

Les Légionnaires du Chaos,

Elus des Quatre

Introduction :

Les Légionnaires sont des serviteurs mortels des Dieux. Elus parmi les Elus, 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 Elus, 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...

Légionnaires de Khorne75 pts par fig.

Choix : unité rare dans une Armée de Guerriers du Chaos ou dans une Armée démoniaque de Khorne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8
Juggernaut	7	5	0	5	4	1	5	2	7

Armes : 2 Armes Ensorcelées (+1 force, attaques magiques)

Armure : Armure du Chaos.

Taille d'Unité : 1 à 8.

Options :

L'unité peut être équipée de boucliers : + 3 pts par figurine

Champion : + 20 pts

Porte Étendard : + 20 pts

Musicien : + 10 pts

Une bannière magique peut être brandie d'une valeur maximale de 75 pts peut être brandie pour le coût approprié issue de la liste Guerriers du Chaos, OU de la liste Démons du Chaos (uniquement celles de Khorne à 25 pts)

Le Champion a droit à porter un Objet magique d'une valeur maximale de 25 pts.

Règles Spéciales :

- **Fanatiques :** Les Légionnaires ne serviront jamais dans une armée comprenant des ennemis de leur Dieu. Dans une armée de Mortels ou Démoniaque, ils ne peuvent être inclus que si le Général porte la marque de Khorne ET si aucune autre marque que celle de Khorne n'est portée dans l'Armée.

- **Élus parmi les Élus :** Les Légionnaires peuvent être commandés par un Héros issu de la liste Guerriers du Chaos, portant la marque de Khorne, ou un Hérald Sanguinaire issu de la liste Démons du Chaos. Ils ne bénéficient cependant pas du Légat de Khorne.

- **Haine :** Les Légionnaires haïssent toute unité/personnage/démon/ portant la marque de Slaanesh ou étant affilié à Slaanesh.

- **Marque de Khorne :** Les Légionnaires sont frénétiques. (Ils continuent à haïr les Slaaneshi, même en étant frénétiques.)

- **Coup Fatal :** Les Juggernaut et les Légionnaires bénéficient de cette règle.

- **Peur :** Les Légionnaires provoquent la peur (ainsi que leur monture)

- **Combat Monté :** Les Légionnaires peuvent se battre avec leurs deux armes tout en étant montés et bénéficier du bonus de +1 A.

Légionnaires de Slaanesh 55 pts par fig

Choix : unité rare dans une armée de guerriers du Chaos ou dans une armée démoniaque de Slaanesh.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7

Armes : 2 Armes Ensorcelées (+1 force, attaques magiques)

Armure : Armure du Chaos, Bouclier.

Taille d'Unité : 6 OU 12

Options :

L'unité peut être équipée de boucliers : + 3 pts par figurine

Champion : + 20 pts

Porte Étendard : + 20 pts

Musicien : + 10 pts

Une bannière magique peut être brandie d'une valeur maximale de 75 pts peut être brandie pour le coût approprié issue de la liste Guerriers du Chaos, OU de la liste Démons du Chaos (uniquement celles de Slaanesh à 25 pts)

Le Champion a droit à porter un Objet magique d'une valeur maximale de 25 pts.

Règles Spéciales :

- **Fanatiques :** Les Légionnaires ne serviront jamais dans une armée comprenant des ennemis de leur Dieu.

Dans une armée de Mortels ou Démoniaque, ils ne peuvent être inclus que si le Général porte la marque de Slaanesh ET si aucune autre marque que celle de Slaanesh n'est portée dans l'Armée.

- **Élus parmi les Élus :** Les Légionnaires peuvent être commandés par un Héros issu de la liste Guerriers du Chaos, portant la marque de Slaanesh, ou un Hérault Démonette issu de la liste Démons du Chaos. Ils ne bénéficient cependant pas du Légat de Slaanesh.

- **Haine :** Les Légionnaires haïssent toute unité/personnage/démon/ portant la marque de Khorne ou étant affilié à Khorne.

- **Marque de Slaanesh:** Les Légionnaires sont immunisés à la peur, panique et terreur.

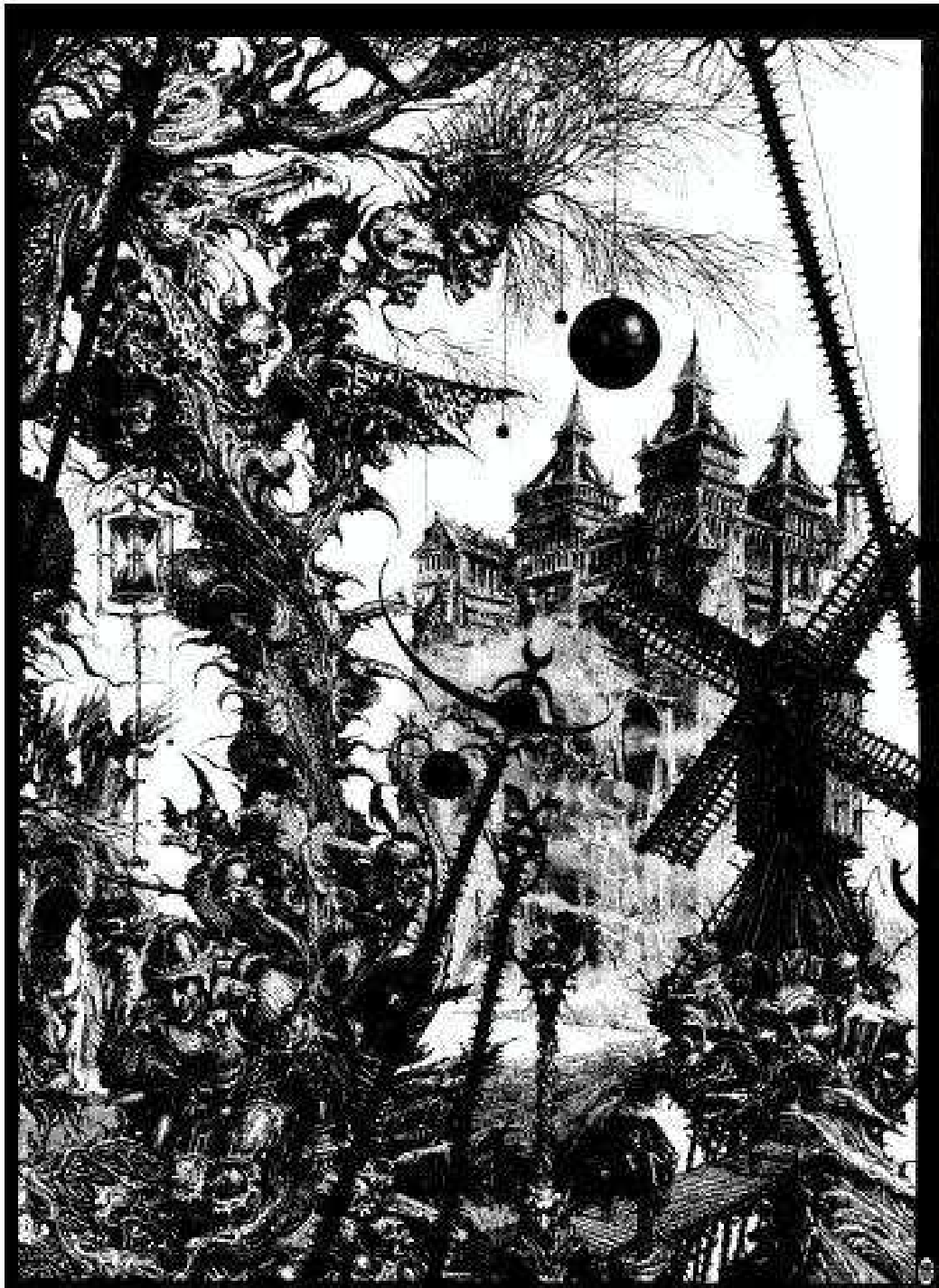
- **Attaques Empoisonnées :** Les montures de Slaanesh bénéficient de cette règle.

- **Attaques Perforantes :** Les montures et les Légionnaire bénéficient de cette règle.

- **Musc Soporifique :** cf Don du Chaos.

- **Peur** : Les Légionnaires provoquent la peur (ainsi que leur monture)

- **Combat Monté** : Les Légionnaires peuvent se battre avec leurs deux armes tout en étant montés et bénéficier du bonus de +1 A



Légionnaires de Tzeentch 55 pts par fig

Choix : unité rare dans une armée de guerriers du Chaos ou dans une armée démoniaque de Tzeentch.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8
Disque de Tzeentch	1	3	0	3	3	1	4	1	7

Armes : 2 Armes Ensorcelées (+1 force, attaques magiques)

Armure : Armure du Chaos, Bouclier.

Taille d'Unité : 5 à 9

Options :

L'unité peut être équipée de boucliers : + 3 pts par figurine

Champion Éclairé : + 50 pts

Porte Étendard : + 20 pts

Musicien : + 10 pts

Une bannière magique peut être brandie d'une valeur maximale de 75 pts peut être brandie pour le coût approprié issue de la liste Guerriers du Chaos, OU de la liste Démons du Chaos (uniquement celles de Tzeentch à 25 pts)

Règles Spéciales :

- **Fanatiques :** Les Légionnaires ne serviront jamais dans une armée comprenant des ennemis de leur Dieu.

Dans une armée de Mortels ou Démoniaque, ils ne peuvent être inclus que si le Général porte la marque de Tzeentch ET si aucune autre marque que celle de Tzeentch n'est portée dans l'Armée.

- **Élus parmi les Élus :** Les Légionnaires peuvent être commandés par un Héros issu de la liste Guerriers du Chaos, portant la marque de Tzeentch, ou un Hérault Horreur Rose issu de la liste Démons du Chaos. Ils ne bénéficient cependant pas du Légat de Tzeentch.

- **Haine :** Les Légionnaires haïssent toute unité/personnage/démon/ portant la marque de Nurgle ou étant affilié à Nurgle.

- **Marque de Tzeentch:** Les Légionnaires ont une sauvegarde invulnérable de 6+. Le Champion Éclairé peut lancer son sort avec un bonus de +1, comme tout sorcier de Tzeentch.

- **Attaques Enflammées:** Les disques et les légionnaires font des attaques enflammées.

- **Champion Éclairé :** Le Champion a été initié aux secrets de Tzeentch. Il est considéré comme un sorcier de niveau 1. Il connaît toujours le même sort : Flammes de Tzeentch (cf livre Guerriers du Chaos). Il génère un dé de pouvoir, mais aucun dé de dissipation. Il a droit à un don du Chaos ou un Objet magique d'une valeur de 25 pts. Uniquement des objets et dons de la liste Guerriers du Chaos (pas de dons tirés de la liste des démons, et pas de parchemins anti-magie par exemple).

- **Vol** : les disques de Tzeentch peuvent voler.

- **Unité Lourde** : Bien qu'étant une unité volante en tirailleur, les Légionnaires de Tzeentch ne voient pas pour autant à 360°, effectuent leurs charges normalement, et sont considérés en tous points comme de la cavalerie : A l'instar des Chevaliers sur Pégase Bretonniens les figurines doivent toutes être orientées dans la même direction. Le régiment a donc un angle de vue de 90° comme n'importe quel régiment du jeu.

- **Peur** : Les Légionnaires provoquent la peur (ainsi que leur monture)

- **Combat Monté** : Les Légionnaires peuvent se battre avec leurs deux armes tout en étant montés et bénéficier du bonus de +1 A



Légionnaires de Nurgle 77 pts par fig.

Choix : unité rare dans une armée de guerriers du Chaos ou dans une armée démoniaque de Nurgle.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Légionnaire	4	6	3	4	4	1	5	2	8
Bête de Nurgle	6	3	0	4	5	1	1	1d6	7

Armes : 2 Armes Ensorcelées (+1 force, attaques magiques)

Armure : Armure du Chaos, Bouclier.

Taille d'Unité : 1 à 7

Options :

L'unité peut être équipée de boucliers : + 3 pts par figurine

Champion : + 20 pts

Porte Étendard : + 20 pts

Musicien : + 10 pts

Une bannière magique peut être brandie d'une valeur maximale de 75 pts peut être brandie pour le coût approprié issue de la liste Guerriers du Chaos, OU de la liste Démons du Chaos (uniquement celles de Nurgle à 25 pts)

Règles Spéciales :

- **Fanatiques :** Les Légionnaires ne serviront jamais dans une armée comprenant des ennemis de leur Dieu. Dans une armée de Mortels ou Démoniaque, ils ne peuvent être inclus que si le Général porte la marque de Nurgle ET si aucune autre marque que celle de Nurgle n'est portée dans l'Armée.

- **Élus parmi les Élus :** Les Légionnaires peuvent être commandés par un Héros issu de la liste Guerriers du Chaos, portant la marque de Nurgle, ou un Héraut Portepeste issu de la liste Démons du Chaos. Ils ne bénéficient cependant pas du Légat de Nurgle.

- **Haine :** Les Légionnaires haïssent toute unité/personnage/démon/ portant la marque de Tzeentch.

- **Marque de Nurgle :** Les Légionnaires portent la marque de Nurgle (cf LA guerriers du chaos)

- **Attaques Empoisonnées :** Les bêtes et les légionnaires font des attaques empoisonnées.

- **Trainée de bave :** Les Montures secrètent une bave acide qui rentre dans les armures, annulant toute sauvegarde. Les sauvegardes d'armure sont donc annulées contre les blessures provoquées pour les Bêtes de Nurgle. De plus, la bave corrosive restant dans le sillage du passage de l'unité, un ennemi ne reçoit aucun bonus lors d'une charge de flanc ou de dos. (Cf Don Démoniaque Trainée de Bave)

- **Régénération :** les Légionnaires de Nurgle bénéficient de la Régénération.

- **Peur :** Les Légionnaires provoquent la peur (ainsi que leur monture)

- **Combat Monté :** Les Légionnaires peuvent se battre avec leurs deux armes tout en étant montés et bénéficier du bonus de +1 A