

LIBER CHAOTICA COMPENDIUM

Par Slaaneshchild et Patatovitch

Version V3.0

Le Codex Chaos V2 est plein d'aberrations. Voici quelques règles génériques pour l'améliorer, le rendre plus attrayant et plus proche du background. Évidemment des combos mortelles sont possibles mais rappelez vous qu'on joue pour s'amuser !

Ce document est pensé comme un ajout à la liste d'armée des Space Marines du Chaos officielle mais peut également s'ajouter à celle des légions démoniaques et à la liste des renégats proposée par Taran.

CONSIDERATIONS PREALABLES

Je pense que le codex du Chaos n'explique pas correctement la notion de marque. Une "marque" est le témoignage d'une extrême faveur de la Puissance qui l'accorde. Cela signifie que la Puissance suit personnellement l'évolution de l'individu que l'on appelle "champion". Ainsi, il y a des foules d'adorateurs d'une Puissance qui n'ont pas cette précieuse marque. Les joueurs monothéistes ne doivent donc pas s'obliger à marquer toutes les troupes d'une armée. Tout le monde n'a pas cet honneur.

Cela signifie par exemple qu'un joueur qui veut jouer 100% Worldeaters ou 100% Deathguard (par exemple) n'est pas obligé de se contenter des entrées Berserks de Khorne ou Marine de la Peste. Tous les WE ne sont pas des berserks, toute la Deathguard, des marines de la peste, tous les Emperor's Children des Noise et vice versa (voire tous les Thousand Sons des armures animées mais c'est un débat).

De plus, le Codex a le défaut d'attribuer aux troupes marquées un style de combat particulier : à Khorne, le corps à corps, à Slaanesh, le soutien, à Nurgle, les tactiques et à Tzeentch... bah on sait pas trop :)

Les règles suivantes permettent de formaliser ces diverses choses.

Marques du Chaos et sélection de l'armée

Les Puissances du Chaos se détestent même si il peut arriver d'en voir certaines s'allier.

Toutes les armées du Chaos sont par défaut monothéistes.

Ainsi, un joueur du Chaos a cinq choix : Khorne, Slaanesh, Tzeentch, Nurgle ou Chaos universel.

Dans les quatre premiers cas, il a le choix de marquer ou non ses troupes et il n'a pas accès aux démons, escouades et personnages qui ne servent pas sa Puissance tutélaire.

Dans le cinquième cas, celui du Chaos universel, le joueur n'a accès à aucun démon, personnage ou escouade dédiés à un dieu.

Il est cependant reste possible d'acheter dans la section *Alliés* des troupes marqués de dieux différents.

Attention : aucune troupe de Slaanesh ne servira jamais dans une armée de Khorne et vice versa. De même pour Tzeentch et Nurgle.

Seigneur du Chaos

Il n'a pas le droit de porter plusieurs marques.

La marque de Khorne

La marque de Khorne donne la *frénésie*, un +1 à la sauvegarde d'armure (et non automatiquement 2+). Les terminators restent à 3+ sur 2D6 (c'est un errata tardif, Abbadon est une exception). *Haine* des porteurs de la marque de Slaanesh et les démons affiliés.

Invocation des démons de Khorne

Khorne n'est pas le dieu du combat rapproché. Il est stupide d'invoquer des démons de cette Puissance à partir des touches en corps-à-corps. Aussi, les démons de Khorne n'utilisent plus le système décrit dans le Codex du Chaos mais des pierres de sang, décrites ci-dessous.

PIERRE DE SANG +5pts/par pierre

Tous les champions de Khorne (personnages qui portent la marque) peuvent acheter n'importe quel nombre de Pierre de sang..

Une pierre de sang sert à invoquer les démons de Khorne. La pierre de sang est brisée en fin de phase psychique. La réponse de Khorne est déterminée par un D6 sur la table ci-dessous. Il est possible de briser plusieurs pierres en même temps et ainsi de lancer plusieurs dés qui ont tous le même modificateur.

Modificateurs (cumulables) :

- +1 Le champion a déjà fait perdre 1PV durant la bataille
- +1 Le champion a tué un ou plusieurs psykers ou serviteurs de Slaanesh durant la bataille
- +1 Le champion est en contact avec un porte-icône ou un autel dédié à Khorne

D6 Résultat

- 1 Aucun démon n'apparaît et la pierre aspire le sang du champion. Sa carcasse vide s'écroule et la pierre est perdue.
- 2 Aucun démon n'apparaît. La pierre de sang est perdue.
- 3 Aucun démon n'apparaît pour l'instant mais le champion peut continuer sa demande d'aide à la fin de la phase psychique suivante avec les bonus normaux.
- 4 Khorne donne au champion 1D8pts d'invocation.
- 5 Khorne donne au champion 2D8pts d'invocation.
- 6+ Khorne donne au champion 3D8pts d'invocation.

Les points d'invocation obtenus doivent immédiatement être utilisés pour invoquer les démons achetés dans la liste d'armée, sinon ils sont perdus. Les démons apparaissent dans les 15cm du champion qui a brisé les pierres (même si celui-ci meurt dans l'opération).

La marque de Tzeentch

Annule les pouvoirs psychiques qui l'affecte sur un 4+ sur 1D6. La marque du Seigneur du Changement est bien entendue accessible à tout type de héros qu'il soit sorcier ou non. *Haine* des porteurs de la marque de Nurgle et les démons affiliés.

La marque de Nurgle

Endurance +1 et *haine* des porteurs de la marque de Tzeentch et les démons affiliés.

La marque de Slaanesh

Immunité aux tests de moral et à la psychologie à l'exception de la haine envers les porteurs de la marque de Khorne et les démons affiliés.

Marquer les escouades

Pour ceux qui y tiennent vraiment, toutes les escouades de la liste d'armée peuvent être marquées pour le coût suivant :

Marque de Slaanesh : +5pts/fig.

Marque de Nurgle : +10pts/fig.

Marque de Khorne : +10pts/fig.

Marque de Tzeentch : +5pts/fig.

Notez que toutes les figurines d'une escouade doivent être marquées. Cela permet aussi de contourner l'idée que tous les marines de Tzeentch sont devenus des automates. **Si vous composez des escouades qui respectent le chiffre de la Puissance, les marques de Nurgle et de Khorne valent 5pts et celle de Slaanesh et de Tzeentch sont gratuites**

Arsenal du Chaos

Le passage à la v2 est malheureux pour l'arsenal du Chaos. Pour quelques raisons obscures, les multifuseurs disparaissent et les lance-plasma lourds se retrouvent limités aux dreadnoughts...

Ces deux armes peuvent être achetées comme des armes lourdes classiques pour les coûts suivants :

Multifuseur : + 65 pts

Lance-plasma lourd MK1.2 : + 45 pts

A noter qu'elles restent sans viseur.

PERSONNAGES

ARMEMENT SONIQUE

Un personnage portant la marque de Slaanesh peut être équipé de :

Eclateur Sonique + 10 pts

Sirène de Mort + 15 pts

CHAPELAINS

Contrairement à ce qu'on vous dit, les Space Marines du Chaos utilisent toujours des apothicaires, des techmarines et des chapelains. D'ailleurs, bien que je les aime beaucoup, les Word Bearers ne sont pas les seuls à avoir toujours des Chapelains.

Champion exalté.....111 pts

Grand champion.....78 pts

Aspirant champion.....50 pts

(Profils identiques aux champions)

Armes Crozus Arcanum (corrompu), Pistolet bolter et grenades frag

Armure Armure énergétique, Rosarius.

Équipement L'aspirant peut avoir 1 carte d'équipement ou récompenses du Chaos, le Grand champion, 2 et le Champion exalté 3.

Un chapelain peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armures*, *armes*

d'assaut, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Il peut piloter une moto pour +20pts.

Marques : Pour le grand champion et l'exalté :

Khorne +30pts, Nurgle +20pts, Slaanesh +10pts ou Tzeentch +10pts

Pour l'aspirant champion :

Khorne +15pts, Nurgle +10pts, Slaanesh +5pts ou Tzeentch +5pts

Règles Spéciales :

- *Tir rapide*

- *Personnage indépendant*

- *Dogme Impie* : Toute unité de leur légion dans un rayon de 20 cm peut relancer tout test de moral et de psychologie raté)

APOTHICAIRES+10 pts

Un champion (aspirant, grand ou exalté) peut devenir apothicaire pour un surcoût de 10pts.

Il gagne un médipac (cf carte d'équipement) et devient un personnage indépendant.

TECHMARINES.....+10 pts

Un champion (aspirant, grand ou exalté) peut devenir techmarine pour un surcoût de 10pts.

Il gagne la compétence *réparation* des techmarines loyalistes et devient un personnage indépendant.

AUTEL DU CHAOS.....50pts+5pts/gardien

Une armée du Chaos peut contenir un unique autel dédié à la Puissance qu'il sert ou au Chaos en général. Il remplace alors le porte-icône ou la grande bannière de l'armée.

Les gardiens portent, tirent ou poussent l'autel. N'importe quel genre de figurine peut être imaginé pour le représenter.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gardien	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Escouade 2 à 10 figurines.

Armes Arme à une main

Armure Aucune

Équipement Les gardiens peuvent s'équiper d'*armes d'assaut* de la liste d'équipement.

Règles spéciales :

- L'autel est considéré comme la grande bannière de l'armée et permet donc une relance des tests de Cd dans les 30cm pour les membres de l'armée.

- L'autel est automatiquement compté comme portant la marque de la divinité à laquelle il est dédié en ce qui concerne les invocations de démons et leur éventuel bannissement.

- Une icône du Chaos peut être ajoutée à l'autel.

- L'autel contient au début de la partie 1D6 points d'invocation de la Puissance à laquelle il est dédié.

- L'autel ne peut être détruit en lui-même. Par contre, dès que tous ses gardiens sont tués, l'autel est considéré comme détruit. De même, les gardiens ne peuvent jamais lâcher l'autel qu'ils portent.

- Les sectateurs sont immunisés aux tests de moral et à la psychologie.

PRINCE-DEMON.....50pts

Les princes-démons sont des serviteurs du Chaos mortels qui, par leurs actes, ont su plaire à leur Puissance tutélaire. Cette dernière les a récompensés en leur donnant l'immortalité sous forme de démons.

Les princes-démons sont sujets à toutes les règles qui concernent les démons normaux et peuvent être invoqués pour 6 points d'invocation.

Notez que vous pouvez jouer un prince-démon non marqué pour représenter un démon non aligné.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
10	5	5	4	4	4	6	3	9

- Aura démoniaque 4+

- Provoque la *peur*

- Comme il n'y a pas deux princes-démons identiques, le profil standard donné plus haut peut-être modifié aux coûts indiqués dans la grille suivante :

Bonus :	+1	+2	+3
M (+2,5cm)	+5pts	+10pts	+20pts
CC	+15pts	+30pts	+60pts
F	+5pts	+10pts	+20pts
E	+10pts	+20pts	+40pts
PV	+10pts	+20pts	+40pts
I	+5pts	+10pts	+20pts
A	+5pts	+10pts	+20pts
Cd	+10pts		

Provoque la terreur +15pts

Notez que les marques ci-dessous et des récompenses, comme des armes démons, peuvent encore modifier ce profil.

- Les prince-démons peuvent avoir la marque d'une Puissance du Chaos

Khorne +5pts

Nurgle +10pts

Slaanesh +5pts

Tzeentch +10pts

Notez que dans le cas de Khorne, le démon gagne une sauvegarde d'armure modifiable de 5 ou 6 sur 1D6 en plus de son aura démoniaque.

- **Les princes-démons peuvent avoir un nombre illimité de récompenses du Chaos** (notamment celles associées à sa Puissance tutélaire).

- Tous les princes-démons, sauf ceux de Khorne peuvent être psykers à +25pts par niveau. Les démons marqués utilisent la discipline de leur Puissance (discipline primaire) et/ou les disciplines *Adeptus* ou *Archiviste*. Les démons non alignés utilisent les disciplines *Adeptus* et/ou *Archiviste* (pas de discipline primaire).

ESCOUADES

POSSEDES.....45 pts/fig

Contrairement à ce que l'on voudrait nous faire croire, les possédés ne sont pas une création de la v3/4/5 mais bien de la v1. Je trouve dommage de perdre ces troupes en v2. Bon à l'époque, les possédés étaient purement et simplement le résultat des mix des caractéristiques d'un démon et d'un marine. Le hic était qu'on pouvait aussi les croiser avec les démons majeurs et les princes-démons et là, tout bascule.

L'idée est donc de faire la même chose, mais uniquement avec les démons mineurs. Voilà ce que ça donne :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Possédé	10	5	5	4	4	1	5	2	10

Escouade 3 à 9 figurines

Armes Pistolet bolter

Armure Armure énergétique

Équipement Ils peuvent être équipés de n'importe quelle *arme d'assaut*, pour le coût supplémentaire indiqué. Peuvent avoir des bolters pour + 3pts par fig. Une figurine de l'escouade peut avoir une *arme spéciale*.

Marque Ils doivent être marqués (la marque est gratuite).

Règles spéciales :

- Provoquent la *peur*

- Démons (voir forces et faiblesses des démons). Notez que les possédés ne peuvent être bannis puisqu'ils portent eux-mêmes la marque de leur dieu.

- Régénération (cf. sanguinaires de Khorne)

- Psykers : les Possédés de Tzeentch, Nurgle et Slaanesh fonctionnent comme des démons pour leur niveau de pouvoir psy.

ZOMBIES DE LA PESTE.....63 pts/escouade

Les zombies de la peste sont une création de Realms of Chaos, oubliée depuis... mais les revoilà ! Brains !!

Une escouade de zombies ne peut être rejoint par aucune figurine et ils ne peuvent jamais être utilisés de Cd autre que le leur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Zombie	7,5	2	0	3	4	1	1	1	5

Escouade 7 figurines

Armes Griffes

Règles spéciales :

- Infiltration

- Provoquent la *peur*

- Immunité aux tests de moral et à la psychologie,

- Immunité aux flashes, aux poisons (fusil à aiguilles, shuriken hurleur), aux gaz et aux virus. Ils ne peuvent pas utiliser de drogues de combat, de frezonn ni les medipacs.

VETERANS NON INFLITRES

Les vétérans du chaos sont parfois déployés en larges escouades pour escorter un puissant champion. Ils forment alors une suite.

Les vétérans déployés en suite peuvent former des escouades de 3 à 9 membres. Ils ne peuvent alors plus s'infiltrer.

ESCLAVES HOMMES-BETES.....13 pts/fig

Les armées du Chaos, en particulier les Space Marines des légions renégates sont souvent accompagnés d'escouades d'esclaves hommes-bêtes.

Les esclaves hommes-bêtes peuvent être commandés par un techmarine ou un marine de la Forge (qui contrôle des éventuels injecteurs de frenzon ou colliers explosifs).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hom.-bête	10	4	3	3	4	2	3	1	7

Escouade 5 à 9 figurines

Armes Arme à une main

Armure Aucune

Equipement Les hommes-bêtes peuvent avoir un bouclier primitif ou une arme à deux mains pour un surcoût + 1pt par figurine.

Toutes les figurines de l'escouade peuvent avoir un injecteur de frenzon pour plus +1pt/fig.

Toutes les figurines de l'escouade peuvent avoir un collier explosif pour plus +½ pt/fig.

Règles spéciales : -

- Collier explosif : une escouade d'hommes-bêtes démoralisée peut être ralliée automatiquement durant une phase de ralliement, même si elle n'est pas à couvert pourvu que le techmarine ou le marine de la Forge les accompagnant n'aient pas été éliminé. Ce dernier fait alors exploser la tête d'un homme-bête. La vue de la tête pulvérisée d'un camarade rallie alors l'escouade automatiquement. Une figurine d'homme-bête est bien sûr enlevée de l'escouade.

SORCIERS SERFS200pts

Tzeentch, le seigneur du changement, attire de nombreux aspirants sorciers. Pas encore dignes de la Puissance, ces psykers se rassemblent souvent en bandes sous le commandement d'un véritable champion de Tzeentch.

Tous les psykers marqués de Tzeentch (Space Marines ou autres) de n'importe quel niveau peuvent se voir adjoindre une escouade de huit sorciers serfs. Il en est alors le champion. Les sorciers serfs lui attirent vers lui les flux du Warp et lui donne accès à des pouvoirs supplémentaires.

Cette escouade s'achète dans la section escouade de la liste d'armée mais est affectée à un psyker particulier pour la durée de la bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sorcier-serf	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes Arme à une main

Armure Aucune

Equipement -

Règles spéciales :

Lorsque les sorciers serfs sont en formation d'escouade normale avec leur champion au début d'une phase psy, ils lui donnent accès aux avantages suivants :

- Le champion obtient un 1D6-1 cartes Warp supplémentaires (ou 1D3-1 si la bande est réduite de moitié suite aux pertes ou à la rupture de formation d'escouade)

- Le champion de la bande a accès à huit pouvoirs des disciplines *Adeptus* et/ou *Archiviste* en plus de ses pouvoirs personnels.

Effet des pertes et rupture de formation d'escouade

Si les sorciers serfs sont tués, le psyker perd un pouvoir déterminé aléatoirement par sorcier tué.

Si le champion est tué, les sorciers serfs peuvent combattre normalement mais ne peuvent plus lancer de pouvoirs.

Notez que la rupture de la formation d'escouade a le même effet que ci-dessus mais qu'il est que provisoire : le champion ou les sorciers serfs peuvent réintégrer l'escouade durant leur prochaine phase de mouvement.

0-1 BANDE ANDROIDES DU CHAOS.....35 pts/ fig.

L'androïde du Chaos est un squelette en plastacier. Sa construction est un secret connu seulement des ingénieurs squats alliés aux renégats du Chaos. Chaque androïde contient un petit démon, un esprit animé et emprisonné dans cette enveloppe de plastacier par les conjurations d'un sorcier du Chaos.

Le petit démon ne supporte pas d'être enfermé de la sorte et essaie de s'échapper, mais son pacte l'oblige à obéir à tous les ordres qu'on lui donne. Le démon essaiera toujours d'interpréter ces ordres de la manière la plus perverse pour éviter de faire ce qu'on attend de lui.

Une armée du Chaos (Space marines, secte, légion démoniaque, renégat) peut inclure une unique unité d'androïdes du Chaos dans sa section Appui.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Androïde	10	5	5	5	5	1	5	2	7

Escouade 3 à 9 figurines

Armes Bolter avec baïonnette

Armure Squelette métallique (4, 5 ou 6 sur 1D6)

Equipement -

Règles Spéciales :

- Provoquent la *peur*

- Les androïdes ont les mêmes forces et faiblesses que les démons sauf qu'ils sont affectés par les gravitons et les PEM (de la même manière que les Terminators) en raison de leur squelette métallique.

- Les androïdes ne peuvent utiliser le Cd des mortels pour leurs tests psychologiques ou de moral. Un démon majeur ou un prince démon peut en revanche commander l'unité.

- Ils sont sujets à la règle de *rage folle* des dreadnoughts du Chaos (rappelée ci-dessous).

Les androïdes du Chaos souffrent à la fois de *frénésie* et de *stupidité*. Les règles de ces deux états psychologiques ne pouvant s'appliquer simultanément, suivez la procédure ci-dessous au début de chaque tour.

1. Au début du tour, mesurez pour voir si des figurines ennemies se trouvent à portée de charge au moins d'un des androïdes de l'unité. S'il y en a, l'unité devient frénétique et est immunisée aux effets de la stupidité jusqu'au début de son prochain tour. Souvenez-vous que lorsqu'elle est frénétique, l'unité doit déclarer une charge et tenter d'engager un corps à corps à moins que les androïdes ne réussisse un test de Cd. Frénétiques, les androïdes doublent leurs nombre de dés d'attaque (soit 2) et doivent toujours utiliser son mouvement de poursuite après un corps à corps pour engager un autre ennemi ou pour s'en rapprocher s'il était hors de portée.

2. Si aucun ennemi ne se trouve à 20cm ou si les androïdes ne peuvent se rapprocher suffisamment pour atteindre un adversaire, ils sont aveuglés par la rage : ils doivent alors tester sur la stupidité. Effectuez un test de Cd pour les androïdes. S'ils le réussissent, ils peuvent bouger et combattre normalement. S'ils le ratent, ils souffrent de stupidité

jusqu'au début du prochain tour. Ils se déplacent donc et combattent aléatoirement comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000* avec une exception, ils tirent quand même durant la phase tir comme précisé en 3.

3. Durant la phase de tir, lancez 1D6 pour chaque androïde souffrant de stupidité. Sur un résultat de 2-6, l'androïde fera feu sur l'ennemi le plus proche dans son arc de tir. Sur un résultat de 1, l'androïde se soucie peu de différencier les amis et les ennemis ! L'androïde tire sur la figurine la plus proche dans son arc de tir en évitant les autres androïdes et les démons.

APPUI

MARINE DE LA FORGE.....25pts

Vous pouvez prendre jusqu'à trois marines de la Forge par techmarine (cf. section Personnages) présent dans votre armée.

Les marines de la Forge sont les assistants des techmarines. Ils peuvent servir des armes d'appui (organisées en batteries), commander une escouade d'esclaves hommes-bêtes ou former une escouade avec le techmarine. Accessoirement, ils pilotent les tanks.

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

Armes Pistolet bolter et grenades à fragmentation

Armure Armure énergétique

Equipement Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement. Un marine de la Forge peut servir une arme d'appui. Le coût indiqué s'ajoute à celui du marine de la Forge.

Règles spéciales : Tir rapide

Armes d'appui :

Les Space Marines renégats utilisent des armes d'appui. Ils emploient encore certains modèles antiques qui ne sont plus en usage dans l'Imperium depuis des millénaires (elles sont idéalement représentées par des figurines de l'époque Rogue Trader).

Les armes d'appui des légions renégates n'ont pas de *viseur*.

- **DESTRUCTEUR LASER RAPIERE.....+45pts**

- **THUDD GUN.....+30pts**

- **MORTIER TAUPE.....+40pts**

- **TARENTULE :**

2 canons laser.....+55pts

1 multifuseur.....+65pts

2 lance-missiles antichars.....+55pts

2 autocanons.....+50pts

2 bolters lourds.....+30pts

2 lance-grenades antichars.....+15pts

1 transmutateur.....+50pts

RECOMPENSES DU CHAOS

Cette liste rassemble les récompenses du Codex du Chaos (parfois modifiée) et en ajoute de nouvelles.

Les récompenses peuvent être prises plus d'une fois pour des figurines différentes. Cependant, deux figurines ne peuvent pas avoir exactement la même combinaison.

RECOMPENSES GENERIQUES

Ces récompenses sont pour tous les champions même non marqué à moins que le contraire ne soit précisé.

(Les deux armes ci-dessous remplacent la carte d'équipement arme-démon, on ne peut cumuler deux armes-démons)

Epée-démon majeur.....40pts

Cette arme contient l'essence d'un démon majeur.

CC+2 (10 max), F+2, A+2, parade, compte comme une arme de force contre les démons et les psykers et tue automatiquement toute figurine blessée (perte d'un PV).

A chaque figurine tuée, lancez 1D10 sur un 1, l'arme se retourne contre son porteur et celui-ci perd 1PV.

Le porteur d'une arme-démon est obligé d'utiliser celle-ci en corps à corps contre tout type d'adversaire et doit frapper ce dernier uniquement avec elle, même s'il porte une autre arme de corps à corps dans une autre main. Cela n'empêche cependant pas le porteur d'utiliser une arme antichar (gantilet énergétique, grenades, etc) lorsqu'il est engagé contre un tank ou un bâtiment.

Epée-démon mineur.....20pts

Cette arme contient l'essence d'un démon mineur.

CC+1 (10 max), F+1, A+1, parade, compte comme une arme de force contre les démons et les psykers et tue automatiquement toute figurine blessée (perte d'un PV).

A chaque figurine tuée, lancez 1D10 sur un 1, l'arme se retourne contre son porteur et celui-ci perd 1PV.

Le porteur d'une arme-démon est obligé d'utiliser celle-ci en corps à corps contre tout type d'adversaire et doit frapper ce dernier uniquement avec elle, même s'il porte une autre arme de corps à corps dans une autre main. Cela n'empêche cependant pas le porteur d'utiliser une arme antichar (gantilet énergétique, grenades, etc) lorsqu'il est engagé contre un tank ou un bâtiment.

Apparence horrible.....5 pts

Le visage du champion a pris l'aspect d'un démon ou d'un monstre terrible. Il provoque donc la *peur*.

Régénération.....30 pts

Le champion est capable de se régénérer très rapidement. Il obtient une sauvegarde de 4+ sur 1D6 contre chaque PV perdu.

Cornes..... 1 pts

Lorsqu'il charge, le champion gagne 1 Attaques.

Pince de crabe..... 3 pts

Le champion gagne 1 Attaque et +1 en Force

Ailes.....15 pts

Le champion gagne des ailes qui fonctionnent exactement

comme à un réacteur dorsal.

Bras supplémentaire.....10 pts

Le champion gagne 1 Attaque et un bras qu'il peut équiper différemment (3 armes de corps à corps par exemple). Il peut faire feu avec deux pistolets différents lors de la même phase tir avec un malus de -1 à la CT. Le *tir rapide* avec deux armes en même temps est interdit.

Familier de combat35 pts

(sauf *Khorne*)

Le champion est accompagné par un familier qui a le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Familier	10	5	3	5	3	2	5	3	7

Règles spéciales :

- Démon (voir forces et faiblesses des démons). Son aura démoniaque est de 5+
- Ne peut jamais s'éloigner de son propriétaire de plus de 5cm.
- Taille minuscule : -1 pour le toucher en tir
- Il agit toujours comme son maître (quand il fuit, il fuit, quand il charge, il charge, etc.)

Familier de sort25 pts

(sauf *Khorne*)

Le champion est accompagné d'un petit être magique, qui a le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Familier	10	2	2	3	3	2	4	5	7

Règles spéciales :

- Démon (voir forces et faiblesses des démons). Son aura démoniaque est de 5+
- Ne peut jamais s'éloigner de son propriétaire de plus de 5cm.
- Taille minuscule : -1 pour le toucher en tir
- Il agit toujours comme son maître (quand il fuit, il fuit, quand il charge, il charge, etc.)
- Tant qu'il est avec son maître, ce dernier bénéficie d'un sort supplémentaires (*Adeptus*, *Archiviste* ou du dieu, au choix du joueur). Ce sort supplémentaire ne change pas le niveau du psyker.

Familier de pouvoir15 pts

(sauf *Khorne*)

Le champion est accompagné d'un petit être magique, qui a le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Familier	10	2	2	3	3	2	4	5	7

Règles spéciales :

- Démon (voir forces et faiblesses des démons). Son aura démoniaque est de 5+
- Ne peut jamais s'éloigner de son propriétaire de plus de 5cm.
- Taille minuscule : -1 pour le toucher en tir
- Il agit toujours comme son maître (quand il fuit, il fuit, quand il charge, il charge, etc.)
- Tant qu'il est avec son maître, ce dernier peut garder à main deux cartes Force.

NURGLE SEULEMENT

Bête de Nurgle [Officiel].....40pts

Le personnage est accompagnée d'un bête de Nurgle (cf liste d'armée).

Pourriture de Nurgle [Officiel].....5pts

A la fin d'une phase de corps à corps, les figurines mortelles en contact socle à socle avec la figurine subissent une blessure sans aucune sauvegarde possible (ni esquive) sur un 6 sur 1D6.

Nuage de mouches [Officiel].....5pts

Les figurines en contact socle à socle avec le personnage ainsi gratifié subissent un malus de 1 à leur CC.

Epée pestilentielle [Officiel].....15pts

L'épée pestilentielle est l'arme des Porte-pestes. Une blessure causée avec cette épée tuera une cible mortelle sur un 4+ sur 1D6. Cette arme autorise une *parade*.

Palanquin.....50 pts

Certains champions particulièrement appréciés de Père Nurgle, se voient récompensés par un palanquin personnel, porté par un monticule de nurglings.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Palanquin	10	3	3	3	3	6	4	1D3	7

Règles spéciales :

- Provoque la *peur*
- Démons (voir forces et faiblesses des démons)
- Aura démoniaque 4+
- Contre les tirs, les touches sont réparties avec un D6 : 1-3, palanquin; 4-6, passager.
- En corps à corps, le palanquin ne peut être attaqué tant que son passager n'est pas hors de combat. Cependant, les nurglings gênent énormément le corps à corps et le passager à un bonus de CC+1 et A+1 (comme s'il était second attaquant). De plus, à tous les tours de corps à corps, 1D3 touches de F3 sont réparties sur les différents assaillants.
- Les pouvoirs psychiques peuvent viser soit le palanquin, soit le passager mais les deux disposent d'une unique svg de 4, 5 ou 6 non modifiable grâce à la bénédiction de Nurgle. Une sauvegarde réussie annule le pouvoir.

Flot de corruption.....15 pts

Le personnage bénéficie de la même attaque de "flot de corruption" que le Grand Immonde : gabarit de lance-flammes, jet d'initiative, en cas d'échec, une touche de force 7 avec -2 à la svg.

Trainée de bave.....10 pts

Le champion a été particulièrement récompensé par Nurgle. Ses jambes se sont atrophiées pour laisser la place à un corps de limace. A l'instar des bêtes de Nurgle, il secrète une bave corrosive et il ne peut plus monter de moto.

Tout ennemi contre lui perd son éventuel avantage de combat multiple.

Bourdon de Nurgle.....30 pts

Le champion est récompensé par Père Nurgle qui lui a fait don de Son Bourdon.

Le bourdon s'utilise durant la phase psy comme un pouvoir

de Force 1. Sélectionnez une figurine ennemie dans les 45 cm en vue du champion. Elle doit réussir un test sous l'Endurance. Si c'est un échec, elle meurt sur le champ quelque soit son nombre de Points de Vie ou ses sauvegardes. Un 6 est toujours un échec.

Le pouvoir du bourdon est toujours annulé sur un 4+ et le lanceur ne peut pas d'être tué par une attaque démoniaque (le pouvoir est alors annulé automatiquement).

Têtes Réduites de Nurgle30 pts

Création infâme des adeptes de Nurgle, les têtes réduites sont les crânes conservés des ennemis dont les orifices ont été bouchés par de la cire et le crâne rempli de pus et de germes contagieux.

Ils sont lancés comme une grenade. Lorsqu'il touche le sol, le crâne explose, libérant les germes. Une fois le point d'impact déterminé, placez un gabarit de 4 cm. Toutes les figurines entièrement recouvertes sont immédiatement affectées, celles qui ne le sont que partiellement, le sont sur un résultat de 4 ou plus sur un D6. Toutes les figurines affectées tombent à terre et commencent à se décrépiter très douloureusement. Elles souffrent alors des effets du sort *Vent de Peste*. Les pertes éventuelles génèrent aussi des Portepestes, comme le sort.

KHORNE SEULEMENT

Collier de Khorne [Officiel].....30pts

Les attaques psychiques touchant le porteur sont automatiquement annulées. Les armes de Force perdent leur bonus de Force (et éventuellement la blessure automatique s'il s'agit d'un démon).

Louange de Khorne [Officiel].....20pts

La figurine pourra relancer toute sauvegarde d'armure (et non de champ) ratée.

Juggernaut [Officiel - coût modifié]25pts

La figurine chevauche un Juggernaut. En tant que récompense, ce démon n'a pas à être invoqué.

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

Hache de Khorne [Officiel].....15pts

La Hache de Khorne est l'arme des Buveurs de Sang..

FU+1, 1D3 blessures.

Lame Infernale.....15 pts

Récompensé par Khorne, le champion manie une Lame d'Enfer, l'arme des sanguinaires.

Elle inflige 1D3 Blessures. Elle permet aussi d'effectuer une *parade*.

Charge Berzerk.....15 pts

Le champion, à l'instar des berserks de Khorne, est animé par la fureur du dieu du sang et peut tripler son mouvement de charge s'il lui permet d'atteindre un corps à corps.

SLAANESH SEULEMENT

Grâce de Slaanesh [Officiel].....20pts

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

Regard de Slaanesh [Officiel].....10pts

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

Cri de Slaanesh [Officiel].....5pts

La figurine provoque la *peur* en charge.

Monture de Slaanesh [Officiel].....25pts

La figurine chevauche une monture de Slaanesh. En tant que récompense, ce démon n'a pas à être invoqué.

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

Spécial : Démon, provoque la *peur*, aura démoniaque (ne s'applique pas au cavalier), cavalerie, (svg+1, A+1) langue préhensile (en CC, différenciez l'attaque de la monture avec un dé de couleur, si le résultat de ce dé est supérieur à tous les autres, le résultat de l'ennemi est réduit de 1D3 points).

Musc soporifique.....15pts

Pervers à souhait, le champion diffuse un parfum soporifique autour de lui. Le don a les mêmes effets que le musc d'une bête de Slaanesh : les adversaires en CC doublent la valeur de leurs faux mouvements.

Bâton de domination.....25 pts

Création obscène, le bâton de domination s'utilise durant la phase psy comme un pouvoir Force 1. Si le pouvoir est effectif, une escouade ou une figurine ennemie à 45 cm en vue du porteur devient automatiquement sujette à la *stupidité*.

Au début de chaque tour, l'escouade ou la figurine *stupide* peut tenter un test de Cd avec un malus de 1 pour en éviter l'effet. En cas d'échec, reportez-vous à la section *Psychologie* du livre de règles.

Ce pouvoir peut affecter plusieurs figurines/escouades en même temps. Le pouvoir toujours annulé sur un 4+ et le lanceur ne peut pas d'être tué par une attaque démoniaque (le pouvoir est alors annulé automatiquement).

Langue préhensile10 pts

Béni par Slaanesh, le champion est doté d'une longue langue préhensile qui lui permet d'attraper ses ennemis, et bien plus encore...

Le champion gagne une Attaque et une langue de monture de Slaanesh qui fonctionne exactement la même manière que pour les montures.

TZEENTCH SEULEMENT

Souffle enflammé [Officiel]10pts

Le champion crache des flammes par la bouche. Considérez la figurine équipée d'un lance-flammes.

Destinée de Tzeentch[Officiel]25pts

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

Fortune de Tzeentch [Officiel].....40pts

Le champion gagne une Annulation gratuite par phase psy. Elle fonctionne toujours sur un 4+ sur 1D6.

Disque de Tzeentch [Officiel].....30pts

La figurine monte un disque de Tzeentch. En tant que récompense, ce démon n'a pas à être invoqué.

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

Spécial : Démon, aura démoniaque (ne s'applique pas au cavalier), provoque la *peur*, cavalerie (svg+1, A+1)

Corps d'Incendiaire.....5 pts

Récompensé par Tzeentch le champion est gratifié d'un corps d'incendiaire. A l'instar du démon, il se déplace en faisant des bonds. Son mouvement de base est augmenté à 17,5 cm.

Globe du Changement.....25 pts

Ces globes sont rares, ils contiennent des substances mutagènes très puissantes.

Un globe s'utilise comme une grenade. Une fois le point d'impact déterminé, placez un gabarit de 7,5 cm. Toutes les figurines entièrement recouvertes sont immédiatement affectées, celles qui ne le sont que partiellement, le sont sur un résultat de 4 ou plus sur un D6. Toutes les figurines affectées tombent à terre et commencent à muter très douloureusement. Elles souffrent alors des effets du sort *Tempête de feu de Tzeentch*. Les pertes éventuelles génèrent aussi des Horreurs, comme le sort.

Usage unique

Bras d'Incendiaire.....10 pts

Le Maître des complots a doté le champion d'un bras d'incendiaire. Ce bras crache des flammes bleutées et rosâtres en permanence.

Au corps à corps, il donne A+1 et inflige 1D3 blessures. En tir, il permet de tirer à 15 cm et d'infliger à une cible 1D6 touches de force 3.

Duplication extasique.....20 pts

Le champion a développé la même capacité que les horreurs. Lorsqu'il meurt, il se divise en 1D6 horreurs bleues qui forment une nouvelle unité.

LE NUAGE DE MOUCHES DES ARMEES DE NURGLE

Les armées de Nurgle sont toujours accompagnées par un immense nuage de mouches qui prend part à la bataille. Il est présenté dans *The Lost and the Damned* pour la V1. Voici les règles que je propose en V2 qui compensent à mon sens la relative faiblesse des armées de Nurgle :

Le nuage de mouches est présent dans une armée du Chaos **dès qu'il y a 14 figurines marquées de Nurgle ou démons** de cette Puissance, au début de la partie, sur la table. En deçà de 14, le nuage de mouches n'est pas assez cohérent pour influencer sur le jeu. Même si le nombre de figurines de Nurgle vient à passer sous la barre des 14, le gabarit n'est pas supprimé (les cadavres attirent aussi les mouches).

Le nuage de mouches est représenté par un unique gabarit de 7,5cm de rayon.

Au début de la première phase de mouvement de l'armée du Chaos, le joueur de Nurgle place son gabarit n'importe où sur la table. Au début de ses phases de mouvement suivantes, il pourra le déplacer n'importe où sur la table.

Le nuage est indestructible et il est strictement impossible de le forcer à se déplacer (Chopp-ça, Agression...) ou de l'immobiliser (Dôme de Force, Tempête surnaturelle...) par quelque moyen que ce soit. Les mouches sont innombrables et même si vous trouvez un insecticide puissant, le nuage se reforme immédiatement ici ou ailleurs. De plus, les mouches, s'infiltrant dans les filtres à air, bouchent les senseurs, etc.

Toutes les figurines touchées même partiellement par le nuage, lancez 1D6 en fonction du tableau suivant, dès que le gabarit est placé :

Type de figurines	(D6) Résultat pour affecter
Avatar, démons, fig. marquées de Nurgle	Non affectées
Véhicules, robots, dreadnoughts	6 (les véhicules affectés sont hors de contrôle)
Armures énergétiques, runiques et Aspects, tyranides	5, 6
Autres fantassins	4, 5 ou 6

Dans le cas où la figurine est affectée, elle est littéralement recouverte de grosses mouches noires. Elle ne peut ni bouger, ni tirer, ni utiliser de pouvoirs psychiques et sa CC est divisée par deux arrondie au supérieur. Ces pénalités s'ajoutent à celles imposées par la présence des mouches autour des porte-pestes, des champions ou autre.

Cet état cesse dès que le nuage se déplace et, si celui-ci reste en place, le test doit se faire à chaque tour pour chaque figurine. Un nuage de mouche brise l'état d'alerte de toutes escouades dont l'un des membres est recouvert.