias des peuples du sud, tous sont attirés
par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.*

CAVALIERS MARAUDEURS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

*Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant garde.
Attaquent les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.*

LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS DE BASE

CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général.

Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos, n'en reste pas moins fidèles à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchent leur chiens pour épuiser leur proie.

HOMMES-BÊTES

HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

Fils du Chaos, mutants de tout poils, les Hommes Bêtes sont souvent affligés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.

HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Les Ungors sont des Hommes Bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les Parias de la société hommes bêtes.

PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Déployés en formation dispersée, les ungors harcellent les flancs de l'ennemi.

CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

Tirés par des bêtes immondes, les chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.



LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS SPÉCIALES

DÉMONS

HURLEURS DE TZEENTCH

cf. *Livre d'Armée Démon* du Chaos p. 41 et p. 90

Taille d'Unité :

• 9+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Les Hurlleurs sont des prédateurs qui chassent dans le Warp. Regroupés en bande, ces immenses raies s'attaquent au plus faibles. Lorsqu'ils se matérialisent dans le monde matériel, ils font d'étranges démons qui attaquent en survolant leur victimes.

MORTELS

ÉLUS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 47 et p. 123

Taille d'Unité :

• 9+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Touchés par la souillure de Tzeentch, leur corps est en constant changement. Mais bien plus noires sont leurs âmes.

CHEVALIERS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 48 et p. 125

Les Chevaliers du Changement sont réputés et craints dans tout le Vieux Monde. Leurs armures sont polies comme des miroirs et on dit qu'ils sont sans visage. Menés par un puissant sorcier de Tzeentch, ils sont inarrêtables.

CHAR DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 49 et p. 124

Tirés par des bêtes immondes, les chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.

LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS SPÉCIALES

OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

Les Ogres de Tzeentch sont des créatures déconcertantes et surnaturelles. Seul le Seigneur du Changement sait ce qui les a poussé à suivre Sa Voie.

DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

Êtres éternels, les Dragons Ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.

TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simple créature chaotique ayant trop mutée pour être reconnue, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.

SORCIERS VASSAUX

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Sorcier Vassal	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf
Champion Vassal	4	4	3	4	3	1	3	1	8	Inf

cf. *Légions de Tzeentch* p. 12

215 points

Taille d'Unité :

- 1 Champion Vassal
- 8 Sorciers Vassaux

Règles Spéciales :

- Marque de Tzeentch
- La Volonté du Chaos
- Dépositaires de Pouvoir

Magie :

Le Champion Vassal est un sorcier de niveau 1. Il détermine son sort normalement dans le domaine de magie de Tzeentch du *Livre d'Armée des Guerriers du Chaos* (voir p. 108).

Armes et armure :

- Arme de base
- Armure du Chaos

Options :

• Objets magiques :

Le Champion Vassal peut porter un objet magique d'une valeur maximum de 25 pts (à sélectionner dans *Les Artefacts du Destin* p. 57 ou dans le *Livre des Règles*)

Il n'est pas rare de voir des sorciers de Tzeentch accompagnés d'acolytes et d'apprentis.

Ce que ces pauvres fous ne savent pas, c'est que leur Maître à des desseins bien plus sombres pour eux.



LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS SPÉCIALES

HOMMES-BÊTES

CENTIGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 46 et p. 88

Îvres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le Champ de Bataille et s'attirer les faveurs de Tzeentch.

TZAANGORS (Bestigors)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Marque de Tzeentch 20 pts

Souvent croisés avec des oiseaux, il n'est pas rare d'en retrouver avec des pelages multicolore, clairsemés de plumes, des ailes atrophiées, des becs ou encore des serres d'oiseaux.

MINOTAURES

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Marque de Tzeentch 20 pts

Ils sont les gardiens des secrets de la barde. A l'image de leur dieu, ils se réjouissent à l'idée de répandre le Chaos et le Changement par la Destruction.

LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS RARES

DÉMONS

INCENDIAIRES DE TZEENTCH

cf. Livre d'Armée Démons du Chaos p. 45 et p. 91

Taille d'Unité :

• 5-9

Les Incendiaires sont les plus étranges des démons. Ils avancent sur le champ de bataille en se contractant leur corps fongöide. Lorsqu'ils sont assez proches de leurs ennemis, ils adorent les incinérer en crachant des flammes multicolores.

MORTELS

ENFANT DU CHAOS

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 57 et p. 126

Ils ont échoués. Trop récompensés par leur maître, ils errent tels des âmes en peine sur les champs de batailles démoniaques du Royaume du Chaos, cherchant la mort et enfin, le repos.

AUTEL DE GUERRE DU CHAOS

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 58 et p. 126

Un chariot macabre, un concile d'adorateurs, un conclave de cultiste ou encore un autel dédié à la mutation tiré par des créatures informes... Les autels de Tzeentch sont d'étranges constructions qui irradient de puissance.

SHAGGOTH DRAGON-OGRE

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 63 et p. 127

Les plus vieux et les plus forts des dragons ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.

GÉANT

cf. Livre d'Armée Guerriers du Chaos p. 64 et p. 127

Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bête. Ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur rancœur et leur haine de toute civilisation.



LIVRE DE TZEENTCH

UNITÉS RARES

LÉGIONNAIRES DE TZEENTCH

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. <i>Légions de Tzeentch</i> p. 11
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Inf	25 points/figurine
Champion	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Inf	
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char	
Disque de Tzeentch	1	3	0	3	3	1	4	1	7	BG	

Taille d'Unité :

- 9+

Armes et armure :

- Armes du Chaos
- Armure du Chaos

Règles Spéciales :

- Marque de Tzeentch
- Chiffre Sacré
- Peur
- La Volonté du Chaos

- Deux Armes du Chaos

- Vol
- Attaques Enflammées

Marque de Tzeentch 20 pts

Options :

• Montures :

Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la même monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Slaanesh.

– Les Légionnaires de Tzeentch peuvent chevaucher un Disque de Tzeentch 50 pts/monture
La Taille d'Unité passe alors à 5-9.
(Ils peuvent toujours sélectionner un état-major)

– Deux Légionnaires de Tzeentch peuvent former un équipage et monter dans un char .. 50 pts
Le char est tiré par 1 ou 2 montures :

Disque de Tzeentch 50 pts/monture
La Taille d'Unité passe alors à 1.

Le char est équipé de faux.
(Il ne peut pas sélectionner d'état-major)

Champion Éclairé :

Le Champion est un sorcier de niveau 1. Il connaît toujours le même sort : *Flammes de Tzeentch* (voir *Livre d'Armée Guerriers du Chaos*, p. 108). Il ajoute +1 pour lancer ses sorts dû à la marque.

• État-major :

– Un Champion Éclairé 50 pts
– Un objet magique jusqu'à 25 pts
(à sélectionner dans Les Artefacts du Destin p. 57 ou dans le Livre des Règles)

– Un Musicien 10 pts

– Un Porte-étendard 20 pts

– Un étendard magique jusqu'à 75 pts
(à sélectionner dans Les Artefacts du Destin p. 57 ou dans le Livre des Règles, ou encore l' Icône de Sorcellerie ou la Bannière du Changement issues du Livre d'Armée Démons du Chaos, p. 95)

HOMMES-BÊTES

JABBERSLYTHE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

Créature mutante, le Jabberwock est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.

LIVRE DE TZEENTCH

LES ARTEFACTS DU DESTIN

DONS DU CHAOS

Manteau du Chaos	Sang Acide
Mâchoire Distendue	Tentacules de Tzeentch
Cri Tonitruant	Troisième œil de Tzeentch
Homoncule Siamois	

ARMES MAGIQUES

Épée Démon du Chaos	La Mère des Lames
Épée des Feux de l'Enfer	L'Éventreuse
Épée Runique du Chaos	Glaive de Sénescence
Lame d'Éther	Épée du changement

ARMURES MAGIQUES

Bouclier Runique du Chaos
Armure de Damnation
Armure Pourpre de Dargan
Armure de Morrslieb
Armure d'Airain de Zhrakk

TALISMANS

Couronne de Conquête Éternelle
Amulette Blasphématoire
La Langue noire
Œil doré de Tzeentch

OBJETS CABALISTIQUES

Crâne de Katam
Marionnette infernale
Familiar de pouvoir
Familiar de combat
Familiar de sort
Sang de Tzeentch

OBJETS ENCHANTÉS

Heaume des Yeux Innombrables
Faveur des Dieux

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière des Dieux
Totem Maudit
Bannière de la Colère
Étendard de fournaise



LIVRE DE NURGLE

SEIGNEURS

DÉMONS

GRAND IMMONDE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 34 et p. 83

Le Grand Immonde ressemble à Nurgle lui-même : immense, vert de peau et boursoufflé par les maladies. Pus et sanie s'écoulent de furoncles et d'ulcères scintillants sur sa peau lépreuse. Des organes en putréfaction débordent par les plaies de sa peau répugnante. Bien que leur apparence soit horrible et écœurante, les Grands Immondes ont une nature grégaire et même sentimentale ; ils sont fiers des maladies et des exploits de leurs fidèles. Leurs corps grouillent de minuscules démons, les Nurglings, accrochés à leur chair, léchant leurs furoncles et se chamaillant pour attirer l'attention de leurs maîtres.

PRINCE DÉMON

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 48 et p. 82

Tous les serviteurs mortels du Chaos se battent dans ce but : recevoir la récompense ultime, devenir un Prince Démon. Commandant immortel des Légions de leur Dieu, ils n'ont de cesse de satisfaire leur maître. Certains sont vénérés comme des dieux à part entière, d'autres continuent à commander leur bande... tous sont ivres d'âmes fraîches à déguster et de corps sains à contaminer !

MORTELS

SEIGNEUR DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 52 et p. 118

Les Seigneurs de Nurgle sont des Guerriers du Chaos qui ont su réjouir leur maître. À l'instar du Seigneur des Épidémies, ils aiment répandre la mort et la corruption. Tous ne rêvent que d'une chose : être élevé au statut de Prince Démon, et régner sur un monde rongé par la maladie.

SEIGNEUR SORCIER

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 119

Nombreux sont ceux qui, en échange de leur âme ou de celle des autres (et surtout celle des autres), commercent avec les Dieux Noirs et leurs démons pour accumuler une puissance incommensurable.

LIVRE DE NURGLE

SEIGNEURS

HOMMES-BÊTES

SEIGNEUR MINOTAURE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 35 et p. 83

Marque de Nurgle 20 pts

Rendus fous par les pire afflictions de Nurgle, ils restent à jamais plongés dans leur frénésie meurtrière qui répandent dans leur légion comme la pire des infections.

SEIGNEUR DES BÊTES

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 83

Marque de Nurgle 20 pts

Il n'est pas rare de voir des hordes d'hommes bêtes commandés par des Pestigors particulièrement féroces. Ils sont les Seigneurs des Bêtes.

GRAND CHAMAN

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 83

Marque de Nurgle 20 pts

Véritables oracles, les Gran Chamans partent rarement en guerre. Ils sont la parole des Dieux. Quand ils parlent, même les plus furieux des minotaures courbent l'échine et les écoutent.

GRAN CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 5

Gran Centigor

8 6 4 5 5 3 3 5 8 Cav

180 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivre

Marque de Nurgle 20 pts

Options :

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 12 pts
- Lance 8 pts
- Arme de base additionnelle 8 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 6 pts

• Armure :

- Armure légère 6 pts

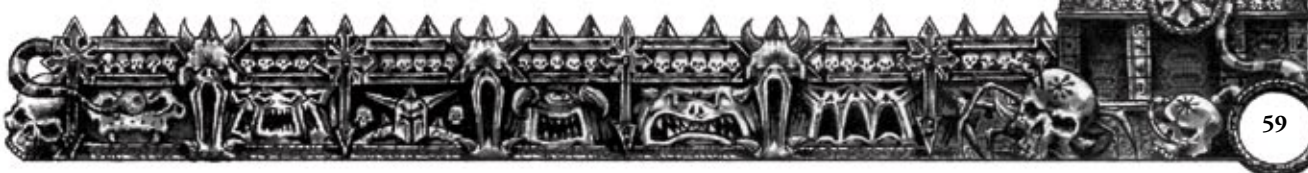
• Peut aussi avoir :

- Bouclier 6 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 100 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre des Règles)

Parangon de leur race, les Gran Centigor marqués de Nurgle représentent l'abandon de tout espoir.



HÉROS

DÉMONS

HÉRAUT DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 38 et p. 86

Particulièrement concernés par les desseins de leur Maître, ces Portepestes ont réussi à s'élever parmi leurs semblables. La sombre bénédiction qui les anime renforce les pouvoirs des Portepestes aux alentours.

MORTELS

CHAMPION EXALTÉ

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 50 et p. 121

Peu sont les mortels à pouvoir rivaliser avec de tels guerriers. Ils sont toujours suivis par une bande de fanatiques adorateurs qui voient en eux la possibilité de s'attirer les faveurs de leur Dieu.

SORCIER DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 51 et p. 120

Tout commence avec un livre qu'il ne fallait pas lire, un objet qu'il ne fallait pas contempler et une voie qu'il ne fallait pas embrasser. Renégats des Collèges de Magie Impériaux, sorciers mâles elfes noirs rejetés par leurs semblables, et encore parias aux pouvoirs incontrôlables, tous servent les Puissances de la Ruine.

HOMMES-BÊTES

CHEF MINOTAURE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 35 et p. 85

Marque de Nurgle 20 pts

Mi bête mi démon, les Minotaures du Dieu de la Peste sont de véritables insultes à la Nature.

LIVRE DE NURGLE

HÉROS

CHEF HOMME-BÊTE

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 34 et p. 85

Marque de Nurgle 20 pts

Récompensés par Nurgle par de grotesques mutations, les Pestigors font preuve d'une sauvagerie inégalée au combat.

CHAMAN

cf. Livre d'Armée Hommes-Bêtes p. 36 et p. 85

Marque de Nurgle 20 pts

Ils sont les prophètes de leur clan. Par leurs rêves impies, les Dieux Noirs réclament leurs exigences. Par leurs mots, les Hommes Bêtes partent en guerre.

CHEF CENTIGOR

M CCCT F E PV I A Cd Type

cf. Légions du Chaos p. 5

Chef Centigor

8 5 3 5 4 2 2 4 7 Cav

105 points

Armes et armure :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Fureur primitive
- Ivre

Marque de Nurgle 20 pts

Options :

• Armes (un seul choix) :

- Arme lourde 8 pts
- Lance 4 pts
- Arme de base additionnelle 4 pts

• Peut aussi avoir :

- Hache de jet 4 pts

• Armure :

- Armure légère 3 pts

• Peut aussi avoir :

- Bouclier 3 pts

• Objets magiques et Dons du Chaos :

- Jusqu'à un total de 50 pts
(à sélectionner dans le Livre d'Armée Hommes-Bêtes ou dans le Livre des Règles)

Frustrés, jaloux, le cœur ampli de haine, les Chefs Centigors font de formidables combattants qui ne marchent à la surface du monde uniquement dans l'espoir de le voir brûler.



LIVRE DE NURGLE

UNITÉS DE BASE

DÉMONS

PORTEPESTES DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 38 et p. 88

Taille d'Unité :

• 14+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Les Portepestes de Nurgle sont créés à partir de toutes les pauvres créatures mortes de l'épouvantable maladie qu'est la Pourriture de Nurgle. Ils sont aussi appelés comptables de Nurgle car leur travail est de compter toutes des différentes maladies et pourritures que leur maître répand sur le monde.

GARGOUILLE DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 49 et p. 89

Tels des charognards, elles suivent les armées du Chaos en vue du massacre à venir. Faibles, mais vicieuses et nombreux, elles attaquent toujours les plus faibles.

MORTELS

GUERRIERS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 46 et p. 122

Renégats de la société humaine, guerriers avides de pouvoir rapide, les Guerriers du Chaos forment une élite. Ils portent fièrement la marque de leur Dieu qu'ils tachent d'honorer à chacun de leur souffle.

MARAUDEURS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 44 et p. 122

Habitants des peuplades nordiques, ou parias des peuples du sud, tous sont attirés par les pouvoirs des Dieux Noirs. Peu d'entre eux seront choisis.

LIVRE DE NURGLE

UNITÉS DE BASE

CAVALIERS MARAUDEURS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 45 et p. 123

*Ils accompagnent souvent les armées du Chaos. Ils forment l'avant garde.
Attaquent les lignes de ravitaillement ennemies avant de se replier.*

CHIENS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 59 et p. 122

Les unités de Chiens du Chaos ne comptent pas dans les 50% d'unités de Base obligatoires de la même race que votre Général.

*Torturés par l'énergie du Chaos, les Chiens du Chaos, n'en reste pas moins fidèles
à leur maître. Ils sont souvent déployés en meutes, tels des chasseurs lâchent
leur chiens pour épuiser leur proie.*

SQUELETTES

cf. *Livre d'Armée Comtes Vampires* p. 40 et p. 92

*Les unités de Squelettes ne comptent pas dans le minimum d'unités de Base de l'armée.
Elles n'ont pas accès à un étendard magique.*

*Le domaine de Nurgle touchant celui de la mort,
il entretient un lien étroit avec les victimes de Ses Épidémies. Une fois morts,
chacun peut servir les desseins du Seigneur de la Peste.*

ZOMBIES DE LA PESTE

cf. *Livre d'Armée Comtes Vampires* p. 42 et p. 92
7 points/figurine

Les unités de Zombies de la Peste ne comptent pas dans le minimum d'unités de Base de l'armée.

Règles Spéciales :

- Attaques Empoisonnées

Cadavres frais ambulants, ils colportent les maladies de Nurgle parmi les vivants.



LIVRE DE NURGLE

UNITÉS DE BASE

HOMMES-BÊTES

HARDE DE GORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 38 et p. 86

Fils du Chaos, mutants de tout poils, les Hommes Bêtes sont souvent affligés de mutations horribles, aussi affligeantes que dangereuses.

HARDE D'UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Les Ungors sont des Hommes Bêtes sans cornes. Plus proches des humains que de la bête, malheureusement trop loin des hommes pour être acceptés par eux, les Ungors sont les Parias de la société hommes bêtes.

PILLARDS UNGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Déployés en formation dispersée, les ungors harcellent les flancs de l'ennemi.

CHAR À SANGLEBOUCS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 44 et p. 87

Tirés par des bêtes immondes, les chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.

LIVRE DE NURGLE

UNITÉS SPÉCIALES

DÉMONS

NURGLINGS

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 42 et p. 90

Taille d'Unité :

• 7+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Les Nurglings sont des démons minuscules et malveillants qui se nourrissent du pus et de la bave dégoulinant des furoncles des Grands Immondes. Ce sont des répliques exactes de Nurgle lui-même, pourries et boursouflées. Bien qu'ils soient minuscules, ils sont très nombreux et se déplacent en masse sans cesse mouvante, comme une mer de pourriture verte.

MORTELS

ÉLUS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 47 et p. 123

Taille d'Unité :

• 14+

Règles Spéciales :

• Chiffre Sacré

Récompensés à l'extrême par leur Maître, les Élus de Nurgle avancent inexorablement vers les ennemis du Seigneur des Pestes.

CHEVALIERS DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 48 et p. 125

Tels les cavaliers de l'apocalypse, ils sont la mort incarnée. Quand ils chevauchent sur les terres des hommes, l'espoir est vain.

CHAR DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 49 et p. 124

Tirés par des bêtes immondes, les chars du Chaos avancent inexorablement vers les lignes ennemies, fauchant membres et têtes.



LIVRE DE NURGLE

UNITÉS SPÉCIALES

OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 61 et p. 124

Les ogres aiment dévorer. Lorsqu'ils sont marqués par Nurgle, ce plaisir impie ne connaît aucune limite.

DRAGONS-OGRES

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 62 et p. 125

Êtres éternels, les Dragons Ogres ont jadis conclu un pacte avec les Dieux Noirs pour s'assurer leur immortalité.

TROLLS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 60 et p. 125

Trolls vivants dans les royaumes du Chaos, ou simple créature chaotique ayant trop mutée pour être reconnue, ces monstres font preuve d'une brutalité sans nom.

LA CHARRETTE DES PESTIFÉRÉS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. <i>Légions de Nurgle</i> p. 14
Charrette	-	-	-	4	4	3	-	-	-	Char	77 points/figurine
Spectre	-	3	3	2	-	-	2	2	7	-	
Bête Squelettique	6	2	-	3	-	-	2	1	-	-	

1-2 Charrettes Macabres peuvent être prises pour un seul choix Rare.

Taille d'Unité :

- 1

Armes et armure :

- Arme lourde
- Faux

Règles Spéciales :

- Marque de Nurgle
- Terreur

- Char
- Mort Vivant

Macabres assemblages, elles sont conduites par une âme torturée morte des épidémies de Nurgle. Leur présence renforce le pouvoir des adeptes de Nurgle sur le champ de bataille.

LIVRE DE NURGLE

UNITÉS SPÉCIALES

FLAGELLANTS DE NURGLE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	
Flagellant	4	4	2	3	4	1	2	2	7	Inf	cf. <i>Légions de Nurgle</i> p. 14
Diacre	2	4	2	3	4	1	2	2	7	Inf	14 points/figurine

Taille d'Unité :

- 14+

Armes et armure :

- Fléaux

Règles Spéciales :

- Marque de Khorne
- Indémoralisables
- Fous à Lier
- Haine (*toute figurine ne portant pas la Marque de Nurgle*)

Options :

• État-major :

- Un Diacre 12 pts
- Un Musicien..... 6 pts
- Un Porte-étendard..... 12 pts
- Un étendard magique jusqu'à..... 25 pts

(à sélectionner dans *Les Bienfaits de la Pourriture* p. 71 ou dans le *Livre des Règles*)

Rendus fous par le pouvoir corrompu de Nurgle, ils errent en prêchant la parole du Seigneur des Maladies... mieux vaut s'y soumettre que de résister.



LIVRE DE NURGLE

UNITÉS SPÉCIALES

HOMMES-BÊTES

CENTIGORS

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 46 et p. 88

Îvres, et jaloux de toute civilisation, les Centigors peuvent déchaîner leur rancœur sur le Champ de Bataille et s'attirer les faveurs de Nurgle.

PESTIGORS (Bestigors)

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 40 et p. 86

Marque de Nurgle 30 pts

*Marqué par le Seigneur de la Peste, leur pelage est devenu pelé et moisi.
À plusieurs endroits, leur corps est recouvert de croûtes qui suintent de pus.
Brandissant d'énormes armes, ils partent au combat menés par leur puissant chef de guerre.*

MINOTAURES

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 41 et p. 86

Marque de Nurgle 30 pts

Ils sont les gardiens des secrets de la harde. À l'image de leur dieu, ils se réjouissent à l'idée de répandre de nouvelles épidémies.

LIVRE DE NURGLE

UNITÉS RARES

DÉMONS

BÊTES DE NURGLE

cf. *Livre d'Armée Démons du Chaos* p. 46 et p. 91

Taille d'Unité :

• 4-7

Les Bêtes de Nurgle sont des monstres gigantesques ressemblant à des limaces. Leur tête est surmontée d'une frange d'épais tentacules d'où suinte une bave paralysante.



MORTELS

ENFANT DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 57 et p. 126

Ils ont échoués. Trop récompensés par leur maître, ils errent tels des âmes en peine sur les champs de batailles démoniaques du Royaume du Chaos, cherchant la mort et enfin, le repos.

AUTEL DE GUERRE DU CHAOS

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 58 et p. 126

Un chariot macabre, une charrette décomposée, un laboratoire ambulante où sont inventées de terribles épidémies. Les autels de Nurgle sont recouverts des énormes mouches du Seigneur des Peste. Garce à eux, leur Maître peut bénir directement ses légions et les gratifiant de quelques mutations buccoliques.

SHAGGOTH DRAGON-OGRE

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 63 et p. 127

Les plus vieux et les plus forts des dragons ogres sont nommés Shaggoth. Ils ne se réveillent que lors des orages les plus violents et partent honorer leur pacte avec les Puissances de la Ruine.

GÉANT

cf. *Livre d'Armée Guerriers du Chaos* p. 64 et p. 127

Le Royaume du Chaos est peuplé de créatures. Géants, mutants, bête. Ils accompagnent parfois les armées du Chaos pour déverser leur rancœur et leur haine de toute civilisation.



LIVRE DE NURGLE

UNITÉS RARES

LÉGIONNAIRES

DE NURGLE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	cf. <i>Légions de Nurgle</i> p. 13
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Inf	25 points/figurine
Champion	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Inf	
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char	
Bête de Nurgle	6	3	0	4	5	1	1	1D6+1	7	BM	

Taille d'Unité :

- 7+

Armes et armure :

- Armes du Chaos
- Armure du Chaos

Règles Spéciales :

- Marque de Nurgle
- Chiffre Sacré
- Peur
- La Volonté du Chaos

- Deux Armes du Chaos
- Régénération
- Attaques Empoisonnées
- Trainée de Bave

Marque de Nurgle 30 pts

Options :

• Montures :

Si l'unité est montée, tous les membres doivent avoir la même monture. Les coûts indiqués ci-après sont à rajouter au coût des Légionnaires de Slaanesh.

- Les Légionnaires de Nurgle peuvent chevaucher une Bête de Nurgle 50 pts/monture
La Taille d'Unité passe alors à 4-7.
(Ils peuvent toujours sélectionner un état-major)

- Deux Légionnaires de Nurgle peuvent former un équipage et monter dans un char 50 pts
Le char est tiré par 1 ou 2 montures :
Bête de Nurgle 50 pts/monture
La Taille d'Unité passe alors à 1.
Le char est équipé de faux.
(Il ne peut pas sélectionner d'état-major)

• État-major :

- Un Champion 20 pts
- Un objet magique jusqu'à 25 pts
(à sélectionner dans Les Bienfaits de la Pourriture p. 71 ou dans le Livre des Règles)

- Un Musicien 10 pts

- Un Porte-étendard 20 pts
- Un étendard magique jusqu'à 75 pts
(à sélectionner dans Les Bienfaits de la Pourriture p. 71 ou dans le Livre des Règles, ou encore l' Icône de Virulence Infinie ou l'Étendard de Décrotitude Purulente issues du Livre d'Armée Démon du Chaos, p. 95)

HOMMES-BÊTES

JABBERSLYTHE

cf. *Livre d'Armée Hommes-Bêtes* p. 50 et p. 90

Créature mutante, le Jabberwock est parfois tiré de sa forêt par les Seigneurs du Chaos qui voient en lui un potentiel de destruction inégalé.

LIVRE DE NURGLE

LES BIENFAITS DE LA POURRITURE

DONS DU CHAOS

Manteau du Chaos	Homoncule Siamois
Mâchoire Distendue	Sang Acide
Cri Tonitruant	Flot de corruption

ARMES MAGIQUES

Épée Démon du Chaos	La Mère des Lames
Épée des Feux de l'Enfer	L'Éventreuse
Épée Runique du Chaos	Glaive de Sénescence
Lame d'Éther	Masse putréfiante

ARMURES MAGIQUES

Bouclier Runique du Chaos
Armure de Damnation
Armure Pourpre de Dargan
Armure de Morrslieb
Armure d'Airain de Zhrakk
Armure du Boursoufflé

TALISMANS

Couronne de Conquête Éternelle
Amulette Blasphématoire
Phylactère nécrotique

OBJETS CABALISTIQUES

Crâne de Katam
Marionnette infernale
Familiar de pouvoir
Familiar de combat
Familiar de sort

OBJETS ENCHANTÉS

Heaume des Yeux Innombrables
Faveur des Dieux
Tête funeste

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière des Dieux
Totem Maudit
Bannière de la Colère
Suaire pourri

