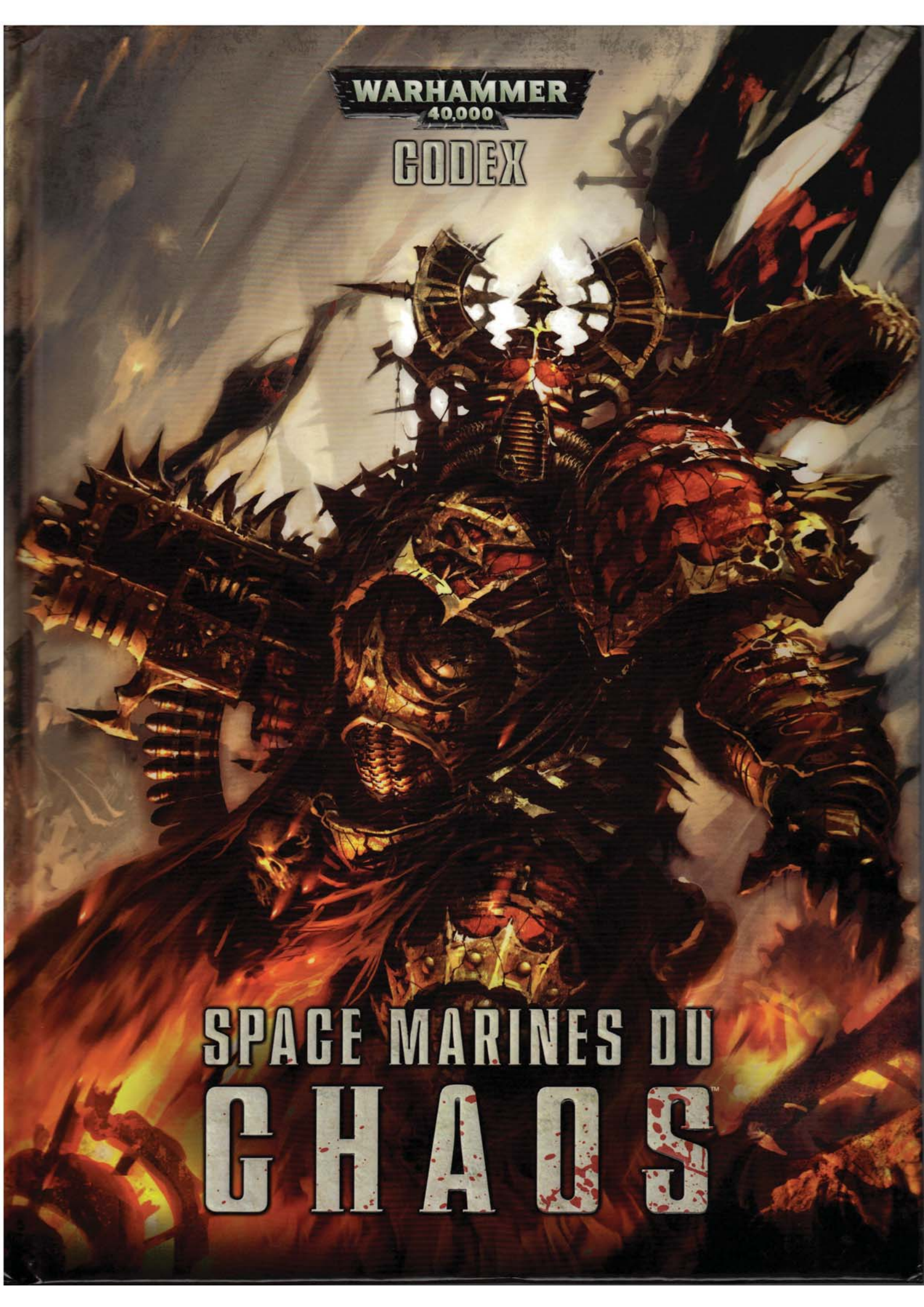


The background of the cover is a dramatic, dark illustration. It depicts a massive, multi-headed Chaos Space Marine, likely a Daemon Prince, emerging from a swirling, fiery vortex. The creature is covered in intricate, dark armor with glowing red and orange highlights. Its multiple heads and limbs are adorned with spikes and skulls. The overall atmosphere is one of intense, dark power and destruction.

WARHAMMER

40,000

GODEX

SPACE MARINES DU
CHAOS



SPACE MARINES DU CHAOS

HISTOIRE D'UNE TRAHISON ET D'UNE CORRUPTION ÉTERNELLES

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	LES ÉGARÉS ET LES DAMNÉS (SUITE)	53
QUE BRÛLE LA GALAXIE	5	Defiler.....	53
L'Hérésie d'Horus.....	8	Chars du Chaos.....	54
Les Légions Renégates.....	12	Métabrutus.....	56
La Guerre Sans Fin.....	14	Abaddon le Fléau.....	57
La Croisade Abyssale.....	17	Huron Sombrecœur.....	58
Les Croisades Noires.....	20	Khârn le Félon.....	59
LA LONGUE GUERRE	22	Ahriman.....	60
LES ÉGARÉS ET LES DAMNÉS	28	Typhus.....	61
Traits de seigneur de guerre.....	28	Lucius l'Éternel.....	62
Tableau des Bienfaits du Chaos.....	29	Fabius Bile.....	63
Marques du Chaos.....	30	L'ARSENAL IMPIE	64
Seigneurs du Chaos.....	31	Armes de mêlée.....	64
Sorciers.....	32	Armes de tir.....	65
Princes démons.....	33	Équipements spéciaux.....	66
Techmanciens.....	34	Icônes du Chaos.....	66
Apôtres noirs.....	35	Récompenses du Chaos.....	67
Space marines du Chaos,		Armures.....	68
havocs, élus & motards du Chaos.....	36	Équipements de véhicule du Chaos.....	68
Cultistes du Chaos.....	38	Artéfacts du Chaos.....	69
Possédés.....	39	Pouvoirs psychiques.....	70
Terminators du Chaos.....	40	ESCLAVES DU CHAOS	74
Enfants du Chaos.....	41	SERFS DES TÉNÈBRES	90
Obliterators.....	42	Liste d'équipements du Chaos.....	91
Mutilators.....	43	QG.....	92
Berserks de Khorne.....	44	Troupes.....	95
Thousand Sons.....	45	Élite.....	96
Plague marines.....	46	Transports Assignés.....	99
Noise marines.....	47	Attaque Rapide.....	100
Raptors.....	48	Soutien.....	102
Serres du Warp.....	49	RÉFÉRENCES	104
Ferrocerberus & Ferrocentaurus.....	50		
Heldrake.....	52		

Écrit par : Phil Kelly. Couverture : Raymond Swanland.

**Illustrations, Maquette, Production et Reprographie
par le Studio Games Workshop**

Remerciements à : John Bracken, Stefano Carlini, Paul Hickey, Matt Hilton, Andy Keddie, Trevor Larkin, Benjamin Mason, Martin Morrin, Gary Shaw.
Traduction : Gil Charpenet, Sylvain Clément, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel, Vincent Jacuszin.

© Copyright Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, the logo Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, Codex: Space Marines du Chaos, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2012, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

Royaume-Uni
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham. NG7 2WS

France
Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury - BP 419
13 591 Aix en Provence - Cedex 3

Amérique du Nord
Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis. Tennessee 38141

INTRODUCTION

Les space marines du Chaos sont des guerriers brutaux et sans pitié, maudits par l'Homme comme par les dieux. Corrompus par les puissances qu'ils vénèrent, ils exècrent tout ce qu'ils chérissaient jadis, et leurs corps sont aussi mutés que leurs âmes sont noires.

Dans une galaxie peuplée d'horreurs, la souillure du Chaos est la plus insidieuse des menaces. Elle peut infecter l'esprit le plus fort, et noircir l'âme la plus innocente. Les space marines ne sont pas immunisés à son attrait, et ceux qui y succombent plongent plus bas encore que les simples mortels. Marqués irrémédiablement par des guerres incessantes, ils deviennent les champions aigris et égocentristes des dieux du Chaos. Ils ne sont plus qu'une parodie de leur gloire passée, l'ennemi ultime des guerriers de l'Adeptus Astartes, qu'ils appelaient autrefois leurs frères. Pendant dix millénaires, ils ont livré leur Longue Guerre contre les armées de l'Empereur, une croisade perpétuelle qui décidera du sort de l'Humanité. Les bannières des renégats flottent sur des centaines de mondes, et la galaxie brûle dans leur sillage. Un unique cri de défi résonne dans tout l'Imperium : "Mort au faux empereur !"

Cet ouvrage impie renferme les secrets des space marines du Chaos, une confrérie de traîtres qui cherche à réduire la galaxie en cendre. Ces pages décrivent la félonie à une échelle inimaginable, mais par-dessus tout, elles vous permettent de vous y plonger, et d'accomplir votre part dans la guerre contre les chiens de l'empereur charognard.

WARHAMMER 40,000

Lire ce Codex signifie que vous avez déjà effectué vos premiers pas dans le hobby Warhammer 40,000. Le livre de règles Warhammer 40,000 comprend toutes les règles dont vous aurez besoin pour livrer bataille avec vos figurines Citadel, et chaque armée possède son propre Codex, un livre exhaustif qui en guide la collection avant de décliner sa puissance sur les champs de bataille du 41^e millénaire. Le présent Codex vous permet de convertir votre collection de space marines du Chaos en une force de tueurs aguerris prêts à piller et à dévaster.

LES SPACE MARINES DU CHAOS

Une armée de space marines du Chaos est un spectacle effroyable. Aux côtés de guerriers en armures énergétiques perverses marchent des sorciers, des mutants bestiaux et des machines-démons rugissantes. La simple vue d'une telle force séduira ceux qui désirent la toute-puissance des space marines, mais avec une touche infernale.

LE CONTENU DE CE CODEX

Le *Codex Space Marines du Chaos* contient les sections suivantes :

- **Que Brûle la Galaxie :** La première section présente les space marines du Chaos, en détaillant la chute des légions traîtresses au cours de l'Hérésie d'Horus, qui ébranla toute la galaxie, et les origines des plus infâmes chapitres renégats.
- **Les Égarés et les Damnés :** Tous les personnages, les unités et les véhicules accessibles aux space marines du Chaos sont détaillés ici. Chaque entrée passe en revue les compétences, les règles et le rôle sur le champ de bataille de chaque unité.
- **L'Arsenal Impie :** Cette section contient tous les détails et les règles des armes, armures et équipements ésotériques employés par les bandes de guerre du Chaos.
- **Esclaves du Chaos :** Vous y trouverez une sélection de figurines Citadel issues de la gamme des Space Marines du Chaos. Qu'il s'agisse de figurines individuelles ou de vastes armées, cette galerie est une précieuse source d'inspiration.
- **Serfs des Ténèbres :** La liste d'armée reprend toutes les unités détaillées dans la section *Les Égarés et les Damnés* en les présentant avec leur valeur en points, afin que vous puissiez rassembler une armée pour livrer bataille.





QUE BRÛLE LA GALAXIE !

Une tumeur immonde infecte le cœur de l'Imperium. Dans les circonvolutions de l'Œil de la Terreur, au milieu des nuages de gaz du Maelstrom, sur des lunes ténébreuses et des mondes sans vie, se cachent les forteresses menaçantes et les flottes de guerre des space marines du Chaos. Ils étaient autrefois des guerriers fiers et majestueux, mais ils sont aujourd'hui devenus les champions amers de dieux capricieux et dominateurs, des êtres égoïstes qui ne servent plus que leurs propres ambitions.

Les space marines du Chaos sont des adversaires terrifiants car ils sont dotés des pouvoirs surhumains et de l'arsenal supérieur des space marines, mais également des dons que leurs dieux leur ont offerts suite à des pactes impies. Ils marchent au combat aux côtés de machines démoniaques qui dépassent l'entendement des techno-prêtres de l'Adeptus Mechanicus de Mars.

Depuis dix mille ans, les légions et les chapitres renégats pillent et brûlent les mondes de l'Empereur, mais leur existence même a été effacée de toutes les archives des planètes par l'Inquisition, de peur que la gangrène de la rébellion se répande dans l'Imperium. La Longue Guerre fait rage à l'insu des populations tandis que loyalistes et rebelles s'affrontent sans merci pour décider du futur de l'Humanité.

LA VOIE DE LA DAMNATION

De même que tout homme de pouvoir, un space marine peut consacrer sa vie à faire le bien tout autant que le mal. Il a été biologiquement modifié pour devenir un surhomme, et bénéficie des armes et du matériel les plus perfectionnés afin de devenir le plus grand défenseur de l'Empereur. Le corps d'un space marine est amélioré pour le protéger des armes de ses ennemis, et son esprit est entraîné afin d'ignorer la douleur, la tentation et le désespoir. Devenir un space marine, c'est se dédier corps et âme à la poursuite d'un but unique : la protection de la race humaine. Les populations qui vivent sous leur garde ne peuvent pas réellement comprendre le sacrifice auquel ils ont consenti, car les space marines ont perdu cette parcelle d'humanité qui habite pourtant ceux qu'ils ont juré de défendre.

C'est pourquoi lorsqu'un space marine tombe en disgrâce, sa déchéance est mille fois pire que celle d'un homme normal. Sa vie de privations et d'altruisme est abolie tandis qu'il mord à pleines dents dans cette indépendance nouvellement gagnée. Affranchi de ses traditions, de ses contraintes et de ses responsabilités, il peut satisfaire le moindre de ses caprices, qu'il s'agisse d'apaiser sa soif de sang, de plaisirs sensuels, d'ambition, d'amour ou de haine. Libérées du joug de ses obligations passées, sa force physique et ses prouesses mentales peuvent servir à accomplir les actes les plus vils sans qu'il en ressente de la pitié, des remords ou de la compassion. La volonté d'un space marine est comme un barrage retenant un lac ; lorsqu'elle s'effondre, les résultats sont catastrophiques.

Les space marines du Chaos se tournent alors vers la seule chose qu'ils savent faire : la guerre. Même s'ils ont renié leurs idéaux, leurs capacités martiales n'en sont pas diminuées le moins du monde. Une fois libéré du frein de l'ordre et des missions qui lui étaient confiées, un space marine devient un

tueur psychopathe sans morale. Il assouvit ses désirs à l'envi, se réjouissant de la mort et du désespoir qu'il sème.

Certains ne dépassent pas ce point et deviennent des pirates et des parias sanguinaires pour le restant de leur vie. D'autres explorent plus profondément le côté obscur de leur âme et parcourent la galaxie afin de connaître de nouvelles expériences. Autrefois serviteur de l'Empereur et de son chapitre, le space marine du Chaos est dorénavant son propre maître et n'hésite pas à soumettre à sa volonté les populations de planètes entières. Il suit parfois une autre voie et se voue à l'étude de textes interdits ou à la poursuite d'une passion invouable. Certains poussent leur corps et leur esprit jusqu'à leurs limites et s'automutilent, ou au contraire s'offrent des plaisirs indicibles à la recherche de sensations qu'ils n'auraient jamais dû connaître.



Être un space marine du Chaos, c'est éprouver une supériorité de droit divin sur les autres races. Un space marine ne ressent pas la peur, et une fois qu'il a brisé les chaînes de la servitude, il ne craint ni la vengeance ni le châtement. Chez la plupart des space marines du Chaos, les souvenirs du passé sont peu à peu noyés dans le sang qu'ils versent et les sensations qu'ils découvrent, tandis que l'expectative du futur n'est qu'un tourbillon de rêves et d'espoirs furtivement entrevus. En se vouant aux dieux du Chaos, un space marine voit sa nouvelle existence non seulement approuvée, mais aussi récompensée. L'euphorie qui l'envahit quand il réalise ses fantasmes vient supplanter sa précédente vie d'ascèse et d'obéissance, et lui fait oublier jusqu'à la fierté qu'il avait ressentie en rejoignant les rangs des space marines.

Tout space marine marche constamment au bord de l'abîme de cette tentation. Il ne peut ignorer cet aspect de lui-même, car l'enseignement des chapelains et l'histoire de son chapitre lui rappellent sans cesse ce qu'il risque s'il manque à son devoir.

Ainsi, quelles que soient les circonstances, un space marine ne suivra jamais inconsciemment la voie du Chaos. Il devra tôt ou tard choisir de son propre gré entre une liberté dépravée et une servitude honorable. Cependant, une fois prise, cette décision est irréversible, car dès qu'il renonce à l'Empereur et opte pour la voie du Chaos, un space marine est damné pour l'éternité.

LA CRÉATION DES SPACE MARINES

Pour comprendre les origines des space marines du Chaos, il faut plonger dans la préhistoire de l'Imperium, à l'époque des guerres de l'Unification de Terra, et de l'avènement de l'Empereur. Au cours de l'Ère des Luites, les tempêtes Warp, les invasions extraterrestres et la guerre civile divisèrent le domaine que l'humanité avait établi à travers la galaxie. Les mondes furent isolés les uns des autres et des technologies inestimables furent perdues à jamais, laissant les planètes à la merci de leurs adversaires. Lorsque l'Empereur quitta Terra pour se lancer dans la quête visant à réunifier l'humanité, il était à la tête d'une armée de guerriers surhumains génétiquement améliorés: les prédécesseurs des space marines. En effet, c'est après avoir vaincu les techno-barbares des steppes et s'être assuré l'obéissance des autres tribus que l'Empereur tourna son regard vers les étoiles.

Ses guerriers dominaient tous leurs adversaires de Terra, mais l'Empereur connaissait les dangers et les créatures tapies dans la pénombre du vide spatial. Il décida de perfectionner ses techniques d'altération génétique pour mettre sur pied une armée capable de conquérir la galaxie. C'est ainsi qu'il se servit de son propre code génétique pour mener des expériences dans le cadre du programme Primarques, et qu'il parvint à créer vingt surhommes, des êtres dont l'intelligence égalait presque la sienne et dont la force physique dépassait celle de dix hommes réunis. Ces dieux parmi les hommes étaient un chef-d'œuvre de science mystique. Ils étaient destinés à réunifier les royaumes humains.



Alors qu'approchait l'heure de son triomphe, un désastre survint. Les dieux du Chaos étaient jaloux du pouvoir de l'Empereur et craignaient l'accomplissement de ses ambitions, et ils dérobèrent les embryons des primarques. Grâce aux pouvoirs du Warp, ils les dispersèrent loin de Terra, sur des mondes humains à l'autre bout de la galaxie. Peut-être est-ce au cours de cet événement que le Chaos caressa pour la première fois la conscience des primarques et murmura dans leur esprit tandis qu'ils dormaient dans leurs capsules d'incubation, semant ainsi les graines de l'hérésie.

En dépit de la disparition des primarques, tout n'était pas perdu. L'Empereur avait beaucoup appris de ses expériences, et avec les patrimoines génétiques des primarques, il donna naissance aux space marines.

LES LÉGIONS DE L'ESPOIR

L'Empereur fonda vingt légions, chacune bénéficiant du patrimoine génétique d'un primarque. Elles alignaient parfois jusqu'à des centaines de milliers de combattants équipés d'armes mortelles et transportés par leurs propres flottes spatiales. De telles forces étaient capables de mettre à genoux des systèmes solaires entiers et grâce à elles, l'Empereur se mit en route afin de reconquérir cette galaxie hostile au nom de l'Humanité. C'est ainsi que débutèrent les innombrables conquêtes de la Grande Croisade.

Les planètes revinrent les unes après les autres dans le giron impérial. Certaines accueillirent avec allégresse les guerriers de Terra, tandis que d'autres s'opposèrent à leur hégémonie. Mais cela n'avait pas d'importance, car aucune armée n'était en mesure de résister aux légions des space marines. Tandis que la Grande Croisade sillonnait la galaxie, les primarques furent peu à peu retrouvés sur les mondes perdus, jusqu'à ce qu'ils fussent enfin tous réunis au côté de l'Empereur et devinssent ses généraux et ses conseillers.

Chaque primarque reçut le commandement de la légion qui avait été créée à partir de son patrimoine génétique. Une fois que celles-ci eurent retrouvé leur père, l'Empereur retourna sur Terra afin de continuer ses recherches et d'établir les fondations du futur empire de l'Humanité. Les primarques conquièrent des milliers de planètes alors qu'ils repoussaient sans cesse les frontières des domaines de l'Empereur avec une vigueur et un enthousiasme inextinguibles. Les exploits de chaque légion et ceux de leurs primarques ne sauraient être tous contés ici tant ils furent nombreux, mais il suffit de dire que ce fut un âge d'or pour les serviteurs et les armées de l'Empereur.

Pourtant, en cette heure de gloire naquit un ennemi qui allait mettre à genoux cet Imperium naissant. Bien qu'aucune race extraterrestre ne fût à même de vaincre les space marines, les graines de la destruction que le Chaos avait semées des décennies auparavant avaient eu le temps de germer. Ainsi, la plus grande menace pesant sur l'Imperium vint non pas des entités xenos qui l'entouraient, mais bel et bien des space marines eux-mêmes.

Celui qui engendra cette trahison et donna son nom à la rébellion qui s'ensuivit n'était autre qu'Horus, le plus brillant et le plus adulé des primarques.



L'HÉRÉSIE D'HORUS

Lors des jours sombre du M31, le fils favori de l'Empereur trahit son créateur et plongea l'Imperium dans la guerre civile. L'influence d'Horus était telle qu'il parvint à rallier à lui la moitié des légions Astartes, et à les retourner contre leurs frères pour tenter de destituer l'Empereur. Depuis cette trahison ignoble, l'Imperium de l'Humanité est consumé par des guerres et des luttes fratricides qui pourraient bien un jour signer sa perte.

L'AUBE D'UNE NOUVELLE ÈRE

L'ascension de l'Imperium de l'Humanité débuta après la chute de la race des eldars. Les capacités psychiques innées de ce peuple mythique provoquèrent sa destruction lorsqu'elles donnèrent naissance à un dieu terrible : Slaanesh, le Prince des Excès, dont le premier cri détruisit la civilisation des eldars en un instant.

Cette apocalypse psychique eut deux effets majeurs. Tout d'abord, elle balaya d'un coup les tempêtes Warp qui avaient grondé tout au long de la gestation de ce nouveau dieu. Ainsi, Terra ne fut plus isolée et l'humanité put de nouveau se lancer à la conquête des étoiles. Ensuite, l'Immaterium se mêla littéralement à l'univers matériel là où les populations d'eldars étaient les plus denses. Cela créa des zones d'anomalies à travers la galaxie, la plus vaste d'entre elles étant la région appelée l'Œil de la Terreur. Les eldars avaient récolté la moisson de leurs désirs débridés. L'heure de l'avènement – et de la rapide déchéance – du plus grand empire qu'ait jamais connu l'Humanité avait sonné.

LA GRANDE CROISADE

L'Empereur de l'Humanité avait prédit la naissance de Slaanesh et s'y était préparé. Même si ses primarques avaient été éparpillés dans la galaxie par les machinations des dieux du Chaos, il s'efforça de les localiser et de réaliser sa vision d'une armée de surhommes. Lorsque les tempêtes Warp autour de Terra se calmèrent, les space marines, appuyés par l'Armée Impériale et par le Mechanicum de Mars, se tenaient prêts à reconquérir la galaxie. Bien des mondes autrefois humains avaient été envahis par des races xenos ou avaient succombé au Chaos. La reconquête des étoiles fut un combat long et difficile, mais les légions Astartes étaient invincibles. À chaque victoire, l'Imperium étendait un peu plus ses domaines.

Commandées par l'Empereur et par les primarques retrouvés peu à peu, les armées de l'Humanité traversèrent la galaxie comme un feu de brousse. Des milliers de mondes et des centaines de milliards d'âmes furent libérés par les space marines. Les édifices sinistres des dieux du Chaos furent





mis à bas, les xenos chassés. L'Imperium fut bâti durant un âge héroïque et éclairé. Grâce à la vision et aux pouvoirs de l'Empereur, l'Homme s'attela à la reconstruction de son héritage, et les serviteurs du Chaos battirent en retraite dans leurs royaumes éthérés au sein du Warp.

ORGUEIL ET TRAHISON

En dépit des victoires de la Grande Croisade, la guerre contre les forces du Chaos ne faisait que commencer. Les graines de la corruption avaient déjà été plantées dans tout l'Imperium. Elle souillait les ambitions des hommes et avait pris racine au cœur des organisations les plus essentielles. Les dieux du Chaos murmuraient aux oreilles des primarques depuis l'Immaterium, et troublaient leurs rêves en leur promettant d'exaucer tous leurs désirs. Ils flattèrent leur fierté, leurs prouesses martiales, leur perfection et leur courage, tout en jetant le doute sur les plans de l'Empereur. En dépit de leurs capacités exceptionnelles, les primarques étaient avant tout des hommes, avec leurs faiblesses inhérentes. Ils furent soumis à l'épreuve les uns après les autres, et la moitié d'entre eux échouèrent.

Quand la rébellion contre l'Empereur éclata, le primarque qui la mena fut celui qu'on pensait être le plus incorruptible de tous : le noble maître de guerre Horus. Il avait toujours respecté et admiré l'Empereur comme un père, et l'avait suivi fidèlement tout au long de la Grande Croisade. Suite à l'éclatante victoire d'Horus face aux hordes de peaux-vertes pendant la Croisade d'Ullanor, l'Empereur annonça qu'il élevait Horus au rang de Maître de Guerre et qu'il lui confiait désormais les rênes de la Grande Croisade, afin que son fils favori la menât comme il l'entendait. Il rebaptisa les Luna Wolves les Sons of Horus en l'honneur du primarque, et déclara ensuite qu'il retournait sur Terra pour poursuivre ses plans. Ces événements suscitèrent de la jalousie chez de nombreux primarques, d'autant plus que certains eurent l'impression d'être abandonnés par leur père au moment le plus critique. Si l'Empereur s'aperçut de leurs doutes, il ne s'en soucia pas, et repartit vers Terra poursuivre ses objectifs, laissant Horus à la tête de la Grande Croisade.

LE DESTIN DU MAÎTRE DE GUERRE

Horus accomplit la volonté de l'Empereur avec dévouement, mais par un triste hasard ou par un destin funeste, il finit par mener les Sons of Horus dans les marais hantés de la lune de Davin, afin de répandre la lumière de l'Empereur sur cet orbe désolé. Là, cerné par ses ennemis, Horus fut gravement blessé par une lame ensorcelée. Sa plaie s'infecta, le plongeant dans une catalepsie dont nul ne parvint à le tirer.

Les Sons of Horus étaient accablés par la perte de leur père génétique. Suivant les conseils d'Erebus, un chapelain très respecté de la légion des Word Bearers, les officiers supérieurs des Sons of Horus emmenèrent leur primarque dans les loges guerrières de la lune de Davin pour y recevoir des soins. À l'insu des space marines, les puissances de la ruine rendirent toute sa vitalité à Horus et ce faisant, en profitèrent pour asservir son âme. Officiellement impressionné par le "miracle" accompli par les prêtres davinites, le Maître de Guerre répandit leur culte et les pratiques de leurs loges guerrières au sein des Sons of Horus et même des autres légions, instillant en elles des pensées hérétiques sous couvert de raisons louables.

LES FILS MAUDITS

Cependant, Horus ne fut pas le premier primarque à succomber au Chaos. Ses frères étaient faillibles, et ils cédèrent aux avances des dieux sombres les uns après les autres : Lorgar, le seigneur doré des Word Bearers, Konrad Curze, le primarque des Night Lords, également appelé le Night Hunter, Angron, le bouillonnant primarque des World Eaters, Mortarion, le seigneur à la peau pâle de la Death Guard, Magnus le Rouge, le primarque cyclope des Thousand Sons, qui détruisit involontairement le grand-œuvre de l'Empereur, Perturabo, le maître torturé des Iron Warriors, Fulgrim des Emperor's Children, qu'on croyait au-delà de tout soupçon, et Alpharius de l'Alpha Legion, dont le rôle exact dans l'Hérésie reste auréolé de mystère. Tous ces primarques auraient dû rester à jamais des héros de l'Humanité, et un exemple devant lequel se prosterner. Pourtant, chacun d'entre eux succomba aux promesses du Chaos et finit par renier son serment envers l'Empereur.

Certes, à l'origine, les primarques eux-mêmes n'avaient pas conscience d'avoir sombré dans le Chaos, mais lorsqu'ils se rebellèrent, toutes leurs bonnes intentions furent balayées et leurs âmes furent englouties. Les légions de space marines qui les suivaient sombrèrent dans la corruption à leur suite. Ce cancer se répandit également au sein de l'Armée Impériale et du Mechanicum, jusqu'au cœur des domaines de l'Empereur.

L'HÉRÉSIE SE RÉPAND

Ce fut une rébellion presque anodine dans le système Istvan qui mit le feu aux poudres. Le commandeur planétaire abjura son serment prêté envers l'Imperium et déclara son indépendance. L'Empereur jugea qu'une telle offense devait être sévèrement punie pour éviter qu'une telle idéologie se propageât, et ordonna à Horus de mater la rébellion par tous les moyens nécessaires. Il ne savait pas encore quels changements subtils les dieux du Chaos avaient opérés dans l'esprit du Maître de Guerre...

Horus prit la décision d'écraser les traîtres sans pitié et ordonna le lancement de bombes virales. Le virus dévora en quelques minutes les organismes vivants de la planète. Des cités et des continents entiers furent dévastés lorsque l'oxygène libéré par la décomposition accélérée de tous ces organismes entra en combustion dans l'atmosphère et recouvrit la surface d'Istvan III d'une tempête de feu gigantesque. Douze milliards de personnes périrent, et leur hurlement psychique masqua un instant la lueur de l'Astronomican. C'est à cet instant que les dieux du Chaos surent qu'Horus leur appartenait.

Lors du bombardement, plus de cent compagnies des légions des Emperor's Children, de la Death Guard, des Sons of Horus et des World Eaters, qui contrairement aux autres, étaient restées fidèles à l'Empereur, se trouvaient à la surface de la planète. Plus des deux tiers d'entre elles survécurent miraculeusement grâce à des messages d'alerte que leur firent parvenir leurs camarades loyaux restés à bord de la flotte du Maître de Guerre. Angron, l'impulsif primarque des World Eaters, lança un assaut planétaire à la tête de cinquante compagnies de traîtres. Les affrontements qui s'ensuivirent marquèrent le début de la plus grande guerre civile ayant jamais ravagé l'Imperium.

Tandis que les troupes d'Horus libéraient leur barrage orbital sur les loyalistes présents à la surface d'Isstvan III, le capitaine Garro de la Death Guard s'empara de la frégate *Eisenstein*. Son instinct l'avait poussé à prévenir ses camarades au sol du danger qui les menaçait, et il prit la décision de fuir le système d'Isstvan et de rallier Terra. Le vaisseau de Garro n'était pas de taille face aux puissants bâtiments d'Horus qui avaient établi le blocus, mais il espérait parvenir à s'échapper du système Isstvan et trouver un moyen de rejoindre Terra afin de prévenir l'Empereur de la trahison d'Horus. Malgré son courage et son audace, Garro ne fut pas en mesure d'éviter les atrocités qui étaient sur le point d'advenir.

L'IMPERIUM DIVISÉ

À travers tout l'Imperium, des armées entières se rebellèrent et des généraux renégats menèrent leurs troupes contre leurs anciens camarades. Sur Mars, les techno-prêtres des deux camps usèrent de technologies interdites et mutilèrent à tout jamais la surface de la planète rouge en utilisant des armes d'une puissance terrifiante. L'Imperium fut déchiré par la guerre civile lorsque les vieilles rivalités et les ambitions d'innombrables seigneurs planétaires provoquèrent la sécession de systèmes stellaires entiers.

L'Empereur comprit alors l'ampleur de la trahison d'Horus. Surmontant sa consternation, il ordonna à sept de ses légions de pourchasser le Maître de Guerre renégat et ses hommes, et de les exterminer. Mais l'hésitation du Maître de l'Humanité lui coûta cher : les primarques restés loyaux perdirent de précieux mois à organiser la contre-attaque. Cela permit à Horus de raffermir son emprise sur la Bordure Orientale et d'entamer sa marche vers Terra.



LE MASSACRE DU SITE D'ATTERRISSAGE D'ISSTVAN V

Les forces du Maître de Guerre s'étaient redéployées sur Isstvan V. C'est là que la première vague de loyalistes atterrit. Selon le *Mythos Angelica Mortis*, les légions de la Raven Guard, des Iron Hands et des Salamanders formaient l'avant-garde d'un assaut planétaire de grande envergure, qui fut toutefois balayé par une féroce contre-attaque des traîtres. Au moment où cette première vague était bloquée, dans l'incapacité d'établir une tête de pont, elle tenta une percée, mais s'aperçut alors que les légions de la deuxième vague – les Iron Warriors, les Night Lords, les Word Bearers et l'Alpha Legion – l'avaient trahie. Les loyalistes furent attaqués de toutes parts, et bien peu échappèrent au massacre.

L'Imperium fut bientôt englouti par la guerre civile. À travers la galaxie, loyalistes et rebelles se battaient bec et ongles, plongés dans un conflit pour l'avenir de l'Humanité qui la verrait soit survivre, soit replonger dans un âge de ténèbres, ou pire, tomber définitivement sous le joug des puissances de la ruine. En dépit de ses space marines, de ses alliés démoniaques et de la moitié des légions titaniques, Horus savait que le temps jouait contre lui, et qu'il lui fallait frapper au cœur de l'Imperium pour remporter une victoire rapide.

L'INVASION DE TERRA

Les hordes d'Horus ne cessaient de grossir et se dirigeaient inexorablement vers le segmentum Solar. Faisant preuve du génie tactique qui le caractérisait et qui faisait autrefois le malheur des ennemis de l'Imperium, le Maître de Guerre défit les armées loyalistes envoyées contre lui les unes après les autres, et finit par lancer un assaut audacieux et parfaitement organisé contre Terra et le Palais de l'Empereur.

Le Siège du Palais de l'Empereur compte parmi les heures les plus sombres de l'histoire de l'Humanité. Les cieux noircirent tant les modules d'atterrissage et les modules d'assaut Dreadclaw étaient nombreux. Les traîtres attaquèrent les centaines de kilomètres carrés de tours, de murs et de bastions, et les combats furent si violents que les couloirs furent bouchés par les empilements de cadavres. Les forces loyalistes tenaient bon, mais elles ne purent empêcher les space marines d'Horus d'établir un siège. De gigantesques vaisseaux de transport atterrirent à la porte du Lion et aux autres spatioports, amenant avec eux une seconde vague de space marines du Chaos. Les berserks déments de la légion des World Eaters furent les premiers à tenter un assaut frontal contre le Palais. Ils ne furent repoussés qu'après plusieurs jours de combats, aux prix de grands sacrifices.

Lorsque l'attaque initiale s'embourba, Horus lança contre l'Empereur l'intégralité des troupes et des équipements à sa disposition. Pendant plus d'un mois, des canons gigantesques pilonnèrent les murailles, notamment ceux des titans de la Legio Mortis, qui s'étaient joints au Chaos dès les premiers jours de l'Hérésie. Finalement, suite à des tirs nourris, une brèche fut ouverte dans les murs et les légions renégates se lancèrent à l'assaut. Commandés par leurs primarques, loyalistes et rebelles s'affrontèrent dans les kilomètres de couloirs décorés de bannières et de tapisseries. Rogal Dorn des Imperial Fists et Sanguinius des Blood Angels livrèrent des actions d'arrière-garde désespérées pour ralentir les hordes qui se pressaient dans la brèche. Angron des World Eaters massacra des dizaines de space marines loyalistes et Mortarion de la Death Guard mena ses troupes pestilentielles au plus fort des combats. La population terrifiée de Terra eut l'impression que l'enfer se déchaînait.

Tandis que les forces rebelles acculaient les troupes loyalistes, l'Empereur se prépara au combat final. Les dernières heures de l'Humanité approchaient, et ses ultimes défenseurs s'apprêtaient à vendre chèrement leur vie. Les légions d'Horus se déversaient dans le Palais telles une marée incontrôlable. Hurlant leur dévotion aux dieux du Chaos, les traîtres se jetèrent sur les lignes de défense loyalistes. Des centaines moururent sous les salves de bolts et les rayons de canons laser, mais leurs camarades continuèrent d'avancer.

LE COMBAT FINAL

L'Empereur avait toujours été guidé par ses visions prophétiques, mais en cet instant, il ne parvenait pas à prédire l'issue de la bataille. Horus était sur le point de s'emparer de la victoire, mais l'avance des traîtres était ralentie par l'obstination des loyalistes. Après avoir été informé que des renforts adverses étaient sur le point d'arriver, le Maître de Guerre décida donc de tenter le tout pour le tout, et désactiva les boucliers de sa barge de bataille afin de pousser l'Empereur à venir l'affronter.

Ce dernier sentit immédiatement la présence d'Horus et agit sans hésiter. Il rassembla Sanguinius, Rogal Dorn et quelques guerriers, puis se téléporta à l'intérieur de la barge de bataille d'Horus. L'avenir de l'Humanité était dans la balance...

L'Empereur et ses gardes avaient été éparpillés à travers le bâtiment de guerre, et réalisèrent l'étendue de la corruption d'Horus. Celui-ci était devenu un champion du Chaos, et sa barge de bataille s'en était trouvée horriblement transformée. De nombreux space marines loyalistes devinrent fous à la vue des murs de chair desquels émergeaient des visages démoniaques qui susurraient et ricanaient à leur passage. En dépit de cet environnement horrible, l'Empereur se dirigea vers le pont supérieur à la recherche du Maître de Guerre.

Lorsqu'il fit voler en éclats les portes blindées du pont, l'Empereur se retrouva face à face avec son fils perdu. Horus avait été englouti par le Chaos. Il serrait dans ses mains le corps brisé et ensanglanté de Sanguinius. L'Empereur se rua à l'attaque, et le duel qui allait sceller le destin de l'humanité s'engagea. Ils s'affrontèrent non seulement dans l'univers matériel, mais aussi dans la dimension psychique, corps et esprit engagés dans un combat à mort. Horus réussit à blesser grièvement l'Empereur, cependant ce dernier parvint à surmonter la douleur. Dans un dernier effort, il transperça le corps du Maître de Guerre et déchira son âme, qui perdit toute résonance dans le Warp. Néanmoins, cet acte vida totalement le Maître de l'Humanité de son énergie vitale et il s'effondra, inerte.

Suite à la mort du Maître de Guerre, les armées du Chaos perdirent le soutien de leurs alliés démoniaques, ainsi que toute volonté de se battre. La Bataille de Terra était terminée. Les loyalistes avaient gagné, mais le prix en avait été exorbitant. L'Empereur dut être intégré aux machineries arcaniques du Trône d'Or afin de le maintenir en vie. Terra était dévastée, ses cités étaient en ruines, son peuple décimé, et même les plaques tectoniques de la planète avaient été rendues instables par les mois de bombardements orbitaux incessants. La férocité de l'attaque des traîtres avait été telle que même si Terra était entièrement rebâtie, rien ne pourrait jamais guérir complètement les blessures qui lui avaient été infligées au cours des affrontements.

L'Imperium était en lambeaux. Alors qu'ils battaient en retraite vers l'Œil de la Terreur, les traîtres préparaient déjà leur retour afin de mettre de nouveau la galaxie à feu et à sang. Le plus virulent d'entre eux n'était autre qu'Abaddon, le capitaine de la première compagnie des Sons of Horus. Il avait emmené la dépouille du Maître de Guerre, et avec elle une soif de revanche inextinguible.

Les primarques rebelles et leurs légions trouvèrent refuge au cœur de l'Œil de la Terreur. Ils se querellèrent rapidement pour la possession de territoires et les légions se divisèrent en factions poursuivant leurs propres objectifs. C'est ainsi que commença un combat contre l'Imperium qui dure depuis plus de dix mille ans. L'Hérésie a beau être terminée, la Longue Guerre continue.



LES LÉGIONS RENÉGATES

Les légions renégates sont les ennemis jurés de l'Humanité depuis l'époque de l'Hérésie d'Horus. Les space marines du Chaos ont connu d'affreuses mutations au cours de leur longue existence, car leurs corps ont été corrompus sous l'influence du Warp, afin de prendre une apparence plus en accord avec les goûts de leurs dieux tutélaires.



BLACK LEGION

"Mort au faux empereur!"

La Black Legion figure parmi les traîtres les plus acharnés. Elle se nommait autrefois les Sons of Horus, mais connut la déchéance lorsque son primarque périt des mains de l'Empereur. Elle emporta son cadavre loin de Terra, mais entra en conflit contre les autres légions renégates, alors qu'elle aurait espéré les commander. Pire encore, le cadavre d'Horus lui fut dérobé par ses rivaux, qui en tirèrent des clones imparfaits. Abaddon, le nouveau chef de la légion, mena les survivants de ses forces afin de détruire les clones corrompus et la dépouille de son ancien maître. Suite à cela, Abaddon se détourna d'Horus et s'autoproclama Maître de Guerre, puis ordonna à ses hommes de repeindre leurs armures en noir pour leur rappeler la honte de leur échec.

Les harangues inspirées d'Abaddon ont décuplé la haine qui brûle dans le cœur de ses guerriers. Ils se battent sous ses ordres depuis des millénaires, et planifient leurs raids depuis l'Œil de la Terreur, attendant le jour où ils pourront provoquer la chute finale de l'Humanité.



ALPHA LEGION

"Grâce à nous, l'Imperium est un nid de corruption et de haine."

À l'instar de leur fondateur Alpharius, les guerriers de l'Alpha Legion sont indépendants et disciplinés. Leur symbole est l'hydre, dont le corps leur rappelle leur unité spirituelle, et les nombreuses têtes leurs objectifs ultimes. Cependant, leur credo s'est irrémédiablement corrompu au cours des millénaires. Les membres de l'Alpha Legion œuvrent sans cesse pour leur mission. Ils livrent une guerre larvée, et fomentent des insurrections au sein des populations des mondes de l'Imperium. L'Inquisition exècre l'Alpha Legion au plus haut point, car une de ses tactiques favorites consiste à infiltrer les opérations inquisitoriales pour implanter des cultes hérétiques.



IRON WARRIORS

"Un esprit d'airain dans un corps d'acier."

Les Iron Warriors sont des êtres amers et paranoïaques qui vouent un amour immodéré à leur équipement. Ce sont les plus douées des troupes de siège du Chaos. Perturabo lui-même se vantait qu'il n'existait aucune forteresse que sa légion ne pût capturer, et ses space marines mettaient un point d'honneur à le prouver. Les Iron Warriors sont méthodiques et cruellement efficaces dans tout ce qu'ils entreprennent. Lorsqu'ils lancent une invasion, ils fortifient et consolident jusqu'à ce que leurs positions soient imprenables. Quand l'ennemi contre-attaque, les techmanciens des Iron Warriors éprouvent une joie malsaine à l'attirer dans des zones de feux croisés et à le voir périr sous leur puissance de feu écrasante.



NIGHT LORDS

"Nous sommes la mort incarnée."

Les Night Lords sont obsédés par le fait de s'en prendre à plus faibles qu'eux. Depuis le martyre de son primarque, la légion s'est divisée en bandes de guerre cyniques qui passent leur temps à semer la terreur au sein de la plèbe impériale. Les atrocités qu'ils commettent méticuleusement avant chaque bataille affaiblissent la résolution de leurs ennemis, en faisant des proies faciles. Les Night Lords se battent pour le plaisir de tuer et pour les gains matériels, et non pas au nom d'une quelconque divinité. De fait, la plupart d'entre eux considèrent les croyants comme des ignorants aveuglés par leurs rêves.



WORD BEARERS

"Montrez à ces imbéciles qu'ils vénèrent
un cadavre en putréfaction!"

Les Word Bearers adorent les dieux du Chaos avec un zèle et un fanatisme extrêmes. Ils dédient tous leurs blasphèmes aux puissances de la ruine, et chacun vénère un dieu du panthéon du Chaos avec une ferveur exacerbée. Les mondes qu'ils conquièrent sont rasés puis rebâties afin de devenir des lieux de cauchemar, où tout n'est que douleur et désespoir. Les populations asservies sont forcées de réciter des catéchismes impies et de célébrer des sacrifices sanglants sous l'égide des apôtres noirs des Word Bearers. Cette légion cherche tout spécialement à souiller les mondes de l'Éclésiarchie, à mettre à bas les statues de l'Empereur et à les remplacer par des effigies des dieux du Chaos; elle ne laisse dans son sillage que mort et destruction.



WORLD EATERS

"L'attaque est le seul ordre digne d'intérêt."

Les World Eaters ont toujours été célèbres pour leurs compétences martiales hors du commun. Ils régressèrent peu à peu à l'état de tueurs psychotiques ayant juré allégeance à Khorne, le dieu des batailles. Avant même le début de l'Hérésie d'Horus, les World Eaters pratiquaient des rituels de psychochirurgie qui reliaient les centres du plaisir de leur cerveau au frisson de la tuerie. Ils continuent d'y avoir recours pour leurs aspirants. Depuis la trahison de son champion Khârn sur Skalathrax, la légion s'est dissoute en centaines de bandes guerrières qui combattent dès qu'elles en ont l'occasion, sans rechercher d'autre but que celui de verser le sang et de récolter des crânes au nom de leur dieu. Malheur au seigneur du Chaos qui tente de manipuler des World Eaters à ses propres fins, car son crâne ira sans doute rejoindre celui de ses ennemis au pied du trône de Khorne!



EMPEROR'S CHILDREN

"L'extase parfaite, la cacophonie sans fin.
l'agonie de l'excès. J'en veux toujours plus!"

Les Emperor's Children sont esclaves de tous les excès que l'esprit humain peut concevoir. Leurs guerriers sont voués à Slaanesh, le Prince du Chaos, et sont devenus si dépendants des sensations extrêmes que seuls les stimuli les plus intenses peuvent les satisfaire. Ils sont corrompus et dépravés au-delà de l'imagination. En temps de guerre, les serviteurs décadents du Prince du Plaisir parcourent le champ de bataille pour tenter d'atteindre de nouveaux pics de sensations. En effet, le tumulte des combats offre des émotions à nulles autres pareilles. Lorsque la tuerie commence, les Emperor's Children se vautrent dans une débauche sanglante et hurlent de plaisir, leurs cris se mêlant à ceux de leurs victimes agonisantes. Leurs armes et leurs armures sont peintes de couleurs vives qui répondent à leurs canons de beauté dévoyés, et sont souvent complétées par tout un arsenal d'armes soniques.



DEATH GUARD

"Ô Nurgle, baigne-moi dans ta divine pestilence."

La Death Guard suinte de putréfaction et marche sur ses ennemis telle une maladie mortelle. Ses plague marines ont des corps qui pourrissent littéralement de l'intérieur; ils grouillent de vers et sont couverts de chancres. Cette corruption physique ne les rend que plus résistants, car leurs membres engourdis et nécrosés sont insensibles à la douleur, au point que seules les blessures les plus handicapantes peuvent mettre un plague marine hors de combat. Nurgle a toujours été généreux avec ses enfants, afin que ceux-ci puissent répandre ses dons à travers la galaxie...



THOUSAND SONS

"La pureté réside dans l'anéantissement et l'oubli."

Pendant l'Hérésie, les Thousand Sons cherchèrent à maîtriser le Chaos pour atteindre l'illumination – l'entreprise connut un dénouement tragique. Chassés de leur monde natal de Prospero par les Space Wolves, et forcés de fuir dans l'Œil de la Terreur, ils furent frappés d'horribles mutations. Poussé par le désespoir, le seigneur sorcier Ahriman lança un sortilège appelé l'Effacement. Celui-ci préserva ses compagnons des métamorphoses, mais réduisit leur corps en poussière et enferma leurs esprits dans leurs armures, les transformant en automates sans âme.

LA GUERRE SANS FIN

Les space marines des légions renégates n'ont pas été les seuls à succomber au Chaos. Chaque millénaire, des dizaines de chapitres désabusés ou avides de pouvoir font sécession. Seuls les hauts seigneurs de Terra et l'Inquisition connaissent précisément l'ampleur de ce mal, bien que les exactions de certains chapitres renégats les aient rendus célèbres.



L'Hérésie d'Horus est un des anciens mythes de l'Imperium dont le citoyen impérial moyen ignore tout du tumultueux avènement. Dix mille ans d'histoire ont occulté ces jours sombres où Horus faillit asservir et sacrifier l'Humanité au Chaos. Leurs chroniques complètes demeurent exclusivement entre les mains de l'Ordo Malleus, et peut-être dans les souvenirs de l'Empereur en personne.

Cependant, le temps s'écoule différemment dans l'Œil de la Terreur et ces renégats mêmes qui hurlaient leurs prières aux dieux impurs devant le Palais de l'Empereur vivent encore. Leur défaite les ronge comme une gangrène, et la haine pour cet Imperium qu'ils contribuèrent à forger ne s'est jamais atténuée. Ces guerriers, qui étaient tous de puissants space marines, sont devenus des pillards cyniques et amers, voués à détruire ce qu'ils avaient juré de protéger. Pour ces hommes, l'Hérésie d'Horus n'est pas un événement inscrit dans une époque oubliée, mais un conflit qui n'a jamais trouvé sa conclusion, une guerre qu'il leur faut poursuivre.

Il ne reste pas grand-chose des légions disciplinées qui se battirent sur Terra. Des millénaires de jalousies et de conflits internes les ont séparées en bandes de guerre et compagnies de tailles variées. Chacune est menée par un capitaine ou

par un champion du Chaos poursuivant sa destinée. Les plus fervents zéloteurs des puissances de la ruine se regroupent pour former des escouades bénies par leur divinité tutélaire, dont ils portent la marque sur leurs armures et dans leur chair. Cependant, la plupart ont juré fidélité au Chaos dans son ensemble. D'autres se laissent posséder par des démons, permettant ainsi aux créatures du Warp de s'aventurer dans la réalité à l'intérieur d'une enveloppe charnelle.

La plupart des space marines du Chaos ont échappé à la démence qui règne sans partage sur les mondes-démons, en gardant intacte leur soif de vengeance. Ils sont transportés par d'anciens vaisseaux de guerre qui ont survécu à l'Hérésie, mais qui sont recouverts de décorations baroques et défigurés par les cicatrices d'antiques batailles. Les légions renégates capturent également des space hulks à la dérive et les remettent en état de marche pour en faire de vastes barges de bataille, à même de transporter des milliers de fantassins. À bord de ces navires, les marines du Chaos attaquent et pillent les mondes de l'Empereur, pour réduire les populations en esclavage et récupérer les armes et les munitions qui leur permettront de mener les prochaines offensives, mettant en danger l'existence des planètes qui bordent l'Œil de la Terreur.

LES RENÉGATS DU CHAOS

Au fil des siècles, les forces du Chaos ont été rejointes par des space marines qui se sont détournés de la lumière de l'Empereur pour poursuivre leurs propres buts. Libérés des dogmes et traditions de leur chapitre, ces rebelles tirent pleinement profit de leur constitution surhumaine et de leurs aptitudes guerrières. Le plus souvent, ils deviennent des corsaires et des mercenaires, utilisant leurs compétences incomparables pour accumuler pouvoir et richesses, et devenir les maîtres despotiques de flottes pirates ou de bases secrètes sur quelque planète désolée.

Alors qu'ils explorent les possibilités offertes par cette liberté nouvellement acquise, ces space marines en quête perpétuelle de pouvoir se tournent invariablement vers les dieux sombres, ce qui les condamne à suivre la voie des champions du Chaos, à l'instar des traîtres de l'Hérésie d'Horus. Ces renégats deviennent des hommes traqués, abhorrés par les autres chapitres qui considèrent leur destruction comme un honneur et un devoir sacré, de crainte que leur perfidie n'entache l'Adeptus Astartes dans son ensemble.

Même s'il ne saurait rivaliser en taille et en pouvoir avec les légions d'antan, un chapitre est une puissante organisation militaire qui, si elle verse dans la sédition, devient un grand péril pour l'Imperium. Avec de telles ressources à leur disposition, les renégats détruisent des armées, envahissent des planètes et mettent au pas des secteurs entiers.

De tels événements entraînent une riposte immédiate des forces impériales, y compris des autres chapitres space marines. Combattre un autre frère de bataille est sans doute l'acte de foi le plus difficile exigé d'un guerrier de l'Adeptus Astartes, et ces conflits internes ont de graves répercussions sur les autres chapitres. En effet, bien que les serveurs du Chaos n'aient pas la conscience inébranlable de leurs frères loyalistes, les dons et les pouvoirs insidieux qu'ils reçoivent de la part des puissances de la ruine en échange de leur allégeance compensent largement le vide laissé dans leur cœur par le reniement de leur ancien serment. De plus, les guerres entre chapitres space marines dégénèrent souvent en conflits à grande échelle, transformant des mondes entiers en champs de bataille. Il arrive même que les forces envoyées rétablir la situation se joignent entièrement ou en partie aux rebelles, lorsque ces derniers parviennent à les faire douter de l'honneur ou de la sincérité des dirigeants de l'Imperium.

C'est notamment ce qui se produisit lors des Soulèvements d'Obscurus à la fin du 34^e Millénaire. Au cours d'une série d'insurrections à visée sécessionniste qui ravagèrent le segmentum Obscurus pendant quatre cents ans, au moins sept chapitres trahirent leur serment envers l'Empereur et participèrent à la mise à sac de centaines de mondes. Deux de ces chapitres, les Sons of Vengeance et les Silver Guards, avaient été envoyés pour mettre un terme à la révolte, mais se rebellèrent lors de leurs actions contre le Conseil Libre de Hannedra II.



THE SCOURGED

"Mensonges! Mensonges! Mensonges!"

The Scourged travaillait jadis pour l'Inquisition sous le nom de Seekers of Truth. Le maître de chapitre Gallus Herodicus était un homme honorable, qui avait toujours éprouvé des remords à exécuter des innocents. Chaque nuit, il priait afin de trouver un moyen de deviner les mensonges des hommes. Tzeentch répondit à ses suppliques, et permit aux Seekers of Truth d'entendre tous les mensonges proférés. Le chapitre fit sécession quelques jours plus tard: son don aurait pu libérer l'Imperium du fléau de l'hérésie, mais les space marines avaient été rendus fous par le flot de mensonges résonnant sans cesse dans leurs têtes.



THE FLAWLESS OST

"Notre perfection est sans limites."

The Flawless Ost est persuadé d'être un parangon de justice et de pureté. Son patrimoine génétique était autrefois irréprochable, et le conditionnement mental des aspirants des Shining Blades – l'ancien nom du Flawless Ost – leur inculquait une foi aveugle en leurs capacités. Les Shining Blades remportèrent tant de batailles qu'ils parvinrent à se convaincre qu'ils ne pouvaient échouer. Leur aveuglement mena aux Massacres de Berillia en 498.M34, lorsqu'ils s'attaquèrent à ceux qui osèrent mettre en doute leur magnificence. Ils se renommèrent peu après The Flawless Ost, et sont depuis une épine dans le flanc de l'Imperium.



BLOOD DISCIPLES

"Hurlez votre dévotion au Trône des Crânes!"

En 888.M37, le tarot de l'Empereur signala une menace émergente dans les Mondes Sanglants, au cœur de l'Œil de la Terre. Le chapitre des Emperor's Wolves fut envoyé pour la contrer. Après des semaines de recherches, sa 8^e compagnie localisa un ermite qui se faisait appeler le Prophète Rouge, et qui prêchait l'adoration de Khorne du haut d'un geyser de sang. Les space marines se jetèrent sur lui et le tuèrent, mais ce faisant, ils furent éclaboussés par l'ichor de sa chaire maudite et se vouèrent aussitôt à Khorne. Ils se font appeler désormais les Blood Disciples, et mènent des raids dans le segmentum Obscurus.



COMPANY OF MISERY

"Montrons à ces fous que l'espoir n'est qu'une vue de l'esprit."

Suite à la dégradation de son patrimoine génétique au M32, le chapitre Desolate Brotherhood reçut des assignations de plus en plus dangereuses sur des mondes hostiles, des space hulks et des zones de quarantaine. À chaque fois qu'il sortait victorieux, il se voyait confier une mission plus dangereuse encore, au point que ses membres sombrèrent peu à peu dans le désespoir. Suite à des événements catastrophiques dans les marais acides de Misery, le chapitre adopta un nouveau nom, abandonna l'Imperium et devint l'ennemi juré de ceux qui nourrissent l'illusion de l'espoir.



CRIMSON SLAUGHTER

"Dévastez cette planète, frères !
Inondez-la du sang des hommes !"

Les space marines des Crimson Sabres avaient jadis une conduite irréprochable, et suivaient à la lettre les préceptes du Codex Astartes. Toutefois, en 928.M41, le génocide qu'ils menèrent afin de débarrasser le monde-jungle d'Umidia des cultes des Balethu laissa une trace indélébile sur leur honneur. Le chapitre fut accablé par ces actes de barbarie, au point que des fantômes commencèrent à se manifester là où les space marines se rendaient. Lorsque ces derniers fermaient les yeux, ils revoyaient les visages de ceux qu'ils avaient tués, et entendaient leurs hurlements résonner dans leur tête. Les frères de bataille ne pouvaient plus trouver le sommeil, et sombrèrent peu à peu dans la démence.

Afin d'immoler ces sinistres souvenirs dans les flammes de la guerre, le maître de chapitre Sevastus Kranon déclara que Demetra avait été elle aussi souillée à cause de sa proximité avec Umidia, et la boucherie recommença. Ce plan désespéré fonctionna, car les spectres des Balethu furent chassés par cette série de batailles sanglantes. Au final, les space marines tracèrent un sillon carmin à travers tout le système, et se rebaptisèrent le Crimson Slaughter. Une transmission récemment interceptée indique que le chapitre se trouve dans le système Draconis du secteur Nephilim, mais nul ne connaît ses objectifs.



RED CORSAIRS

"Le fort n'a besoin de personne."

Le chapitre des Astral Claws était stationné aux abords de la redoutable faille Warp qu'est le Maelstrom depuis plus de trois siècles lorsqu'il embrassa le Chaos. Les Astral Claws ne se conformaient plus aux vérifications génétiques obligatoires, par conséquent une flotte impériale fut envoyée pour enquêter. Lorsqu'elle se plaça en orbite au-dessus de Badab, Lugft Huron, le maître de chapitre des Astral Claws, ordonna son extermination. La guerre qui éclata ensuite vit plusieurs chapitres envoyés contre le Tyran de Badab et ses Astral Claws. Toutefois, les harangues de Huron étaient si convaincantes que plusieurs d'entre eux, dont les Mantis Warriors, les Executioners et les Lamenters, se rallièrent à sa cause. Suite à une longue série de sièges qui culmina avec la défaite de Huron au Palais des Ronces en 912.M41, l'Imperium fut enfin victorieux. Les Astral Claws et les membres les plus corrompus de leurs alliés furent forcés de fuir dans le Maelstrom, où ils devinrent des pirates qui prirent le nom de Red Corsairs.



THE CLEAVED

"Tu peux prier de toute la force de ton âme,
c'est nous qui te répondrons."

Les guerriers blafards connus sous le nom de The Cleaved apparurent pour la première fois lors de l'insurrection de Magma Cordelian. Les gardes impériaux loyalistes du 334^e Iridien avaient réussi à pénétrer les défenses du palais du gouverneur planétaire rebelle après un bombardement intensif. Les psykers primaris du régiment ne réalisèrent que trop tard que le donjon où s'était réfugié le gouverneur abritait un gigantesque cercle d'invocation. Les insurgés purent ainsi faire appel à des renforts, non pas sous la forme de démons, mais de space marines du Chaos aux armures étranges, dont les jointures suintaient d'un sang visqueux. Bien qu'en infériorité numérique, ces derniers semblaient insensibles aux blessures, et parvinrent à expulser les loyalistes de la planète.



THE PURGE

"Toutes les créatures mortelles doivent périr.
La galaxie pourra alors naître."

The Purge abhorre toute vie et mène une guerre impitoyable contre l'humanité et les xenos depuis la fin du M36. En effet, ces space marines ont pu contempler toute l'horreur du Chaos; ils sont persuadés que la galaxie est irrémédiablement corrompue, et que le salut réside dans sa stérilisation totale. Ils savent qu'ils sont trop peu nombreux pour atteindre seuls cet objectif, c'est pourquoi ils vénèrent le Dieu des Épidémies afin qu'il libère une pandémie qui exterminera toutes les créatures vivantes. The Purge est convaincu de la pureté de sa mission, mais ceux qui voient les résultats de ses méfaits ne peuvent que douter du bien-fondé de ses actions.

LA CROISADE ABYSSALE

Au M37, des milliers de space marines s'embarquèrent pour une croisade rédemptrice dans l'Œil de la Terreur. La moitié à peine en revint, et nombre de ceux qui furent perdus mutèrent horriblement, soumis aux forces qu'ils avaient juré de purifier.

Après les Purges de l'Ecclésiarchie de 321.M37, saint Basillius l'Ancien atteignit le sommet de l'organisation. Ses "divisions puritas" comprenaient plusieurs chapitres space marines, qui se caractérisaient par une vigilance absolument inflexible : aussitôt découvert, le mutant ou le cultiste était exécuté sur-le-champ, quel que fût son sexe, son âge ou sa position. Pour une fois, l'Ecclésiarchie travaillait de concert avec l'Inquisition et l'Adeptus Astartes dans tout le Segmentum Solar, rendant obligatoire la dénonciation de toute personne soupçonnée de porter la souillure du Chaos. Les citoyens de l'Imperium se virent priver des rares libertés individuelles qu'il leur restait, et les fausses accusations furent lancées en nombre incalculable, mais en définitive, cette stratégie s'avéra efficace : les cas d'insurrection furent extrêmement rares au cours de cette période.



MARÉES MUTANTES

Puis vint la tempête Dionys. Cette violente distorsion de la réalité créa des failles Warp dans des dizaines de systèmes, et le cataclysme qui se déclencha dans l'Empyrean se propagea en écho le long des bras de la spirale galactique. Les rapports d'activité cultiste et de mutations quadruplèrent dans les heures qui suivirent. Pire encore, les citoyens impériaux ne furent pas les seuls accablés par le soudain afflux d'énergies chaotiques. Certains des chapitres dont les mondes de recrutement se trouvaient sur la trajectoire de la tempête Warp constatèrent que les imperfections cachées de leurs glandes progénoïdes affectaient les novices, dont l'écrasante majorité manifestait des troubles à la fois physiques et psychologiques.

Lorsque l'Ecclésiarchie eut vent de la situation, saint Basillius exigea que toutes les organisations de l'Adeptus Astartes dont les mondes chapitraux avaient été touchés par Dionys fussent soumises à son jugement. L'influence de l'Ancien sur les hauts seigneurs de Terra était telle que la mesure fut adoptée dans l'année. Suite à une série de tests rigoureux et de prédictions formalistes, des centaines de chapitres furent lavés de tout soupçon. Mais trente faillirent à cette ordalie.

Les Condamnés, comme on surnomma ces chapitres déchus, se portèrent volontaires pour mener une croisade de rédemption, réclamant le droit de purifier leur chair corrompue dans le feu de la bataille, et de transformer l'infortune honteuse en fin honorable. À la surprise de ses conseillers, saint Basillius accepta. Il semblait approprié d'envoyer les Condamnés dans l'Œil de la Terreur, afin de porter le combat pour l'avenir de l'Imperium sur les mondes-démons habités par les space marines du Chaos.

Chacun des chapitres réprouvés missionna un représentant à l'Assemblée de l'Affliction, un conseil organisé en urgence pour entériner le fait que le martyr était préférable à une existence de suspicion. Les derniers jours de 321.M37 virent une procession solennelle de croiseurs d'attaque et de barges de bataille passer par la Porte Cadienne, en direction de l'Œil de la Terreur, tous systèmes de communication éteints, et couleurs en berne au moyen de magnétoplaques noires. L'un après l'autre, les chapitres des Condamnés disparurent dans la nébuleuse de poussière iridescente qui entourait l'Œil, s'estompant de la vision des astropathes de Cadia en l'espace d'une nuit tragique.

Moins d'une heure après que les Condamnés se furent translétés dans l'Œil, une flotte d'appareils difformes et incrustés de sceaux du Chaos émergea des nuages de particules pour les intercepter. L'artillerie navale illumina l'éther pour transpercer les léviathans de la flotte impériale, les torpilles éventrèrent les coques et défoncèrent les baies de lancement. La bataille était si féroce que la flotte des Condamnés perdit toute cohésion. La puissance de destruction déployée fit trembler le Warp, jusqu'à déchirer la trame de l'espace. Lorsque la flotte du Chaos se retira, les vaisseaux des Condamnés avaient été éparpillés dans les confins de l'Œil.





TRISTE ODYSSEE

S'ils avaient pu être couchés sur le papier, les périples des Condamnés auraient rempli le double des rayonnages de la Grande Bibliothèque d'Elucidan. Chacune de leurs aventures connut une fin cruelle, car quiconque s'aventure dans l'Œil s'expose aux pires calamités.

Sur le monde pestilentiel d'Anathrax, le chapitre des Iron Drakes atterrit en force, aplatissant des forêts fongiques, dont les bulbes géants crachaient un mucus grisâtre sur les space marines débarquant de leurs modules. Malgré leur bravoure, les Iron Drakes tombèrent un par un. Même si leurs respirateurs filtraient l'air vicié, leurs armures étaient fendues par le torrent de bolts tirés par des Plague Marines embusqués. Plus de la moitié des membres du chapitre se mua en champignons aux formes torturées, et les survivants finirent par se rendre, offrant leurs âmes à Nurgle. Les Iron Drakes prirent ainsi le nom de Grey Death, passant du côté des colporteurs d'épidémies galactiques.

Les consciencieux Sentinelles découvrirent rapidement des signes d'infestation renégate, et débarquèrent sur la croûte charnue d'Oliensis. Ce fut seulement lorsque les scans à longue portée d'une chaîne de montagnes révélèrent la topographie d'un visage humain qu'ils comprirent que le monde-démon qu'ils venaient d'envahir avait la forme répugnante d'un homme obèse replié en position fœtale. Mettant leurs doutes de côté, les frères de bataille Sentinelles traquèrent et exterminèrent les hédonistes à tête de chèvre qui s'ébattaient à l'ombre de

cheveux aussi épais que des troncs et s'élevant jusqu'au ciel de feu. Les bêlements morbides des cultistes extatiques eurent l'effet d'une alarme. Les pores béants de la planète exsudèrent des Noise Marines aux armes soniques fendant l'air nocturne et aux armures criardes typiquement Slaaneshi. Les Sentinelles engagèrent leurs ennemis baroques sans hésiter, mais alors que les adorateurs de la chair se joignaient en masse aux combats, le monde lui-même s'étira, réveillé par le tumulte. Des yeux grands comme des mers miroitèrent, et Oliensis ramassa les guerriers de sa main vaste comme une plaque tectonique pour les avaler tout rond. Quand les Sentinelles furent régurgités dans la réalité, ils étaient méconnaissables. Ils avaient été remodelés pour devenir les Corpus Brethren, des cannibales aussi dérangés que les vassaux de Slaanesh, aux côtés de qui ils allaient combattre désormais.

Pendant ce temps, dans le Vide de Galathammar, les Knights Excelsior cherchaient désespérément à donner un sens à leur nouvel environnement. La planète Temporia était un casse-tête d'engrenages, de manufactoriums hélicoïdaux et d'escaliers en colimaçon, cliquetant et s'étendant autour des nouveaux venus comme s'ils étaient l'épicentre du monde sur lequel ils avaient atterri. Les space marines crurent d'abord que les bêtes qui ornaient les gratte-ciel n'étaient que des gargouilles à tête de dragon, impression démentie lorsqu'elles déployèrent leurs ailes et piquèrent sur eux en crachant des projectiles incendiaires. D'autres machines-démons sortirent des forges étouffantes, tandis qu'une pluie de lave défiant les lois de la nature s'abattait sur les intrus depuis les niveaux

inférieurs. Couverts du sang huileux des machines-démons, les Knights Excelsior se taillèrent un chemin vers leurs vaisseaux. Toutefois, ils n'étaient pas tirés d'affaire. Le créateur des bêtes mécaniques, le techmancien Valadrak, laissa les space marines embarquer, avant de libérer un démon créé à partir d'esprits de la machine torturés qui se nourrissait d'énergie. Les commandes de leurs appareils se rebellant contre eux et leurs équipements crépitant d'électricité statique, les space marines étaient vaincus. Les griffes métalliques des machines-démons de Temporia agrippèrent les croiseurs et les jetèrent dans les fourneaux de la forteresse de Valadrak. Moins d'un an plus tard, les Magma Hounds furent aperçus dans le système Cadien, les effectifs des renégats ayant doublé depuis leur précédente incursion.

Sur Belial IV, les Brothers of the Anvil fouillaient les flèches effondrées de l'empire eldar originel, quand ils furent attaqués et capturés par des cabalites en quête d'anciens artefacts. Après un an d'épreuves cauchemardesques dans les arènes de Commorrhagh, les survivants s'évadèrent au prix d'indicibles massacres, ces guerriers brisés continuant de tuer tout être vivant une fois retournés dans l'univers réel. Bien des chapitres de la Croisade Abyssale succombèrent aux périls de l'Œil, et très rares furent les space marines qui en revinrent indemnes.

AMÈRE RÉDEMPTION

Cette histoire ne s'arrête pas là, bien qu'on puisse difficilement trouver les détails de sa conclusion en dehors de la Bibliothèque Interdite. Les adeptes de l'Administratum démentent tout lien entre la perte des Condamnés et la recrudescence subséquente des raids de space marines du Chaos. Le seul fait avéré est que, huit siècles après le début de la Croisade Abyssale, des rescapés émergèrent du Warp. Ils pouvaient à peine contenir leur fureur lorsqu'ils furent arrêtés par les agents de l'Inquisition et soumis aux tests de détection du Chaos. Les examens donnant des résultats négatifs, une horrible vérité se fit jour. Saint Basillius vivait toujours, et le témoignage de Konvak Lann, maître de chapitre des Vorpals Swords, révélant sa nature de simulacre de sainteté, d'agent des puissances de la ruine, coupable d'avoir précipité des innocents vers la damnation.

Menés par les Vorpals Swords et animés d'une juste colère, les survivants de la Croisade Abyssale déjouèrent les défenses du palais de Basillius. Ils trouvèrent l'ancien prélat, devenu un vieillard, et lui signifièrent sa condamnation. L'agent du Chaos et sa clique furent exécutés, et les moindres reliques et traces écrites de son dogme blasphématoire réduites en cendre. Néanmoins, l'étendue de son influence corruptrice demeura non élucidée.

CHAPITRES EXCOMMUNIÉS

SUITE À LA CROISADE ABYSSALE, M37 (INDEXÉS AU GRIMOIRE HERETICUS DU M35)

CHAPITRE DE L'ADEPTUS ASTARTES

DÉSIGNATION EXCOMMUNICATUM

<i>Lectors of Ixis</i>	<i>Oracles of Change</i>
<i>Knights Excelsior</i>	<i>Magma Hounds</i>
<i>Invictors</i>	<i>The Unhallowed</i>
<i>Lionguard</i>	<i>Death Shadows</i>
<i>Graven Fists</i>	<i>Twisted Blades</i>
<i>Lances of Pteros</i>	<i>Lords of Decay</i>
<i>Blades Eternal</i>	- EN INSTANCE -
<i>Brothers of the Anvil</i>	<i>Deathmongers</i>
<i>Sigilites</i>	<i>Malefactors</i>
<i>Viridian Consuls</i>	<i>The Broken</i>
<i>Altar Brethren</i>	<i>Iconoclasts</i>
<i>Vengeance Chapter</i>	<i>Flylords</i>
<i>Sentinels</i>	<i>Corpus Brethren</i>
<i>Chorus of Eltain</i>	- MARTYR EXTREMIS -
<i>Tempest Legion</i>	<i>The Revelation of Gore</i>
<i>Bronze Gorgons</i>	<i>Crystal Wyverns</i>
<i>Prophets of Mercury</i>	- MARTYR EXTREMIS -
<i>Argent Hammers</i>	<i>Talons of Anathrax</i>
<i>Iron Drakes</i>	<i>The Grey Death</i>
<i>Illustrians</i>	<i>The Black Psalm</i>
<i>Doom Legion</i>	<i>Vectors of Pox</i>
<i>Serpents of Light</i>	<i>Predator Legion</i>
<i>Spears of Olympus</i>	<i>Bloodlords</i>
<i>Clerics of Steel</i>	<i>Invocators</i>
<i>Star Gryphons</i>	<i>Sons of Midnight</i>
<i>Fists of Olchis</i>	- PERDITAS -
<i>Justicars</i>	<i>The Fractured</i>
<i>Sanctors of Terra</i>	<i>The Blighted Claw</i>
<i>Crusaders of Dorn</i>	<i>Brotherhood of Lethe</i>

LES CROISADES NOIRES

Environ une fois toutes les dix générations, un grand champion du Chaos émerge de l'Œil de la Terreur. Grâce à sa volonté et aux faveurs des dieux sombres, il parvient à forger une alliance fragile entre tous les serviteurs du Warp, rassemblant derrière lui un immense ost du Chaos composé de space marines renégats, de démons, de mutants et d'hérétiques.

Les forges infernales des mondes-démons résonnent du vacarme d'une sinistre industrie afin de produire les armes et les armures que porteront les guerriers de l'Élu. Des machines-démons sortent de leur torpeur tandis que des factions rivales s'affrontent pour s'assurer le commandement des bandes de guerre du Chaos.

Lorsqu'une Croisade Noire débute enfin, le Warp vomit les hordes diaboliques du Chaos : armées de démons, monstres repoussants aussi grands que des immeubles, nuées de cultistes, tribus de mutants et antiques titans du Chaos. À la tête de ces osts cauchemardesques se trouvent les légions space marines d'antan, unies sous la bannière de leur champion dans le seul but de semer la destruction au sein de cet Imperium qu'ils haïssent tant.

Les Croisades Noires les plus dangereuses sont celles d'Abaddon le Fléau. À treize reprises, il a jailli des mondes-démons de l'Œil de la Terreur pour apporter la mort à ses ennemis, frappant à chaque fois au cœur de l'Imperium tel une lame empoisonnée. Chacune de ces attaques a ravagé les mondes proches de l'Œil de la Terreur et mis l'Imperium à genoux, cependant la Treizième Croisade Noire semble sur le point d'éclipser toutes les autres. Beaucoup de stratégies impériales pensent que les douze premières campagnes n'étaient que le prélude de celle-ci, et qu'elles convergent toutes vers un même objectif : l'invasion de Terra.

UN CHEMIN SANGLANT

Abaddon compte bien réussir là où Horus a échoué. Il désire battre en brèche les défenses du Palais Impérial et arracher le cadavre de l'Empereur au Trône d'Or. Le Fléau a déjà prouvé à maintes reprises qu'il était l'Élu des dieux du Chaos. Il a passé de longues années à fomentier des pactes démoniaques, à sceller des alliances et à rappeler aux légions renégates les serments qui les lient. Petit à petit, il a tissé un réseau d'allégeances, jusqu'à unir sous sa bannière les planètes rebelles isolationnistes de l'Œil de la Terreur.

Abaddon est certain de parvenir un jour ou l'autre à briser les défenses du système Cadien et à s'aventurer dans le segmentum Solar à la tête d'une armada. Toutefois, conduire une invasion à travers les étoiles jusqu'à Terra est une autre affaire : une telle attaque susciterait l'intervention de tant de chapitres de l'Adeptus Astartes qu'elle serait forcément ralentie, voire stoppée net. Aussi tentante que soit l'éventualité d'une guerre d'usure contre l'Imperium, Abaddon ne peut pas se permettre de s'engager sur une voie aussi longue et hasardeuse.

Au lieu de cela, il compte faire peser toutes ses forces contre la Porte Cadienne. Il espère que ses guerriers commettront de tels ravages que ses alliés démoniaques seront en mesure de pénétrer dans l'univers matériel où et quand ils le

souhaiteront, car leurs incarnations pourront se nourrir de la rage et de la destruction occasionnées par les combats. C'est pour cette raison que la destruction des étranges monolithes de pierre noire qui constellent la surface de Cadia est une priorité pour Abaddon. En effet, les prédictions de ses sorciers confirment systématiquement que ces cromlechs étranges servent à protéger la Porte Cadienne. Lorsque les légions démoniaques surgiront de l'Œil de la Terreur, le périmètre défensif de Cadia volera en éclats, et les innombrables armées du Chaos seront libres de se déverser dans l'espace réel comme du sang giclant d'une plaie. En clair, Abaddon escompte rien moins qu'ouvrir les portes de l'enfer.

Les légions de traîtres et les chapitres renégats ayant juré allégeance au Maître de Guerre formeront l'avant-garde de l'invasion, un fer de lance destiné à percer le cœur du système Cadien. Abaddon se soucie peu des pertes qu'il subira : son seul but est de verser suffisamment de sang afin d'invoquer ses osts démoniaques. Il mettra à l'œuvre cette stratégie sur chaque planète, se rapprochant peu à peu de Terra à la tête d'une force gigantesque de space marines du Chaos soutenus par des hordes de créatures du Warp.



Au fur et à mesure que le Chemin Sanglant progressera à travers l'Imperium, la dévastation qu'il laissera dans son sillage permettra aux êtres les plus puissants, comme les primarques-démons, de se manifester dans l'univers réel en se sustentant des carnages provoqués par les armées d'Abaddon. Une fois Cadia réduite à l'état de ruines, l'Œil de la Terreur s'étendra sous l'influence du Chaos, et suivra la progression de la Treizième Croisade Noire jusqu'à atteindre Terra. Pendant ce temps, des dizaines de chapitres renégats tapis dans le Maelstrom jailliront dans le segmentum Solar et forceront les space marines loyalistes à livrer bataille sur plusieurs fronts à la fois.

Le plan d'Abaddon est d'une ambition inimaginable, au point que nul n'aurait pu l'envisager en dehors d'un chef aussi visionnaire que lui. Il se pourrait même qu'il réussisse. Si cela advenait, l'Œil de la Terreur grossirait pour englober toujours plus de secteurs de l'univers matériel, créant de fait un royaume cauchemardesque au sein du segmentum Solar, ce qui précipiterait inévitablement la chute de l'Imperium. Les hauts seigneurs de Terra vivent dans la crainte constante que les plans d'Abaddon portent leurs fruits, si bien qu'ils envoient autant d'armées que possible vers la Porte Cadienne. Ainsi, quelle que soit la tournure des événements, une seule chose est certaine : il n'y a que la guerre.



LA LONGUE GUERRE

La Longue Guerre fait rage depuis dix mille ans. La rancœur des space marines du Chaos s'écoule dans la galaxie, suitant du Warp et ravivant des blessures immémoriales. Bien que l'Inquisition s'efforce d'étouffer le moindre rapport d'incursion du Chaos afin d'épargner aux citoyens de l'Imperium des pensées troublantes, certaines légendes subsistent dans le folklore, transmises au fil des générations par les braves, et par les inconscients.

31^E MILLÉNAIRE

env. M31 La Grande Croisade

L'Empereur émerge de l'anarchie qui ravage Terra et crée les primarques. Les premiers space marines suivent bientôt. Les tempêtes Warp qui isolaient Terra s'étant dissipées, l'Empereur prend le chemin des étoiles. D'innombrables campagnes voient l'Humanité réunifiée par les légions de l'Empereur. L'Imperium est né.

M31 L'Hérésie d'Horus

La galaxie est déchirée par une terrible rébellion. Horus et les primarques renégats épuisent les légions Astartes et manquent d'un rien de renverser l'Empereur. Les forces du Chaos sont finalement chassées de Terra ; la plupart des traîtres survivants se réfugient dans l'Œil de la Terreur.

M31 Début de la Longue Guerre

Leur soif de revanche pousse les space marines du Chaos à frapper l'Imperium depuis les tréfonds de l'Œil de la Terreur. Les adeptes de l'Administratum découvrent avec horreur que le nombre de ces invasions est en recrudescence constante de décennie en décennie.

781. M31 1^{re} Croisade Noire du maître de guerre Abaddon

Le maître de guerre Abaddon signe des pactes de sang avec les dieux sombres. Sur Uralan, il exhume Drach'nyen, suite à une lutte de tous les instants dans le labyrinthe hanté menant à la vaste crypte de stase où l'épée-démon l'attend depuis des millénaires. La lame hurlante renferme l'essence d'une dangereuse entité du Warp, capable de lacérer le voile de la réalité lorsqu'elle s'abat. Après s'être emparé de l'épée maléfique, le pouvoir d'Abaddon atteint des proportions inhumaines.

32^E MILLÉNAIRE

env. 400. M32 La Peste de Perturabo

Le primarque-démon Perturabo pervertit les huit rituels de possession et les retourne contre ses ennemis. Invoquant Nurgle, il imprègne sa malédiction d'un pouvoir extrêmement contagieux et la transmet aux machineries de Toil, un monde-forge secondaire. Les manufactorums souterrains sont transmutés sous l'effet de l'énergie brute du Chaos. Huit jours plus tard, des câbles géants jaillissent du sol, des machines-démons traquent les habitants et des cathédrales industrielles octopodes arpentent les désolations. Toute vie finit par s'éteindre sur la planète.

33^E MILLÉNAIRE

env. 112. M33 La Guerre Sauvage

En marge des opérations minières sur le monde sauvage d'Aggaros, l'Adeptus Mechanicus engage une bataille disproportionnée avec les autochtones primitifs, du moins, jusqu'à ce que leurs chamans cracheurs de feu s'en mêlent. Les guerriers de l'Adeptus Mechanicus brûlent de l'intérieur ou sont écrasés par des forces invisibles. La débâcle des technaugures les force à solliciter une ancienne dette contractée par les Relictors afin de rétablir l'équilibre. Après quatre jours de combats, la 3^e compagnie parvient à traverser les rideaux de flammes pour atteindre la cité tribale. Chaque rue est bordée de statues de Thousand Sons couvertes d'une poussière séculaire, toutes tournées vers une effigie colossale d'Ahriman sise au sommet d'une pyramide d'obsidienne. Le capitaine Excorius donne l'ordre de la mettre à bas. Tandis qu'elle s'effondre, les Thousand Sons prennent vie et font pleuvoir des bolts incendiaires sur les Relictors. Tous les membres du Mechanicus, ainsi que leurs alliés Relictors, sont tués.

34^E MILLÉNAIRE

001. M34 4^e Croisade Noire du maître de guerre Abaddon

Abaddon mène la charge contre les portes d'adamantium de la Citadelle du cromarque, réputée imprenable, sur El'Phanor. Seul un guerrier sur dix du fer de lance d'Abaddon atteint l'entrée, sous un déluge de tirs de bolters lourds. Les portes, pourtant plus dures que le diamant, cèdent sous les coups sacrilèges d'Abaddon. Le soir même, les space marines du Chaos et leurs alliés démoniaques se repaissent du cromarque et de sa famille.

764. M34 L'Écroulement

Une flotte d'Emperor's Children dissimulée par un bouclier psychique attaque le vaisseau-monde Lugganath. Les appareils eldars ont raison de la première vague de chasseurs, mais les innombrables modules d'abordage des assaillants parviennent à percer une brèche. Suite à un assaut brutal, une balise de téléportation est installée sur la place des Moires et les Emperor's Children se déploient en masse. Les eldars colmatent la brèche avec une précision chirurgicale, mais comprennent trop tard la véritable intention de l'ennemi. Au centre de la place, des centaines de noise marines combinent leurs armes soniques pour créer une explosion psychique qui se réverbère en s'amplifiant dans l'architecture psychoplastique de Lugganath. Les arches du vaisseau se fissurent et les élégantes flèches s'écroulent sur les belligérants.

35^E MILLÉNAIRE

437.M35 Aube Rouge sur Iriad IV

Iriad IV, un monde industriel fortifié orbitant à la périphérie de l'Œil de la Terreur, est submergé par une invasion de World Eaters. Le capitaine Revellion, du chapitre Ebon Knights, dirige la contre-attaque, et le nombre de cadavres connaît une escalade spectaculaire. La bataille ravage la surface de la planète jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une compagnie par camp. Si les World Eaters se moquent éperdument de leurs pertes, le capitaine Revellion est au désespoir, et profite de la nuit pour se recueillir dans le silence et prier. Quelques heures plus tard, couvert de sang de la tête aux pieds, Revellion sort de l'ombre avec une épée tronçonneuse dégoulinante dans chaque main. Ses hommes scandent son nom lorsque le dernier World Eater tombe, mais leur joie meurt sur leurs lèvres. Transformé en machine à tuer, Revellion démembre ses frères Ebon Knights. Mais il ne s'arrête pas là. Le capitaine déchainé attaque tout ce qui bouge, y compris son propre reflet. Les districts d'Iriad IV sont dépeuplés tandis que son pacte avec Khorne porte ses terribles fruits. Ce qui reste de la population est évacué et la planète est déclarée *perditas*.

36^E MILLÉNAIRE

437.M36 Morbus Viridis

L'invasion du monde de l'Éclésiarchie de Sanctia par des bandes d'orks infectés est la manifestation d'une barbarie inédite. Se ruant sur les défenseurs, les orks en proie à une faim démoniaque dévorent leurs cadavres, quel que soit leur état de fraîcheur. Les peaux-vertes gavés deviennent des monstruosités obèses aussi lestes que des limaces. Profitant de ce répit inattendu, l'Adepta Sororitas entreprend de purger les orks par la flamme. C'est alors que Mortarion et sa Death Guard font leur apparition. Le primarque-démon traverse les charniers orks avant de gagner la ligne de front. Tandis qu'il marche au milieu des dépouilles, elles explosent dans une gerbe de fluides putrides, et des dizaines de nurglings jaillissent des viscères pour suivre leur maître. Sanctia succombe à l'épidémie de Morbus Viridis à peine vingt heures après l'arrivée de Mortarion, et la peste se répand irrésistiblement dans le reste du système tenu par l'Éclésiarchie.

836.M36 La Grande Dégénérescence

Suites aux violences ininterrompues de la campagne xénocidaire de Quietus, le chapitre Annihilators sombre dans une démence sanguinaire. Les space marines à qui il reste un tant soit peu de raison se rassemblent dans leur forteresse-monastère pour trouver l'absolution. Mais au lieu de les laver de leurs péchés, les chapelains corrompus leur font accomplir un ancien rituel, offrant leurs âmes en pâture aux démons. Tous les membres du chapitre sont possédés en l'espace d'une nuit de pleine lune, devenant des abominations dégénérées en armure énergétique. Se rebaptisant les Beasts of Annihilation, la confrérie repart en guerre, à ceci près que c'est l'Imperium qui s'apprête à subir leur fureur.

37^E MILLÉNAIRE

321.M37 - 112.M38 La Croisade Abyssale

La tempête Warp Dionys fait rage, projetant ses énergies blasphématoires sur de vastes pans de la galaxie. En plus des milliards de citoyens de l'Imperium affectés, pas moins de trente chapitres space marines sont jugés corrompus par le charismatique saint Basillius. Les membres de l'Adeptus Astartes doivent choisir entre l'expiation dans l'Œil de la Terreur et l'extermination. Sans exception, les chapitres Condamnés optent pour la croisade de rédemption, se fixant pour but de purger les mondes-démons. La grande faille Warp engloutit certains chapitres, détruits ou perdus à jamais, et d'autres deviennent des renégats pour survivre. Les space marines les plus résolus reviennent 800 ans plus tard, après avoir découvert que leur accusateur est un agent du Chaos. La chute de l'apostat est expéditive et sanglante.

772.M37 La Folie de Molochai

Appâté par des promesses de pouvoir, Sevastos Molochai, l'ambitieux gouverneur planétaire d'Urskas Sol Tetra, prend contact avec une secte de space marines du Chaos affiliés aux Word Bearers. En l'espace de huit semaines, son monde industriel florissant est transformé en un cauchemar infesté de démons.

811.M37 7^e Croisade Noire du maître de guerre Abaddon

Au cours de la Guerre Fantôme, les Blood Angels se joignent à la bataille contre la horde d'Abaddon sur la planète Mackan. Le Fléau abat un par un les fils de Sanguinius, et mène personnellement un assaut impitoyable de berserks de Khorne contre les positions des devastators Blood Angels. Les traîtres plient sous le pilonnage combiné des armes lourdes et des bolters des Blood Angels, mais les escouades d'assaut échouent à récupérer les corps de leurs frères tombés, qui sont profanés lors d'une abjecte messe dédiée à Khorne.

38^E MILLÉNAIRE

573.M38 9^e Croisade Noire du maître de guerre Abaddon

Dans le but d'anéantir la forteresse spatiale Cancephalus, Abaddon lance sa 9^e Croisade Noire contre la population terrorisée du monde voisin d'Antecanis. Monarchive, le siège de l'autorité impériale, est assaillie par l'avant-garde d'Abaddon. La Black Legion ratisse et incendie les niveaux inférieurs de la cité-ruche, pendant qu'Abaddon lui-même prend d'assaut les sanctuaires intérieurs. La capitale est lentement vidée de ses forces vives. Le temps que la Garde Impériale de Cancephalus se porte au secours des survivants désespérés, Abaddon et sa garde rapprochée ont déjà quitté l'orbite, lâchant une dizaine d'ogives cycloniques sur les ruines de Monarchive en un dernier geste de mépris. La guerre de dix-sept ans qui s'ensuit prive Antecanis et Cancephalus de leur ressource la plus précieuse : les hommes. La flotte de Cancephalus est paralysée faute de main-d'œuvre, et Abaddon peut ravager à loisir le reste du secteur.

40^E MILLÉNAIRE

198-485. M40 À Double Tranchant

En l'espace d'une dizaine de générations, les agents de l'Alpha Legion infiltrent les bas-fonds de la cité-ruche Ghorstangrad, patrie du chapitre des Emperor's Swords. Grâce à de subtiles manipulations pratiquées sur les sectes et gangs dominants, l'Alpha Legion implante des idées séditeuses et des programmations inconscientes dans l'esprit des futurs space marines. Bien que les archivistes et les chapelains rejettent la plupart des candidats ayant subi un lavage de cerveau, certaines recrues passent au travers des mailles du filet.

Trois siècles plus tard, l'Alpha Legion lance une invasion à grande échelle de Ghorstangrad. Les Emperor's Swords les accueillent lors d'une bataille ouverte. L'Alpha Legion a recours à des attaques psychiques hypnotiques, libérant les personnalités cachées de leurs agents dormants, encore inconscients de leur véritable nature. En quelques heures, le chapitre se désagrège en de multiples factions opposées, dont certaines se joignent aux envahisseurs. Les Emperor's Swords loyalistes sont exterminés, Ghorstangrad est rasée et les provisions de glandes progénoïdes du chapitre sont volées. L'Alpha Legion se retire dans la Bordure Orientale, forte de nouveaux renégats aux mains couvertes du sang de leurs propres frères.

41^E MILLÉNAIRE

139-160. M41 12^e Croisade Noire du maître de guerre Abaddon

Abaddon conduit sa grande flotte dans le secteur Gothique, où il s'empare de deux des antiques forts stellaires appelés Forteresses Noires. Il met à profit la puissance de ces immenses engins pour anéantir des mondes entiers. Le prix payé pour repousser la flotte du Fléau est démesuré, d'autant qu'Abaddon s'échappe dans l'Œil de la Terreur avec les deux Forteresses. Les machines de destruction réapparaissent dans l'univers matériel lors de la 13^e Croisade Noire d'Abaddon.

444. M41 Première Guerre d'Armageddon

Les forces impériales d'Armageddon, un monde d'une importance stratégique vitale, luttent pour contenir une violente rébellion qui éclate spontanément sur Armageddon Prime et Armageddon Secundus. À l'apogée de la guerre civile, un space hulk surgit dans le système et dégorge une horde d'habitants des mondes-démons de l'Œil de la Terreur, menée par Angron et accompagnée par d'innombrables bandes de World Eaters. Angron et ses armées démoniaques creusent un sillon sanglant à la surface d'Armageddon Prime, au point que la perte de la planète semble inévitable, mais le primarque-démon s'interrompt pour drainer les énergies du Chaos. À la faveur de ce répit, les Space Wolves de la proche Fenris et une compagnie complète de terminators Chevaliers Gris viennent renforcer la défense impériale. Le sacrifice des Chevaliers Gris permet de renvoyer Angron et sa garde de buveurs de sang dans le Warp.

746. M41 L'Iconoclasme de Constantinus

Les Sons of Guilliman défendent Nova Terra contre une attaque tyranide. L'escouade Constantinus traque les résidus de la flotte-ruche, révélant des cultes Genestealer au sein des familles nobles de la capitale. L'intégralité de l'aristocratie est exécutée. La population indignée se soulève contre leurs sauveurs. À bout de patience, le sergent Constantinus condamne l'Imperium pour avoir fait de lui un ignoble assassin et renie l'Empereur. Il jure de mener le peuple à un brillant avenir, et sa conviction est contagieuse. L'ancien régime est renversé et on élève des statues à la gloire de Constantinus le Libérateur. Attirés par l'anarchie et les bains de sang, d'autres serviteurs des dieux sombres débarquent sur Nova Terra. La mégalomanie du sergent rebelle enflé jusqu'à plonger le secteur entier dans la guerre. La révolte meurt avec Constantinus suite à l'intervention de l'Officio Assassinorum.

757. M41 La Mort qui Marche

La première épidémie de Peste du Zombie éclate sur Hydra Minoris, après que Typhus et sa Death Guard font irruption dans la capitale. Alors que les habitants succombent à cette douloureuse maladie, sa véritable horreur se manifeste : les défunts se relèvent et attaquent leurs concitoyens. 23 milliards d'individus sains sont piégés et condamnés par le décret impérial de quarantaine.

901-912. M41 La Guerre de Badab

Lugft Huron, maître de chapitre des Astral Claws, s'autoproclame "Tyran de Badab" et fait sécession avec l'Imperium. Suivent onze années de guerre intra-système, impliquant plus d'une dizaine de chapitres de l'Adeptus Astartes. Le règne de Huron prend fin avec sa défaite, mais en dépit de graves blessures, il fuit vers le Maelstrom et jure de se venger.

920. M41 Dîme de Sang

L'Empire Tau s'étend aux territoires inexplorés, afin de convertir de nouvelles populations au Bien Suprême. Les diplomates tau établissent une paix fragile sur la planète Ur-Clemait, un monde en proie à une guerre civile séculaire, en fournissant des armes à impulsion à l'une des factions belligérantes. Bien que la majorité des autochtones semble se satisfaire de la pacification imposée par les Tau, les prêtres des anciennes croyances sont bouleversés, insistant sur le fait qu'il faut continuer de s'acquitter de la "Dîme de Sang". Si nombre de ces religieux se contentent de prêcher la rébellion, plusieurs s'en prennent directement aux xenos, griffant vainement leurs exo-armures ou s'immolant lors de martyres spectaculaires.

Perplexes, les Tau poursuivent leur assimilation, mais moins d'un an plus tard, les Word Bearers viennent réclamer la Dîme en souffrance. Ils lancent un assaut brutal contre le monde nouvellement prospère d'Ur-Clemait, abattant xenos et humains tout en psalmodiant des prières d'apaisement pour les dieux sombres. Les Tau de la caste du Feu s'opposent aux envahisseurs, plongeant la planète dans une guerre bien plus terrible que les affrontements rituels qui servaient naguère à payer la Dîme de Sang...

926.M41 Le Génocide Vaxhallien

Les vils renégats du Chaos de "The Purge" cherchent à assouvir leur haine de toute chose vivante, et arrêtent leur choix sur le monde impérial verdoyant de Vaxhallia. La surface de la planète grouille bientôt de miasmes gangrenants. En quelques mois d'épidémie et de famine, The Purge orchestre l'extermination de pas moins de quatorze milliards de citoyens impériaux.

937.M41 Le Loup aux Abois

Réquisitionnant cinq compagnies de Space Wolves, ainsi que le 301^e Cadien et le 14^e Tallarn, l'honorable inquisiteur Pranix tente de reprendre les neuf mondes creux de Lastrati aux mains des Red Corsairs. Les modules d'atterrissage Space Wolves transpercent la croûte recouverte d'algues de ces planètes, et la bataille éclate dans les tunnels. Huron Sombrecœur fait s'effondrer des portions soigneusement sélectionnées des réseaux souterrains, isolant et anéantissant le gros des forces impériales envoyées pour le déloger. Les rares survivants n'ont d'autre choix que de battre en retraite.

969.M41 Le *Terminus Est*

Le cuirassé de la peste *Terminus Est* est aperçu dans le système Cando. Il disparaît bientôt, non sans savoir fait son office. La Peste du Zombie ravage toutes les planètes du système au cours des mois suivants, révélant les pires aspects de la nature humaine tandis que dans un vain espoir de survie, le frère se retourne contre le frère.

992.M41 Des Crânes pour le Trône de Crânes

Ayant amassé des crânes humains à ne plus savoir qu'en faire, Roghrax Bloodhand, des World Eaters, jure de collecter un crâne de chaque espèce guerrière de la galaxie pour le placer au pied du trône de son maître, Khorne. L'entreprise de Roghrax prend un tour singulier avec l'avènement des flottes-ruches tyranides. Se hâtant vers la Bordure Orientale, le collectionneur de trophées dément place son escadre sur la trajectoire de la flotte-ruche Kraken. Enchanté à l'idée de s'emparer de tant de crânes aussi originaux que variés, il prélève un lourd tribut parmi les tyranides, qui ont l'obligeance d'évoluer et de se métamorphoser après chaque bataille.

995.M41 La Nuit du Démon d'Acier

Les colons qui s'installent sur Abheilung ignorent que le monde volcanique en sommeil est criblé de galeries abritant les cryptes industrielles du Mechanicum Noir. Pendant qu'on bâtit des fermes protéicoles et des blocs d'habitation à la surface, les techmanciens utilisent la chaleur du noyau de la planète pour lier des démons à leurs étranges machines. La colonisation impériale se poursuit, jusqu'à ce qu'une nuit, tous les volcans d'Abheilung entrent simultanément en éruption, incinérant des millions de pionniers dans un immense nuage pyroclastique. Des machines-démons émergent des profondeurs magmatiques, se déversant des calderas telles des nuées d'insectes grouillants. En moins d'un mois, la colonie est anéantie par la horde mécanique.

995.M41 Le Tyran et le Loup

Huron Sombrecœur organise une contre-attaque sur Parenxes, un monde défendu par les Death Hawks et les Space Wolves. Les forces de frappe Red Corsairs parviennent à aborder, à immobiliser et à s'emparer du *Wolf of Fenris*, le croiseur d'attaque des Space Wolves.

980 999.M41 Les Fils du Maelstrom

Une armada de vaisseaux space marines du Chaos émerge du Maelstrom, accompagnée d'une trentaine de space hulks infestés de démons. Les systèmes Chogoris, Kaelas et Sessec son exsangues, la flotte du Chaos établissant un blocus infranchissable sur les voies de navigation.

982 999.M41 Le Grand Réveil

Une onde psychique de grande magnitude se répercute dans tout l'Imperium, éveillant les pouvoirs latents des psykers sur son chemin. La réalité se déchire et bien des mondes succombent aux incursions démoniaques. Des Thousand Sons, réunis en nombre sans précédent, sont aperçus dans le sillage de l'apocalypse psychique.

992 999.M41 La Nuit des Mille Rébellions

Les graines de la révolte sont minutieusement semées dans le segmentum Pacificus; toutes portent leur fruit amer au cours de la même nuit. La rébellion se déclare sur des centaines de mondes, y compris dans les bastions de loyauté à l'Imperium d'Enceladus, de Darkhold et de Minisotira. Le contact est perdu avec de vastes pans du segmentum avec l'entrée en scène des space marines du Chaos, les véritables architectes de l'insurrection.

994 999.M41 La Chute de Vilamus

Une série de raids audacieux laisse la titanesque forteresse-monastère des Marines Errant avec une compagnie de space marines pour seule garnison. Huron Sombrecœur demande à ses alliés Night Lords d'infiltrer la citadelle pour neutraliser ses boucliers énergétiques et ses batteries de défense laser. Se téléportant depuis l'orbite basse, des terminators du Chaos lancent un assaut éclair sur l'apothecarion, pendant que Huron déclenche une attaque simultanée pour voler les reliques du chapitre. Les space marines, face à un dilemme insoluble, échouent à repousser l'invasion. Les Red Corsairs se retirent avec la quasi-totalité des glandes progénoïdes du chapitre, condamnant les Marines Errant à une lente extinction.

995 999.M41 13^e Croisade Noire du maître de guerre Abaddon

Sous le commandement du maître de guerre Abaddon, les légions renégates surgissent de l'Œil de la Terre, vidant une centaine de mondes-démons pour surgir dans l'univers réel avec des effectifs inouïs. Les hordes du Chaos déferlent sur la Porte Cadienne, avec Terra en ligne de mire. Des rumeurs persistantes font état de la présence des primarques-démons à la tête de ces armées, revenus dans le royaume des mortels pour annoncer la Fin des Temps. Les forces impériales contre-attaquent, mais les légions des dieux du Chaos sont infinies.



... Par treize fois le Roi
Renégat s'avancera.
À la Fin des Temps, la
forteresse de fer tombera,
ses murs écroulés et
sa porte grande ouverte.
Ceux qui vivent au-delà
déferleront vers votre perte.

L'air brûlera
et le sol fondra,
la machine s'allongera
avec le démon,
le frère tuera le frère
sans pardon,
et de la plaie dans le ciel
la malice se déversera.

L'Œil fixera son
prix sans ciller,
et le Roi Renégat
passera le pont éthéré.
Il verra l'œuvre du
Chef de Guerre terminée,
sur le sol sacré où le destin
de l'Homme sera décidé.

- *Le Liber Malefact*



LES ÉGARÉS ET LES DAMNÉS

Cette section détaille les forces employées par les space marines du Chaos – leurs armes, leurs unités et les personnages spéciaux qui les mènent à la bataille. Chaque entrée décrit une unité avec les règles spécifiques dont vous aurez besoin pour l'utiliser dans vos parties. La liste d'armée (pages 90 à 103) se réfère à ce bestiaire.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Les règles spéciales utilisées communément par plusieurs unités space marines du Chaos sont rassemblées ici pour faciliter leur utilisation. Celles qui sont spécifiques à certaines unités sont détaillées dans leurs entrées respectives.

CHAMPION DU CHAOS

Il n'est pas rare que les puissances de la ruine récompensent ceux qui massacrent en leur nom. Toutes ces gratifications ne sont pas bénéfiques, car les dieux sombres sont aussi inconstants qu'insondables, et mêmes leurs plus fidèles serviteurs ne sont que des pions sur leur échiquier astral.

Une figurine suivant la règle *champion du Chaos* doit lancer ou relever un *défi* chaque fois qu'elle le peut. S'il y a plus d'une figurine suivant cette règle en combat, vous pouvez choisir laquelle lance ou relève le *défi*. Lorsqu'un *personnage* suivant la règle champion du Chaos tue un *personnage* ennemi, vous devez immédiatement vérifier si les dieux sombres l'en félicitent. Lancez 1D66 sur le tableau des Bienfaits du Chaos page ci-contre – c'est-à-dire lancer deux D6, l'un après l'autre, le premier donnant les "dizaines" et le second les "unités". Puis, référez-vous au tableau pour déterminer la nature de l'éventuelle gratification. Ainsi, si vous obtenez 3 sur le premier dé et 5 sur le second, cela donnera 35 sur le D66: votre champion bénéficiera du bienfait *mécanoïde*. Ce bienfait prend effet jusqu'au terme de la partie; notez-le sur votre feuille d'armée à côté du personnage qui en bénéficie. Si un personnage obtient un bienfait qu'il possède déjà, le

jet de dé est sans effet. Si un *personnage* ennemi périt sous l'effet de blessures multiples allouées aléatoirement, et que la perte d'au moins 1PV a été causée par le champion, alors ce dernier effectue un jet sur le tableau des Bienfaits du Chaos. Notez que les figurines tuées lors d'une *percée* ne donnent lieu à aucun jet sur le tableau des Bienfaits du Chaos.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

Les seigneurs de guerre space marines du Chaos ont livré des centaines de campagnes contre le vacillant Imperium de l'Humanité. Ils recherchent la faveur des dieux sombres et sont respectés et craints par leurs subalternes autant pour leurs prouesses guerrières que pour leurs talents de stratèges. Certain parmi eux sont des commandants accomplis capables de diriger leurs armées à l'échelon galactique.

Pour déterminer ses *traits*, un *seigneur de guerre* du Chaos peut effectuer un jet soit sur l'un des tableaux du livre de règle *Warhammer 40,000*, soit sur celui qui figure ci-dessous.

NOTE DES CONCEPTEURS

Certaines règles de ce livre confèrent ennemi juré ou haine (space marines). La catégorie *space marines* comprend toutes les unités des Codex suivants: *Black Templars*, *Blood Angels*, *Chevaliers Gris*, *Dark Angels*, *Space Marines* et *Space Wolves*.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

1D6 TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE

- 1 **Croisé noir:** Ce seigneur de guerre a juré de pourchasser inlassablement ses frères ennemis.

Le seigneur de guerre et toutes les unités amies à 12ps de lui suivent la règle *ennemi juré* (space marines) (voir la note des concepteurs ci-dessus).

- 2 **Flammes de rancœur:** L'amertume du seigneur de guerre est si forte que ses armes baignent dans les flammes du Chaos. Toutes les armes de *mêlée* du seigneur de guerre et de son unité suivent la règle *feu de l'âme*.

- 3 **Maître de la mystification:** Ce seigneur de guerre a méticuleusement étudié les tactiques de ses ennemis et sait comment les contourner aisément. Avant le déploiement, désignez 1D3 unités d'infanterie de votre armée. Celles-ci gagnent la règle spéciale *infiltration*.

- 4 **Haine incarnée:** L'intense animosité qui ronge l'âme du seigneur de guerre se transmet à ses guerriers. Le seigneur de guerre et son unité suivent la règle spéciale *haine*.

- 5 **Seigneur de l'effroi:** L'aura de désespoir qui se dégage du seigneur de guerre glace le sang de ses ennemis tandis qu'ils sont plongés dans leurs pires cauchemars. Le seigneur de guerre suit la règle spéciale *peur*.

- 6 **Champion exalté:** Favori des dieux sombres, ce seigneur de guerre s'est vu gratifier des plus prestigieuses récompenses par les puissances qu'il vénère. Le seigneur de guerre peut relancer ses jets sur le tableau des Bienfaits du Chaos, y compris ceux qu'il aurait à effectuer avant la partie en vertu du *don de mutation* (page 67).

BIENFAITS DU CHAOS

1D66 BIENFAIT DU CHAOS

- 11-16 Offrande insuffisante:** *Le champion ne reçoit aucun bienfait. Peut-être les dieux vous souriront-ils la prochaine fois?*
- 21-22 Dégénérescence:** Le champion est transformé en enfant du Chaos. Placez une figurine d'enfant du Chaos avec la totalité de ses PV à 3 ps de la position du champion (ou du véhicule dans lequel il est embarqué) et à plus d'1 ps de toute figurine ennemie. Puis, retirez du jeu la figurine du champion. Si l'enfant du Chaos ne peut pas être placé, retirez simplement le champion du jeu. Le champion ne compte comme perte qu'une fois l'enfant du chaos retiré ou si ce dernier n'a pu être placé sur la table. Le champion est à présent une unité séparée, non engagée, non opérationnelle qui ne bénéficie pas de ses règles spéciales ni de ses équipements d'origine. Il conserve toutefois sa *marque du Chaos* (s'il en possédait une). Il demeure votre *seigneur de guerre* s'il l'était déjà, mais perd son *trait de seigneur de guerre*.
- 23 Frénésie Warp:** *Le champion est consumé par la rage.* Le champion gagne +1 en Attaques.
- 24 Fragment d'immortalité:** *Le champion trompe la mort.* Le champion gagne la règle spéciale *guerrier éternel*.
- 25 Force du Berserk:** *Le pouvoir afflue dans ses veines.* Le champion gagne +1 en Force.
- 26 Occulum Arcanum:** *Un œil injecté de sang émerge de sa chair.* Le champion gagne +1 en Capacité de Tir.
- 31 Cérébrocogitateur:** *Son esprit est plus vif que la pensée.* Le champion gagne +1 en Initiative.
- 32 Bouffi:** *Sa chair devient poisseuse et boursofflée.* Le champion récupère tous ses Points de Vie perdus. S'il n'en avait pas perdu, il gagne +1 Point de Vie.
- 33 Enveloppe cristalline:** *Sa peau miroite comme du diamant.* Le champion gagne +1 en Endurance.
- 34 Bouclier de force:** *L'énergie du Warp l'enveloppe d'ombre.* Le champion gagne la règle spéciale *discretion*.
- 35 Mécanoïde:** *Sa chair et son armure ne font plus qu'un.* La Sauvegarde d'Armure du champion est améliorée de +1.
- 36 Lame du Chaos:** *L'arme favorite du champion est imprégnée de la puissance brute du Warp.* Choisissez une des armes de mêlée du champion s'il en possède, qui gagne la règle spéciale *fléau de la chair*.
- 41 Magophage:** *Les pouvoirs puisés dans le Warp et ceux qui en usent n'ont aucune emprise sur ce champion.* Lorsque le champion ou son unité réussissent à *abjurer le sorcier*, le psyker ennemi subit une touche de Force 6, PA 2.
- 42 Destin cosmique:** *Le champion est touché par le destin.* Le champion peut relancer ses sauvegardes d'armure ratées.
- 43 Venimeux:** *Le simple toucher du champion est toxique.* Les attaques de mêlée du champion suivent la règle spéciale *empoisonné*.
- 44 Croisé impie:** *Pour ce champion, se reposer c'est mourir.* Le champion suit la règle spéciale *croisé*.
- 45 Charge météorique:** *Le champion charge tel un taureau.* Le champion suit la règle spéciale *marteau de fureur*.
- 46 Aura de glace:** *Du corps du champion émane un froid mortel.* Les figurines ennemies en contact socle à socle avec le champion à la fin du rang d'Initiative 1 subissent une touche de Force 4, PA 5.
- 51 Esprit de métal:** *La résolution du champion est absolue.* Le champion suit la règle spéciale *volonté d'adamantium*.
- 52 Arme transmutée:** *Son bras fusionne avec son arme à feu.* Choisissez une des armes de tir du champion s'il en possède, qui gagne +1 en Force (cela s'applique aux deux armes s'il s'agit d'une arme combinée).
- 53 Aversion totale:** *L'ire du champion bouillonne en lui.* Le champion gagne la règle spéciale *haine*.
- 54 Griffes Warp:** *Ses griffes sont capables de déchirer la réalité.* Le champion gagne la règle spéciale *lacération*.
- 55 Voleur de vie:** *Ses ennemis tombent en décrépitude.* Les attaques de mêlée du champion suivent la règle spéciale *mort instantanée*.
- 56 Fine lame:** *Son arme est une extension de lui-même.* Le champion gagne +1 en Capacité de Combat.
- 61 Voix d'Horus:** *On ne saurait désobéir aux ordres du champion.* Le champion gagne la règle spéciale *obstiné*.
- 62 Distorsion temporelle:** *Autour du champion, le temps est altéré.* Le champion gagne la règle spéciale *course*.
- 63 Masochisme:** *Le champion a acquis le goût de l'agonie.* Le champion gagne la règle *insensible à la douleur*.
- 64 Bienfaits multiples:** Effectuez 1D3+1 jets sur ce tableau, en relançant les résultats *dégénérescence* et *apothéose*.
- 65-66 Apothéose:** Le champion est transformé en prince démon avec armure énergétique. Suivez les règles de *dégénérescence* (voir résultat 21-22) avec les exceptions suivantes:
- Remplacez chaque occurrence des mots "enfant du Chaos" par "prince démon".
 - Si le champion porte une *marque du Chaos*, le prince démon compte comme un *démon* du dieu correspondant.
 - Si le champion était votre *seigneur de guerre*, il conserve son *trait*.

ARME-DÉMON

Les plus puissantes armes que manient les champions du Chaos abritent l'essence d'un démon, emprisonné grâce aux rites complexes des forges infernales. Chacune de ces armes est un artefact unique, portant le nom de l'entité qui y est piégée. Certaines n'en manifestent qu'un léger ressentiment, tandis que d'autres, enragées par leur sort, trouvent la force d'asservir leur porteur.

Au début de chaque sous-phase de Combat durant laquelle le porteur d'une arme-démon est *verrouillé* en corps à corps, jetez 1D6. Sur un résultat de 1, la figurine perd immédiatement 1PV sans sauvegarde d'armure possible, et sa CC est réduite à 1 jusqu'à la fin de la phase. Sur 2+, le porteur gagne un nombre d'Attaques égal au résultat du dé jusqu'à la fin de la phase. Si le porteur possède plusieurs armes de mêlée, effectuez ce jet de dé seulement s'il choisit d'utiliser son arme-démon.

VÉTÉRANS DE LA LONGUE GUERRE

De nombreuses factions de space marines du Chaos ont livré une guerre constante contre l'Imperium de l'Humanité, depuis des siècles, voire des millénaires. La rage qu'ils éprouvent à l'égard de leurs frères restés loyaux à l'Empereur a eu le temps de les consumer, au point d'éclipser toute autre forme d'émotion. C'est notamment le cas des membres des légions hérétiques qui marchèrent sous la bannière d'Horus il y a dix mille ans, et qui ont poursuivi le combat contre les space marines impériaux depuis lors.

Les figurines sujettes à la règle *vétérans de la Longue Guerre* suivent la règle *haine (space marine)* (voir la note du concepteur page 28) et bénéficient de +1 en Commandement (souvenez-vous que le Cd d'une figurine ne peut pas dépasser 10). Lorsque la règle vétérans de la Longue Guerre est listée parmi les règles spéciales d'une unité, l'amélioration du Commandement a déjà été prise en compte dans son profil.

MARQUES DU CHAOS

Si une figurine se voit gratifiée d'une marque de l'un des quatre grands dieux du Chaos, cela signifie que ce guerrier s'est voué à l'une de ces divinités, laquelle l'a nanti en retour de capacités spéciales.

Une figurine ou une unité ne peut recevoir qu'une seule *marque du Chaos*. Un *personnage indépendant* portant une marque du Chaos ne peut pas rejoindre une unité qui arbore une marque du Chaos différente. Lorsqu'une marque du Chaos est listée parmi les règles spéciales d'une unité, ses effets auront déjà été pris en compte dans son profil, lorsqu'ils sont applicables.



MARQUE DE KHORNE

La marque de Khorne n'est accordée qu'aux guerriers dont la rage et la férocité sans limite font honneur au Dieu du Sang. En retour, Khorne gratifie ces combattants d'une colère impie qui brûle en eux comme une étoile.

Les figurines portant la *marque de Khorne* suivent les règles spéciales *rage* et *contre-attaque*.



MARQUE DE NURGLE

La bénédiction de Nurgle se manifeste autant par d'atroces maladies que par la constitution surhumaine nécessaire pour leur survivre.

Les figurines portant la *marque de Nurgle* ajoutent +1 à leur Endurance. En outre, un psyker avec la marque de Nurgle doit générer au moins un de ses pouvoirs dans la *discipline de Nurgle* (page 71).



MARQUE DE TZEENTCH

Ceux qui se vouent à Tzeentch sont protégés par la prescience du Maître de la Manipulation.

Les figurines portant la *marque de Tzeentch* améliorent leur sauvegarde *invulnérable* de +1 (jusqu'à un maximum de 3+). Si la figurine n'en possède pas, cette marque lui confère une sauvegarde *invulnérable* de 6+. En outre, un psyker avec marque de Tzeentch doit générer au moins un de ses pouvoirs dans la *discipline de Tzeentch* (page 70).

Par exemple, les Thousand Sons possèdent une aura de sombre gloire (sauvegarde invulnérable 5+) et la marque de Tzeentch: ils bénéficient d'une sauvegarde invulnérable totale de 4+.



MARQUE DE SLAANESH

Les adeptes de Slaanesh voient leurs sens et leurs réflexes affûtés à un niveau surnaturel, afin de se délecter à l'extrême de toutes les sensations qu'un champ de bataille peut offrir. Un guerrier pourvu d'un tel don se déplacera avec une agilité troublante. Sa lame pourfendra ses adversaires en jaillissant telle la langue d'un serpent tandis que le séide du Prince des Plaisirs exécutera un effroyable ballet de mort.

Les figurines portant la *marque de Slaanesh* bénéficient d'un bonus de +1 en Initiative. En outre, un psyker avec la marque de Slaanesh doit générer au moins un de ses pouvoirs dans la *discipline de Slaanesh* (page 71).

SEIGNEURS DU CHAOS

"J'ai assassiné des milliers d'êtres au nom de l'Empereur pour qu'il me gratifie de son silence. À présent ses roquets jappent à chaque vie que je fauche, et les dieux m'ont promis la galaxie."

Un seigneur du Chaos est un roi guerrier tyrannique qui ne vit que pour noyer les mondes dans le sang et mettre des systèmes entiers à genoux au nom de ses divinités impies. S'ils sont à présent dévorés par leur ambition et leur orgueil, nombre de ces champions furent jadis de nobles capitaines ou de fiers maîtres de chapitre de l'Adeptus Astartes, dont l'âme a été corrompue par des décennies de guerres incessantes.

Il faut une force de caractère et un charisme exceptionnels pour unifier les bandes guerrières qui rôdent dans le Warp, et même ainsi, un seigneur en devenir ne pourra être partout à la fois. Seuls les favoris des dieux peuvent en appeler à la fois aux mortels et aux démons.

Tous les seigneurs du Chaos ont une stature impressionnante, leur physique déjà imposant magnifié par la caresse capricieuse du Warp. Leur équipement va généralement de pair avec leur étrange apparence; un seigneur du Chaos peut ainsi fendre ses ennemis avec une énorme hache tronçonneuse, les calciner au moyen d'une antique arme combinée, ou fracasser les blindages grâce à une arme-démon hurlante. Quelle que soit leur affiliation, ces conquérants livrent bataille en première ligne, seule place où la tuerie de la guerre peut éclipser la rancœur de leur trahison tandis qu'ils démembreront impitoyablement leurs frères loyalistes.

SEIGNEURS DE KHORNE

La colère des seigneurs de Khorne est telle qu'elle brouille leur perception et les pousse à massacrer sans discrimination. Ce sont des brutes engoncées dans une armure couverte de sang. Beaucoup conservent leur intellect, mais sur le champ de bataille, leur fureur sanguinaire est telle qu'on peut aisément les confondre avec des sauvages sans cervelle.

SEIGNEURS DE TZEENTCH

L'Architecte du Changement octroie à ses serviteurs l'accès à un pouvoir quasi illimité. De tels seigneurs ont une aptitude surnaturelle pour duper leurs ennemis et manifestent souvent des mutations comme un halo de flammes sombres, un troisième œil ou un corps cristallin qui reflète les visages hurlants d'ennemis vaincus.

SEIGNEURS DE NURGLE

Les seigneurs de Nurgle sont des colosses crasseux, dont l'abdomen bouffi exhale une odeur de graisse rancie et dont la peau distendue présente une pâleur cadavérique. Ils apprécient cependant les splendeurs offertes par Grand-père Nurgle et n'ont de cesse d'arpenter les étoiles pour répandre l'entropie au nom du Père des Pestes.

SEIGNEURS DE SLAANESH

Les seigneurs de Slaanesh sont dotés d'étranges organes sensitifs et d'amplificateurs d'humeur qui leur permettent de savourer intensément les stimuli inondant les champs de bataille. Leur vie est un tourbillon d'excès, et leur esprit est si vif qu'ils se battent avec une adresse fulgurante.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur du Chaos	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Arme de corps à corps, armure énergétique (p. 68), grenades frag et antichars, pistolet bolter.

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (p. 28), personnage indépendant, sans peur.

TROUPES DU CHAOS

Les champions du Chaos se battent rarement seuls, car leur réputation, ou la volonté de leurs dieux, attire les suivants. Les armées aux ordres des plus méritants ne comptent pas que des space marines du Chaos, mais aussi des hérétiques, des monstres et des mutants. Ces champions et leurs troupes luttent aussi bien entre eux que contre toutes sortes d'adversaires, tant par dévotion envers leurs maîtres qu'en quête d'artéfacts, d'armes et de savoir.

SORCIERS

"La pyromancie rudimentaire de l'Imperium est l'arme d'un enfant apeuré.
Nous seuls avons le courage de brandir la force brute de l'Immaterium."

Les sorciers du Chaos modèlent la destinée de la galaxie à travers des rituels interdits et des pactes indicibles. Ils canalisent les dangereuses énergies du Warp pour lancer des maléfices et des boules de feu éthérique, et peuvent façonner l'univers matériel d'une simple malédiction haineuse. Ces individus sont invariablement déments et corrompus. Ils s'estiment au-dessus des considérations des mortels, mais en réalité, ce ne sont que des pions pour les dieux du Chaos, qui se délectent de leurs péripéties comme de leur trépas.

La frontière entre pouvoir psychique et sorcellerie est ténue. Les chapitres de l'Adeptus Astartes peuvent s'en défendre, mais chaque fois qu'un archiviste space marine utilise la force de son esprit, il risque de souiller son âme. Dans le feu de la bataille, même le plus compétent des psykers peut excéder ses limites, et au lieu d'être révolté par les conséquences, ressentir une fascination prohibée. De telles émotions sont le premier pas sur la voie d'un mal insondable. À partir de cet instant, les rêves du psyker seront peuplés de murmures de promesses doucereuses et de visions d'immortalité. Ceux qui y succombent deviennent des sorciers, des êtres capables de véhiculer les pouvoirs maléfiques des dieux sombres.

Les sorciers ne cherchent qu'à étendre leur influence et leurs connaissances. Ils pensent avoir reçu l'illumination, et ne plus être aveuglés par leur loyauté futile au seigneur charognard de l'Imperium, ce qui les a rendus plus inhumains que les guerriers à leurs côtés. Certains sont des stratèges dépourvus d'empathie qui déversent toute leur haine sur l'univers; Ygethmor le Trompeur a jadis instauré un culte du Jugement Dernier qui dépeupla tous les mondes habités du système Corriallis. D'autres agissent comme éminence grise auprès des seigneurs du Chaos. Ils adoptent une attitude faussement servile tout en prodiguant des conseils servant subtilement leurs propres desseins. Plus rares sont les sorciers à arpenter les recoins cachés de l'univers afin d'en révéler les secrets et faire sombrer davantage la galaxie dans le Chaos.

Quels que soient leurs buts, les sorciers savourent l'exaltation de la Longue Guerre. La moindre résistance est un prétexte à déchaîner les vents hurlants de l'Immaterium. L'amertume de ces psykers se manifeste sur le champ de bataille comme une force palpable; des crânes chauffés à blanc s'abattent depuis les cieux, la maladie étouffe les âmes à proximité et les hommes sont changés en monstruosités sur leur passage. Les prouesses martiales communes à tous les space marines du Chaos sont exacerbées par les armes des sorciers. Si un ennemi s'approche trop, ces champions des dieux sombres le faucheront tout en lui arrachant son âme, par leurs projectiles arcaniques ou sous les coups de leurs sceptres de force.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sorcier	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Arme de force, armure énergétique (p. 68), grenades frag et antichars, pistolet bolter.

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (p. 28), personnage indépendant, psyker (niveau de maîtrise 1).

PSYKER: Un sorcier génère ses pouvoirs parmi les disciplines **Biomancie**, **Pyromancie** et **Télépathie**.

LES THOUSAND SONS

La légion des Thousand Sons a donné naissance aux premiers sorciers space marines du Chaos. Avant même l'Hérésie, la soif de connaissance des Thousand Sons était intarissable. Ils se tournèrent vers les sciences occultes et la pratique de la sorcellerie, puis, lors de la rébellion, ils s'allièrent à Horus. Sur les mondes démons de l'Œil de la Terreur, de nombreux sorciers de cette légion étudient la magie sous la tutelle de leur primarque-démon, Magnus le Rouge, et sont considérés à juste titre comme les plus accomplis de toute leur caste.

PRINCES DÉMONS

Éternels Blasphémateurs, Princes Noirs.
Porteurs de Mort, Vassaux des Dieux du Chaos.

Les princes démons sont des monstres qui dominent de leur hauteur les mortels qu'ils mènent à la bataille. Ces parangons du mal revêtent diverses formes, toutes nimbées d'une aura de terreur et de puissance. Ils se ruent au combat en ignorant le picotement des balles ennemies, et leur rire surnaturel résonne à en glacer le sang. L'énergie du Warp luit dans leurs yeux, et des flammes noires s'échappent de leur bouche tandis que leurs mots tuent aussi sûrement qu'une lame acérée. Ce sont des créatures de cauchemar, le Chaos incarné.

Le but ultime de la plupart des champions du Chaos est l'immortalité, ce qui est loin d'être impossible aux séides des puissances de la ruine. Les rares élus à parvenir au bout de la voie du champion se voient gratifiés de la vie éternelle. Parmi des milliers d'aspirants qui échouent dans cette quête, un serviteur exceptionnel gravira leurs cadavres amoncelés jusqu'à atteindre le pinacle de son cheminement macabre. Au fil des siècles, de tels champions ont offert en sacrifice des planètes entières, et risqué la mort et les mutations débilantes dans l'espoir d'attirer sur eux le regard des dieux. Même ainsi, le meurtre n'est pas suffisant, car seuls ceux qui servent la cause de leurs maîtres sont élevés au rang

de démons. Ce sont alors des demi-dieux, qui hurlent leur triomphe dans la nuit tandis que leur corps se gorge des énergies de l'Immaterium.

Les plus infâmes de cette engeance sont les primarques-démons. Jadis les propres fils de l'Empereur, ce sont eux qui conduisirent les légions renégates sur la voie de la damnation lors de l'Hérésie d'Horus. Des millénaires plus tard, ces infâmes individus menacent toujours la galaxie. Pourtant, un prince démon demeure un pantin des dieux sombres ; au même titre que ses serviteurs mortels, il n'est qu'une extension de la volonté de son maître. Les démons ne peuvent pas être tués définitivement, mais juste bannis temporairement dans le Warp : une fois acquis le statut de démon, même la mort n'offre aucun répit, rien qu'une éternité de servitude.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prince démon	9	5	6	5	4	8	5	9	-

TYPE D'UNITÉ : Créature monstrueuse (personnage).

ÉQUIPEMENT : Arme de corps à corps.

RÈGLES SPÉCIALES :

Démon, sans peur, vétérans de la Longue Guerre (p. 30).

AMÉLIORATIONS :

Démon de Khorne : Les démons de Khorne suivent les règles spéciales *charge féroce* et *haine* (*démons de Slaanesh*).

Démon de Tzeentch : Les démons de Tzeentch suivent la règle spéciale *haine* (*démons de Nurgle*). De plus, ils relancent les jets de sauvegarde ayant donné 1.

Démon de Nurgle : Les démons de Nurgle suivent les règles spéciales *haine* (*démons de Tzeentch*), *dissimulation*, ainsi que *lent et méthodique*.

Démon de Slaanesh : Les démons de Slaanesh suivent les règles spéciales *course*, *haine* (*démons de Khorne*) et *perforant*. Ils peuvent ajouter 3ps à leur *sprint* (1D6+3ps au total).

Psyker : Certains princes démons sont *psykers*. Si cette amélioration est choisie, leurs pouvoirs sont générés parmi les disciplines de **Biomancie**, de **Pyromancie** et de **Télépathie**. Si le prince démon est amélioré en démon de Nurgle, de Slaanesh ou de Tzeentch, il doit aussi sélectionner au moins un pouvoir issu respectivement des disciplines de **Nurgle**, de **Slaanesh** ou de **Tzeentch**.

Ailes : Les princes démons ailés changent leur type d'unité en *créature monstrueuse volante* (*personnage*).



TECHMANCIENS

"Enchaîner l'âme et forger la chair. Les lier à la machine et se débarrasser de ce qui reste."

Les techmanciens sont les maîtres des machines. Leurs origines remontent au clergé de Mars pour la plupart, que ce soit au travers du schisme du Mechanicum ou de la doctrine rigide des techmarines. Toutefois, si l'Adeptus Mechanicus considère la technologie comme sacrée, les techmanciens cherchent activement à en percer les secrets pour la dompter.

Les techmanciens sont intimement persuadés que l'humain est limité par sa nature mortelle. Toutefois les démons sont dépourvus de substance et les machines, bien que physiquement indomptables, n'en sont pas moins inertes. Ainsi les techmanciens poursuivent-ils une quête éternelle pour combiner les forces des trois éléments en éliminant leurs faiblesses. S'ils le pouvaient, ils conquerraient la galaxie pour la remodeler en une machine-démon géante faite de chair et de métal. Les techmanciens eux-mêmes aspirent à incarner cette fusion impie d'homme, de démon et d'acier, et dans leur recherche de la forme parfaite, leur humanité finit souvent éclipsée, au point que le techmancien n'est plus qu'un cerveau et une moelle épinière engoncés dans une approximation métallique de space marine du Chaos. Des pinces, mécanismes et autres outils de découpe ou de soudure à fusion émergent ainsi de la forme altérée du techmancien.

Bien que chaque techmancien soit expert en réparation de campagne et en poliorcétique, son véritable talent ne s'épanouit qu'au cœur d'une forge infernale, particulièrement celles situées dans l'Œil de la Terreur. C'est là que les esprits de la machine impériaux capturés sont rendus fous tandis que leur carcasse est remodelée en une forme bestiale. Les princes démons précipitent des créatures démoniaques mineures dans les rouages d'usines procréatrices mécanoïdes qui enfantent des machines de destruction rougeoyantes. Cette effroyable industrie est supervisée par les techmanciens, pionniers de la mécamorphose, leur silence de pierre tombale troublé seulement par leurs ordres ou par leurs rituels. Lorsque le temps de la guerre vient enfin, des armées entières de machines se déversent en grondant dans l'univers matériel, menées par leurs maîtres mécanisés, dont l'ambition démesurée est de provoquer la ruine de l'Imperium de l'Humanité.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Techmancien	4	5	4	4	2	4	2	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Hache énergétique, métalloderme (p.68), pistolet bolter, grenades frag et antichars, mécanismes (p.66).

RÈGLES SPÉCIALES : Champion du Chaos (p.28), personnage indépendant.

Machinations : Lors de chacune de vos phases de tir, au lieu de tirer avec ses armes, un techmancien peut soit réparer un seul véhicule ami endommagé, soit maudire un seul véhicule ennemi. Le techmancien ne peut pas utiliser cette capacité s'il s'est jeté à terre ou s'il bat en retraite.

- Pour réparer un véhicule, le techmancien doit se trouver en contact socle à socle avec lui, ou y être embarqué. Lancez 1D6 (+1 au résultat si le techmancien a des mécanismes). Sur 5 ou plus, vous pouvez soit restaurer un Point de Coque perdu précédemment, soit réparer un dégât *arme détruite* ou *immobilisé* subi précédemment, avec effet immédiat.
- Pour maudire un véhicule, le techmancien doit se trouver à 18ps ou moins de lui. Effectuez un jet pour toucher le véhicule en utilisant la Capacité de Tir du techmancien. Si une touche est obtenue, toutes les armes du véhicule suivent la règle *surchauffe* jusqu'à la fin de son prochain tour.

Saboteur : Après le déploiement, mais avant les redéploiements des *scouts* et le déploiement des *infiltrateurs*, désignez un élément de terrain dans la zone de déploiement ennemie (qui ne doit pas avoir été sélectionné avec l'armée), sa sauvegarde de *couvert* est réduite d'un point. Par exemple, une ruine (sauvegarde de *couvert* de 4+) prodiguerait une sauvegarde de *couvert* de 5+. Un élément de terrain ne peut être *saboté* qu'une seule fois.



APÔTRES NOIRS

"Seigneurs du Warp! Pères de la décrépitude, du sang, du désir et du changement, entendez mon appel!
Conférez-nous une parcelle de votre grandeur, afin que nous façonnions ce jour en votre nom!"

Les apôtres noirs forment le clergé des dieux sombres. Tout comme les chapelains des space marines loyalistes sont les garants de la foi de leur chapitre, les apôtres noirs dévouent leur vie à la propagation de la parole impie, et répandent activement le culte du Chaos à travers la galaxie. Leurs efforts s'en trouvent par ailleurs récompensés, car ils irradient une aura de protection démoniaque qui ondule tandis qu'ils scandent leurs prières blasphématoires.

Selon les apôtres noirs, l'Éclésiarchie ne tisse qu'un pâle tissu de mensonges comparé au sang et à la fureur de leur foi. Et ce ne sont pas là de simples mots, car les puissances de la ruine peuvent réellement d'adresser aux mortels au travers des apôtres noirs. Il n'est donc pas rare de voir l'un d'eux se raidir soudain, ses yeux devenir vitreux, pendant qu'il balbutie en crachant du sang. Ceux qui comprennent ce langage affirment qu'il s'agit de celui des dieux eux-mêmes.

Les apôtres noirs sont tenus en haute estime au sein de leur confrérie, où leur charisme et leur conviction galvanisent les guerriers en les exhortant à accomplir les actes les plus terribles. Le joug de l'Imperium crée un grand ressentiment chez les esprits faibles, et les apôtres noirs savent attiser ces étincelles jusqu'à ce que montent les flammes de l'hérésie. Lorsque ces effroyables prêcheurs infiltrent un monde impérial, les cultes cachés s'unissent et des alliances de longue date se concrétisent. Rapidement, on retrouve les corps des Adeptus Arbites, des juges et des aristocrates pendus haut et court. Mutants et déments pullulent, en infectant la populace de la caresse corruptrice du Chaos. Puis, lorsque tous ces humains hystériques sont sur le point de s'entre-dévorer, l'apôtre noir les rassemble en une vaste armée et lance une grande croisade contre les forces de l'Imperium.

Ce ne sont pas seulement les hérétiques et les traîtres qui se massent sous la bannière des apôtres noirs. Il est notoire que ces servants du Chaos parviennent à rallier à leur cause des régiments entiers de la Garde Impériale, voire des groupes isolés de space marines. Dans une galaxie en perpétuel conflit, la rébellion peut se répandre comme une traînée de poudre. Des archives mentionnent des planètes corrompues par un seul apôtre noir. Lorsque toute la population s'est mise à scander des hymnes impies jusqu'à ce que des démons arpentent librement les rues. Le pouvoir des apôtres noirs réside dans les hordes qui les suivent, une marée inexorable de damnés capable d'ébranler la montagne qu'est l'Imperium.

Un apôtre noir paré pour la guerre est une figure imposante. Son antique armure énergétique est gravée de textes occultes et couverte de parchemins en peau humaine où sont inscrits de puissantes invocations. La peau de l'apôtre lui-même est tatouée de prières au Chaos, et son poing est serré sur un crozius arcanum perverti, une version corrompue de l'insigne de l'office des chapelains. Toutefois, la plus puissante arme des apôtres noirs est leur voix, par laquelle des guerres sont déclarées et les récompenses des dieux attribuées.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Apôtre noir	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p.68), grenades frag et antichars, masse énergétique, pistolet bolter, sceau de corruption (p.66).

RÈGLES SPÉCIALES : Champion du Chaos (p.28), personnage indépendant, zélote.

Loués soient les dieux sombres ! Après le déploiement, si un personnage de l'unité de l'apôtre noir (y compris lui-même) effectue un jet sur le tableau des Bienfaits du Chaos, il peut le relancer.

Démagogue : Les unités amies tirées de ce Codex et à moins de 6ps de l'apôtre noir doivent utiliser son Commandement.



SPACE MARINES DU CHAOS

"Plus longue est la chute de ceux qui atteignent les sommets de la gloire lorsqu'ils plongent dans les abysses."

L'Adeptus Astartes fut créé en tant que force armée ultime de l'Empereur. D'une taille dépassant les deux mètres, chaque space marine a reçu les glandes progénoïdes des primarques, qui ont renforcé son squelette et sa musculature, et l'ont doté d'un second cœur, ainsi que d'organes spéciaux permettant de combattre et de survivre dans les pires conditions. Ils recouvrent de leurs blessures à une vitesse remarquable et sont quasi insensibles à la douleur. Leur volonté est endurcie par un entraînement constant, et ils se battent avec ferveur sans hésitation, ni pitié, ni lâcheté. À tout cela s'ajoutent les meilleures armes et armures de la galaxie pour faire des space marines les plus redoutables combattants de l'Imperium.

Les space marines du Chaos possèdent tous ces atouts, assortis des pouvoirs du Chaos et d'une dévotion fanatique à ses divinités. Depuis l'Hérésie d'Horus, les space marines n'ont eu de cesse de succomber à l'attrait du Chaos, que ce soit pour servir des idéaux, ou pour poursuivre des objectifs, plus personnels. Reniant l'Imperium et la lumière de l'Empereur, ces guerriers savent qu'ils ne connaîtront ni la paix ni le pardon. Ils sont irrémédiablement voués à suivre leur nouvelle voie, et ne peuvent espérer aucune clémence de la part de leurs frères de bataille de jadis.



L'armement des space marines du Chaos diffère peu de celui de leurs homologues loyalistes car le matériel de l'Adeptus Astartes est conçu pour durer. Leur arme de base demeure le bolter, dont certaines variantes datent de dix mille ans, bien que les unités affectionnant le combat rapproché favorisent également les pistolets bolters accompagnés de lames, voire d'épées ou de haches tronçonneuses. L'uniformité est rare entre les escouades, car l'organisation de l'ancienne légion ou chapitre a volé en éclats lorsque ses combattants se sont tournés vers le Chaos. Au lieu d'un sergent, une bande de space marines du Chaos suit le plus fort et le plus impitoyable de ses membres. Ces guerriers couverts de sang luttent pour la faveur des dieux afin de devenir eux-mêmes de puissants champions. Leur équipement varie sensiblement et peut comprendre des armes prises en guise de trophées sur des ennemis vaincus, et des éléments ésotériques datant de l'Hérésie et entretenus avec le plus grand soin. Les champions de ces unités luttent âprement pour s'élever dans les rangs des space marines du Chaos, et répandent le sang des plus redoutables ennemis afin d'attirer sur eux le regard des dieux sombres.

HAVOCS

Certaines unités de space marines du Chaos, appelées havocs, manient une grande proportion d'armes lourdes pour annihiler leurs ennemis jurés. Ces escouades apportent une puissance de feu antichar et antipersonnel dévastatrice, et noient des portions entières du champ de bataille sous leurs salves.

La sensation de dispenser abondamment la mort dans les rangs ennemis finit par rendre les havocs obsédés par la puissance de leurs armes. Ils se considèrent comme des dieux du champ de bataille, qui annihilent la vermine adverse à chaque caresse sur la détente. Les havocs qui s'attardent dans le Warp voient leurs armes fusionner avec eux au fil du temps, elles deviennent des extensions de leur propre corps, dont on ne saurait les déposséder. Chair et mécanismes mutent, le plasma sanguin devient hautement volatil, et les trémies de rechargement se changent en orifices voraces qui réclament bruyamment des munitions. L'arme et le space marine ne font alors plus qu'un. Telle est la voie du Chaos. Lorsque Warp et espace matériel se superposent, c'est l'obsession, et non plus la nature, qui façonne le monde. Ainsi la noirceur d'âme d'un havoc prend-elle une forme charnelle, pour que tous en soient témoins.

ÉLUS

Les plus aguerris des space marines du Chaos deviennent des "élus". On peut les identifier au premier coup d'œil, tant il est évident qu'ils ont été favorisés parmi les leurs. Leur armure baroque est ornée de runes impies et leurs casques grimaçants leur donnent l'apparence de démons rageurs. Ils possèdent le meilleur équipement à disposition de la troupe et sont encore plus haineux et insensibles que les autres space marines renégats. Ils ne font en effet aucun cas de sacrifier la vie de leurs compagnons si cela leur permet d'accroître leur prestige auprès des puissances de la ruine.

Les escouades d'élus cumulent des siècles d'expérience du combat et sont inmanquablement à la pointe des assauts, là où elles peuvent engranger gloire et butin. Les élus affichent une suffisance à faire passer pour bienveillants ceux qui marchent à leurs côtés. Ils ne s'inclinent qu'auprès des dieux eux-mêmes, et parfois des champions du Chaos qui commandent les armées chargées d'exécuter leur volonté.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space marine du Chaos	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Havoc	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Aspirant champion	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Élu	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Champion élu	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie. L'Aspirant champion et le champion élu sont de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT: Arme de corps à corps (aspirant champion, champion élu et élu uniquement), armure énergétique (p. 68), bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (aspirant champion et champion élu uniquement) (p. 28).

MOTARDS DU CHAOS

Les motards du Chaos sont bien équipés et très mobiles. Leurs montures d'acier sont hérissées de lames et de pointes, et ils dégagent un sentiment sinistre et mécanique. Même parmi les space marines du Chaos, les escadrons de motards sont réputés pour leur cruauté. Ils poursuivront inlassablement l'ennemi afin de le tuer ou de le capturer, voire dans l'espoir d'être conduit jusqu'à de nouvelles victimes. Certains ont fusionné avec leur destrier, dont les échappements crachent un feu éthérique, tandis que de l'huile coule dans leurs veines.

Les motards du Chaos excellent en mission de reconnaissance ou en raid derrière les lignes ennemies. Tout comme leurs alter ego loyalistes, les motos du Chaos sont robustes et conçues pour les terrains accidentés, bien que l'altération du Chaos ait souvent transcendé leur statut de simple machine. Elles possèdent des bolters jumelés dont le motard peut user tout en conservant le contrôle de sa monture, et leurs lames et pointes acérées peuvent démembrer les corps tandis qu'elles passent en trombe.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard du Chaos	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Champion motard	4	4	4	5	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Moto. Le champion motard est de type **moto (personnage)**.

ÉQUIPEMENT: Arme de corps à corps, armure énergétique (p. 68), grenades frag et antichars, moto du Chaos (p. 66), pistolet bolter.

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (champion motard uniquement) (p. 28).



ARMURE ÉNERGÉTIQUE DU CHAOS

Au temps de l'Hérésie, les armures de croisade étaient en train de disparaître au sein des Légions, cédant leur place à des versions améliorées des armures space marines. En dépit de cela, la féroce des combats obligea les deux camps à remettre en service leurs anciennes armures, ainsi qu'à cannibaliser celles de leurs frères tombés pour remplacer leur matériel détruit.

Les armures des légions renégates reflètent cette période troublée et arborent généralement des plaques de plastacier rivetées au lieu de la céramite lisse des modèles plus récents. Des câbles d'alimentation exposés se fondent en veines et en tendons, et de nombreux space marines du Chaos individualisent leurs armures par des cimiers, des cornes, des crânes, des chaînes et des piques. L'armure des renégats les plus récents peut être quasi identique à celles employées par leur ancien chapitre, mis à part le retrait ou la perversion des symboles d'allégeance à l'Empereur. Mais le plus souvent, leur longue exposition au Warp aura profondément altéré ces armures : il peut en émerger des épines ou des crêtes osseuses, ou bien des écailles luisant d'une énergie iridescente.



CULTISTES DU CHAOS

CULTES CONNUS DU SECTEUR EXCELSIOR : l'ordre de l'Aube Écarlate, la Fraternité du Sang, la Sinécure, le Chœur du Vide, les Lames du Nouvel Astre

Les masses grouillantes de l'Imperium ont colonisé la galaxie de part en part. Des milliards de milliards d'âmes travaillent nuit et jour dans un univers de plus en plus hostile. Des cités-ruches vertigineuses fermentent sous la surpopulation, des hab-complexes s'étendent sur des continents entiers, et des mondes industriels crissent sous l'effort d'innombrables ouvriers surveillés par le regard impérieux de leurs seigneurs et maîtres. Mais les adeptes de l'ordre établi ne peuvent être partout à la fois. Un régime aussi restrictif et oppressif que l'Imperium est propice aux insurrections, et certains poussent le mécontentement des foules pour servir leurs sombres desseins. La rébellion couve dans le cœur aigri de tout monde civilisé, et il ne lui faut guère qu'une étincelle pour l'embraser. Lorsque c'est le cas, le Chaos s'empresse alors de changer les hommes désespérés en fidèles serviteurs des dieux sombres.

À de rares exceptions près, les cultistes du Chaos se retrouvent sous diverses formes dans tout l'Imperium. Ils ressemblent à des humains ordinaires à première vue, mais leurs vêtements dissimulent leur peau tatouée et marquée de symboles insoutenables pour les fidèles de l'Empereur. Lorsque les space marines du Chaos arrivent sur une planète, la véritable

nature des cultistes est dévoilée. Les promesses de gloire des puissances de la ruine sont toujours promptes, et même l'initié du plus bas étage sait que se battre aux côtés de ces guerriers légendaires peut attirer sur lui le regard des dieux. Les cultistes s'équipent alors d'armures improvisées et d'armes de contrebande pour renverser l'Imperium, un hab-bloc après l'autre. Des régiments de fortune s'organisent autour des démagogues, car le quotidien des citoyens impériaux est si morne que la simple évocation d'un ordre nouveau peut les envoûter. Puis, la guerre éclate et les cultistes réunis en gangs se ruent au combat munis d'armes à feu primitives, les plus charpentés d'entre eux maniant des mitrailleuses, voire des lance-flammes industriels. Malgré cet arsenal rustique, les cultistes du Chaos sont souvent capables de défaire un ennemi supérieur sous le poids de leur nombre et de leur féroce désir d'éventrer l'Imperium. Rares sont ces humains crédules à réaliser que les meneurs charismatiques qui leur ont promis l'éternité sacrifieront leurs vies sans hésitation, comme ils dépenseraient de vulgaires munitions.



Comme le souligne l'Ordo Hereticus, la branche de l'Inquisition spécialisée dans la traque des sorciers, les cultistes du Chaos peuvent surgir de n'importe quel milieu. Soldats psychotiques, coupe-jarrets des gangs des ruches, nobles décadents, déserteurs, abhumains persécutés ou mutants reclus, tous se tournent vers le Chaos pour améliorer leur sort. Après tout, même un homme sans possession aura toujours son âme à offrir. Les dons reçus par les plus puissants cultistes sont comparables à ceux octroyés à leurs maîtres space marines du Chaos; des muscles de métal, un fléau tentaculaire à la place de la langue ou une tête cornue et bestiale. Tous exercent leur esprit et leur corps pour le jour où les favoris des dieux sombres les mèneront vers un futur lugubre et glorieux, lorsqu'ils se dresseront contre l'Imperium qu'ils exècrent et mettront la galaxie à feu et à sang.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cultiste du Chaos	3	3	3	3	1	3	1	7	6+
Champion cultiste	3	3	3	3	1	3	2	8	6+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie. Le champion cultiste est de type infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Arme de corps à corps, armure improvisée (p. 68), pistolet-mitrailleur.

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (champion cultiste uniquement) (p. 28).



POSSÉDÉS

"Se livrer corps et âme au Chaos – existe-t-il plus grand acte de dévotion ?"



Certains space marines du Chaos trouvent insuffisant de simplement mettre leurs âmes au service des dieux. Les plus avides de pouvoir, quel qu'en soit le prix, s'offrent sans retenue au Chaos, et deviennent les réceptacles volontaires des créatures immatérielles du Warp. Une telle possession est cependant la promesse d'une lente agonie, car le démon qui infeste le guerrier remodèle son corps selon ses besoins.

Les candidats à la possession passent des mois en rituels de dégradation et de scarification, afin de s'offrir en sacrifice et de préparer leur corps à l'accueil d'une entité démoniaque. Bien que la personnalité de ces guerriers à moitié fous en soit à jamais altérée, les possessions n'en sont pas moins de grandes célébrations de l'union entre mortel et démon. Elles sont marquées par des festivités dépravées, où les dévots scandent solennellement des hymnes impies.

Les possédés sont facilement identifiables à leurs traits grotesques et à leurs corps mutés. Ils peuvent présenter des griffes cruelles, des membres atrocement corrompus, des tentacules, des ailes, des bouches ou des yeux surnuméraires, voire des serres acérées pouvant éventrer la céramite comme l'acier. Ce sont d'incroyables limiers, capables de guider les flottes des space marines du Chaos à travers les méandres de l'Immatérium. Toutefois, leur principal rôle, celui qu'ils affectionnent le plus, reste de démembrer sauvagement tous ceux qui contestent la suprématie du Chaos.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Possédé	4	4	5	4	1	4	2	9	3+
Champion possédé	4	4	5	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie. Le champion possédé est de type infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p.68), arme de corps à corps.

RÈGLES SPÉCIALES: **Champion du Chaos** (champion possédé uniquement) (p.28), **cOURSE, démon, sans peur.**

Instruments du Chaos: Au début de chaque sous-phase de Combat, effectuez un jet sur le tableau ci-dessous pour chaque unité de possédés *verrouillée* en corps à corps. La mutation affecte tous les possédés de l'unité et dure jusqu'à la fin du tour.

1D3 MUTATION

- Force des damnés:** Les possédés relancent tous leurs jets pour blessés ratés.
- Griffes vorpales:** Les armes de mêlée des possédés sont PA3.
- Vitesse surnaturelle:** Les possédés bénéficient d'un bonus de +1 en Attaques et en Initiative.

TERMINATORS DU CHAOS

+++ DÉNOMINATION IMPÉRIALE: Brutus Apex. À engager avec la plus extrême prudence.
DOCTRINE DU CODEX: abattez le traître – faire feu à distance avec un armement antichar. +++

Les terminators du Chaos sont des vétérans engoncés dans des armures tactiques Dreadnought dégradées. Ils forment l'élite des forces de leur maître, car bien que pesants en comparaison de leurs frères en armure énergétique, rien ne saurait arrêter un terminator sur sa lancée en dehors du tir direct d'un laser antichar. Ces tueurs aguerris constituent souvent la garde personnelle d'un champion du Chaos révééré. Ils renforcent l'autorité de leur seigneur par leur efficacité impitoyable, et s'arrogent un butin confortable après chaque victoire. Ils sont généralement égocentristes, brutaux et vulgaires, et abusent de l'appui de leur maître et de leur puissance physique pour intimider le reste de leur force. Pour leur part, les autres space marines du Chaos se contentent d'intriguer pour le jour où ils pourront savourer un tel pouvoir.

Tout les space marines du Chaos s'accordent sur le caractère précieux des armures Terminator, car il s'agit d'artefacts sacrés qui doivent bénéficier d'une maintenance rigoureuse. Cette formidable cuirasse intègre un réseau de fibres synthétiques et un squelette d'adamantium pour supporter le poids conséquent des renforts de plastacier et des plaques de céramite de sa carapace. La légende veut que la Crux Terminatus qui orne

leur épaule incorpore un fragment de l'armure sacrée de l'Empereur. Chaque chapitre de l'Adeptus Astartes ne peut aligner qu'une centaine environ de ces équipements, dont la compréhension de certains de leurs systèmes, remontant à un âge révolu, a été oubliée. Néanmoins, les vétérans ayant l'honneur de revêtir ces chefs-d'œuvre constituent la meilleure infanterie de l'Imperium.

L'armure portée par un terminator du Chaos est en revanche aussi corrompue que le traître qu'elle abrite. Les insignes impériaux qui paraient jadis ses plaques d'épaule et ses jambières ont laissé leur place à l'œil d'Horus et à des têtes de mort, qui fixent d'un air accusateur les braves qui osent les regarder. De ses épaules massives se dressent des piques, sur lesquelles sont empalés des crânes ennemis comme autant de trophées illustrant les prouesses martiales de son porteur. Son casque a muté en un masque bestial d'où émergent des défenses ou des cornes tranchantes et il n'est pas rare qu'il ait fusionné avec le crâne du renégat en dessous. En conjonction avec la démarche pesante typique des terminators, ces ornements contribuent à dégager l'impression d'un prédateur monstrueux en quête de son prochain repas.



Les terminators du Chaos manquent de la vitesse nécessaire en assaut, aussi se rendent-ils généralement au combat à bord de Land Raider capables de fracasser les fortifications ennemies. Cela permet à leurs passagers d'atteindre l'ennemi sans subir la foudre qui est si souvent déchaînée contre eux. De même que leurs équivalents loyalistes, les terminators du Chaos peuvent aussi être directement téléportés au combat depuis les soutes de leurs vaisseaux de guerre, bien que pour ce faire, la sorcellerie remplace souvent la science. L'apparition subite d'une unité de terminators dans le quartier général adverse a sonné la fin sanglante de plus d'une campagne prolongée.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator du Chaos	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Champion terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie. Le champion terminator est de type infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Arme énergétique, armure Terminator (p.68), combi-bolter (p.65).

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (p.28) (champion terminator uniquement).

ENFANTS DU CHAOS

"Aspirer à la gloire avec chaque parcelle de son corps, pour être transformé en monstre de chair décérébré. Décidément, les dieux apprécient l'humour noir."

En dépit d'une puissance physique et d'une résistance considérable, les enfants du Chaos ne sont que des créatures démentes dépourvues de conscience. Leur intelligence a été sacrifiée sur l'autel d'une vaine ambition. Nombreux sont les champions prometteurs réduits à un abominable amas de chair et d'os hurlant de rage par ses nombreux orifices.

La générosité des dieux sombres va de pair avec leur inconstance. Lorsqu'elle bénit l'un de ses serviteurs, une divinité du Chaos peut le rendre plus fort, plus résistant, plus rapide, incroyablement attirant, extrêmement intelligent, ou accroître ses chances de réussite dans le monde d'une façon ou d'une autre. Par ailleurs, le dieu peut pressentir que son fidèle sujet gagnerait à voir ses orteils tomber, un œil pousser de son nombril ou être transformé en monstre de chair décérébré. La plupart des dons du Chaos prennent la forme de mutations physiques. Plus un champion en reçoit, et plus leur accumulation risque d'avoir des effets désastreux. Même le corps d'un space marine du Chaos ne peut supporter qu'un nombre limité de mutations avant de perdre toute cohérence.

Tout champion du Chaos, quel que soit son prestige, peut se retrouver changé en enfant du Chaos, car les dieux sombres sont versatiles. Un champion qui ne saurait mériter la récompense ultime d'être élevé au rang de démon deviendra certainement un enfant du Chaos, à moins de mourir avant. Tel est le lot des champions du Chaos: ceux qui survivent sont soit destinés à une gloire infernale et éternelle, soit à une fin ignominieuse sous forme de tas de protubérances amorphe.

L'apparence d'un enfant du Chaos est imprévisible et change constamment au cours d'une bataille. Il n'y en a pas deux identiques, et leur création doit autant à l'énergie du Chaos qu'à leur physiologie. Un enfant du Chaos peut déployer de nombreux membres, tentacules ou pinces de crabes, une carapace de chitine, des ailes vestigiales, des amas d'yeux pédunculés ondulant comme l'herbe sous la brise, un long cou préhensile ou une gueule béante garnie de dents semblables à des aiguilles. Certains arborent une tête ou un corps d'insecte, d'autres ressemblent à des amas de chair difformes d'où émergent des pointes osseuses suintant un pus acide. Cependant, tous sont hideux et redoutables à la fois.



Mutations aberrantes: Au début de chaque sous-phase de Combat, avant de déterminer les *attaques aléatoires*, effectuez un jet sur le tableau ci-dessous pour chaque unité d'enfants du Chaos *verrouillée* en corps à corps. La mutation affecte tous les enfants du Chaos de l'unité et dure jusqu'à la fin du tour.

1D3 MUTATION

- 1 **Armure sous-cutanée:** L'enfant du Chaos bénéficie d'une Sauvegarde d'Armure de 4+.
- 2 **Pseudopodes préhensiles:** L'unité d'enfants du Chaos lance 2D6 et conserve le meilleur résultat pour ses *attaques aléatoires*.
- 3 **Hémorragie toxique:** Les Attaques de l'enfant du Chaos suivent la règle spéciale *empoisonné* (4+).



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Enfant du Chaos	3	0	5	5	3	3	1D6	10	-

TYPE D'UNITÉ: Bêtes.

RÈGLES SPÉCIALES: Peur, rage, sans peur, très massif.

Attaques aléatoires: Au début de chaque sous-phase de Combat, lancez 1D6 pour chaque unité d'enfants du Chaos *verrouillée* au corps à corps. C'est le nombre d'Attaques (avant modificateur) dont dispose pour ce tour chaque enfant du Chaos de l'unité.

OBLITERATORS

Le Culte de la Destruction, les Fils de l'Annihilation, l'Ouragan de Métal.

Les monstrueux guerriers des cultes obliterator sont autant un blasphème envers la nature que contre le dieu-machine. Leur apparence est si pervertie, si inextricablement liée à leurs instruments de guerre, que chaque cellule de leur corps possède une étincelle de vie mécanique. Les technoprêtres de Mars rêvent d'accomplir une telle symbiose, mais seuls leurs frères hérétiques du Mechanicum Noir ont maîtrisé la fusion du métal et de la chair. Ils le doivent cependant à l'Immaterium, dont la nature corruptrice peut remodeler ensemble les matières inertes et animées à un niveau fondamental qui transcende la simple cybernétique. Grâce à leurs pouvoirs nés du Warp, les obliterator peuvent non seulement absorber leur armement, mais également créer des munitions à partir de leur chair de titane.

Les obliterator dépassent en taille les autres space marines du Chaos et sont aussi larges que hauts, à tel point que même les terminators qui escortent leurs seigneurs font figure de nains à côté d'eux. Les lambeaux de leur chair se tendent sur leur exosquelette de plastacier, tandis que des pistons s'activent sous leur peau cireuse. Ils s'abreuvent de prométhium et se nourrissent de munitions, et on prétend qu'un obliterator est capable de répliquer l'énergie qu'il consomme, quelle

qu'en soit la nature. Ce sont des cyborgs abjects capables de transmuter leur sang en plasma incandescent, dont les organes internes génèrent de l'électricité et dont le cerveau est plus électronique qu'humain. Au combat, leurs muscles se séparent en affûts sanguinolents qui poussent de leurs torsos et de leurs membres. Leurs fluides huileux bouillonnent et s'échappent en volutes de leurs évents tandis que leurs oculaires se verrouillent sur leur cible. Puis, dans un rôle de satisfaction, ces armes ambulantes libèrent des salves qui annihilent les soldats comme les machines.

Les cadres d'obliterator sont heureusement rares, mais ces monstres ont une affreuse tendance à apparaître où les combats battent leur plein, telle une tempête foudroyante qui dévaste leurs ennemis. L'Imperium est parvenu à obtenir quelques piètres enregistrements d'un culte obliterator en action, ce qui a engendré plusieurs théories à leur sujet. Certains membres de l'Inquisition pensent qu'ils résultent de recherches du Mechanicum Noir pour incarner l'Omnimesse, d'autres affirment que les obliterator sont infectés par une sorte de technovirus démoniaque. Les détracteurs de cette dernière théorie estiment qu'un tel virus ne peut exister et que la simple possession démoniaque suffit à expliquer les pouvoirs des obliterator. Seuls des érudits peuvent comprendre à quel point le terme de technovirus est impropre, car le Chaos peut corrompre la machine aussi facilement que la chair.

Les obliterator sont très prisés par les champions du Chaos. Leur présence est le plus souvent signalée parmi les troupes des techmanciens, en raison de leurs traits communs avec ces ingénieurs guerriers obnubilés par les machines, mais leur allégeance est irrévocablement acquise aux dieux sombres.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Obliterator	4	4	4	4	2	4	2	8	2+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

ÉQUIPEMENT: Métalloderme (p.68), gantelet énergétique.

RÈGLES SPÉCIALES: Démon, frappe en profondeur, lent et méthodique, massif.

Armes d'obliterator: Lors de chacune de vos phases de Tir, vous devez choisir dans la liste suivante quelle arme emploient les obliterator d'une unité:

- canon à plasma
- canon d'assaut
- canon laser
- fuseurs jumelés
- fusil à plasma jumelés
- lance-flammes jumelés
- lance-flammes lourd
- multi-fuseur

Tous les obliterator d'une unité doivent utiliser la même arme. Une unité d'obliterator ne peut pas faire feu avec la même arme au cours de deux phases de Tir consécutives.

MUTILATORS

"Pourquoi manier une arme quand vous pouvez en devenir une?"

Les mutilators sont les hauts prêtres de la masse et de la lame. On prétend que le premier de cette caste aurait été un terminator des légions renégates, spécialiste du corps à corps, qui, comme tous ceux qui nourrissent une obsession dans le Warp, serait devenu l'incarnation des pulsions meurtrières enfouies dans son cœur.

Tous ceux qui se délectent de dispenser la mort de près en sont affectés tôt ou tard. L'impact d'une masse sur une tête sans protection, la chair qui cède face à la pointe d'une lame, la morsure sanglante d'une hache; même le space marine le plus fervent ne peut réfuter la sensation grisante que procure cette brutalité. Une vie de combats incessants peut conduire à une dangereuse addiction à de tels actes de violence, et lorsque l'on étend cette période à plusieurs siècles, les effets sur la psyché peuvent être dramatiques.

Pour ceux qui ont trouvé refuge dans le Warp, cette psychose est amplifiée au-delà de l'entendement. Les guerriers qui en sont affligés peuvent entamer leur descente dans les affres de la folie par une maintenance constante de leurs armes entre les combats, en allant jusqu'à s'enchaîner à leur équipement, voire en refusant de se séparer de leurs instruments favoris en

toutes circonstances. Ces individus aux pulsions dangereuses sont des proies faciles pour la corruption du Chaos, et il ne faut guère de temps avant que leurs armes fusionnent avec leur corps pour devenir une partie d'eux-mêmes aussi immuable qu'une main chez un humain ordinaire. Au fil du temps, ces experts du corps à corps ont plus en commun avec leurs armes de prédilection qu'avec leurs frères de bataille. Emplis de désillusion quant à la nature instable de l'Homme, ils s'en remettent à pureté des lames. Puis, les années accomplissent leur œuvre en effaçant toute humanité de ces combattants, pour en faire des armes vivantes.

Ce ne sont là que les premiers pas sur la voie du mutilator. Tandis que s'opèrent les changements physiques, l'âme du guerrier fusionne avec l'esprit de massacre et de destruction qui baigne son attirail. Même le plus petit scalpel a une résonance psychique dans le Warp, un éclat qui grandit à mesure qu'il cause des blessures. Les armes les plus anciennes, après avoir fait couler le sang d'innombrables victimes, possèdent ainsi un esprit martial rudimentaire bien que tenace, et avide de combats. Une relique peut même développer une conscience limitée, ou être possédée par une soif de bataille surpassant celle de son porteur.

Les mutilators cherchent non seulement à communiquer avec ces esprits martiaux, mais également à les absorber. Une fois le pouvoir impie des poings tronçonneurs, des haches énergétiques ou des griffes Éclair assimilé par leur âme et par leur métalloderme, ils peuvent en manifester des versions corrompues à volonté. Toutefois, rien ne saurait les rassasier. Des eviscerators et autre instruments vrombissent à l'extrémité de leurs bras grotesques, et chaque meurtre fait croître l'esprit des armes absorbées par le mutilator, qui jubile tandis qu'il réduit ses ennemis en charpie.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mutilator	4	4	4	4	2	4	2	8	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Métalloderme (p. 68).

RÈGLES SPÉCIALES : Démon, frappe en profondeur, lent et méthodique, massif.

Armes de mutilator : Si une unité de mutilators est verrouillée en corps à corps au début d'une sous-phase de Combat, elle doit choisir une option d'armes dans la liste suivante :

- paire d'épées énergétiques
- paire de masses énergétiques
- paire de griffes Éclair
- paire de poings tronçonneurs
- paire de haches énergétiques

Chaque mutilator de l'unité doit choisir la même option d'armes. Une unité de mutilators ne peut pas choisir la même option d'armes au cours de deux sous-phases de Combat consécutives.

BERSERKS DE KHORNE

"Du sang pour le Dieu du Sang! Des crânes pour le Trône de Crânes!"

Ce furent les horribles expérimentations d'Angron, le primarque des World Eaters, qui conduisirent à la création des premiers berserks. La lobotomisation rituelle qu'il imposa à ses guerriers les priva de tous sens du danger, tout en amplifiant leur exaltation au combat. Puis, lorsque la légion entière se voua à Khorne, les berserks ne furent plus entravés par la doctrine impériale, et laissèrent libre cours à leurs abominables tueries. Ainsi sont-ils devenus les troupes de choc ultimes, des combattants experts au corps à corps, et totalement frénétique dans le feu de la bataille.

Ceux qui souhaitent se consacrer exclusivement à Khorne rejoignent généralement les World Eaters pour subir leur complexe psychochirurgie. Lorsque le processus arrive à son terme, ils ne font plus qu'un avec leur divinité enragée, et sont emplis du désir de tuer, mutiler et brûler. Lorsque la légion fut dissoute sur Skalathrax, les berserks formèrent une myriade de bandes guerrières, et nombre d'entre eux répandirent les pratiques de lobotomisation auprès des autres space marines du Chaos. Abaddon, en particulier, rallia plusieurs chirurgiens-berserks expérimentés à sa cause, et seule la Black Legion se rapproche des World Eaters dans la perfection de leurs pratiques barbares.

Les berserks de Khorne sont des guerriers féroces qui s'épanouissent dans les plus sanglants corps à corps. Ils ne cherchent qu'à offrir du sang et des crânes à Khorne, leur quête perpétuelle, et manient pour cela les armes les plus terribles. Beaucoup brandissent des haches tronçonneuses aux dents d'adamantium, bien que les variantes sous forme d'épées soient également très populaires. Les champions à la tête de chaque bande possèdent parfois des modèles diamantés, lourds et de conception baroque, capables d'éventrer la coque d'un véhicule pour en atteindre l'équipage. Des lames rituelles complètent souvent cette panoplie. Elles servent à décapiter les victimes, et lorsque toutes les têtes ennemies à portée ont été saisies, les guerriers de Khorne vont jusqu'à trancher celles de leurs compagnons défunts afin d'offrir leurs crânes à leur dieu avant de poursuivre le carnage. En vérité, la provenance du sang importe peu pour les adorateurs de Khorne, et s'ils n'ont rien de mieux pour accomplir leur tâche, employer leurs poings nus ou même des rochers leur est tout à fait naturel.

Les berserks de Khorne sont des fanatiques qui exultent dans leur rôle de destructeurs sacrés du Dieu du Sang. Leur frénésie du massacre est si puissante qu'il n'est pas rare qu'ils s'entre-tuent dans leur rage aveugle, voire, s'il n'y a plus d'adversaires présents, qu'ils retournent leurs armes contre eux pour s'offrir en sacrifice à Khorne.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Berserk de Khorne	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Champion berserk	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie. Le champion berserk est de type infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Arme de corps à corps, armure énergétique (p. 68), grenades frag et antichars, pistolet bolter.

RÈGLES SPÉCIALES: **Champion du Chaos** (champion berserk uniquement) (p. 28), **charge féroce**, **marque de Khorne** (p. 30), **sans peur**.

LES WORLD EATERS

Les World Eaters furent créés durant la Première Fondation et à leurs yeux, ce sont les fondations suivantes qui se sont détournées de la véritable voie pour sombrer dans la décadence. Jadis renommés pour leur inébranlable loyauté, les World Eaters devinrent synonymes de terreur durant l'Hérésie. Ils combattaient toujours à l'avant-garde des légions renégates, et selon les archives, ce sont les premiers qui prirent pied sur les remparts du Palais Impérial. L'exil des World Eaters ne fit que renforcer leurs traditions sanguinaires, et les rapprocher toujours plus de Khorne et de ses démons. Au combat, les World Eaters se ruent en mêlée, hurlant leur cri de guerre tandis qu'ils récoltent toujours plus de crânes pour le Dieu du Sang.



THOUSAND SONS

"Tout n'est que poussière... Tout n'est que poussière... Tout n'est que poussière... Tout n'est que poussière..."

Ennemis implacables, les guerriers de la légion des Thousand Sons n'en sont pas moins maudits pour l'éternité. Ils arpentent la galaxie dans des armures qui ne sont que des tombes scellées abritant une poignée de poussière, les restes de ce qui fut jadis un fier space marine.

Lorsque les Thousand Sons s'enfuirent dans l'Œil de la Terreur à travers un portail Warp ouvert par leurs sorciers, ils durent payer le prix de cette prompte évasion. En ajoutant les décennies passées à puiser dans les énergies de l'Empyrean, le Chaos commença à répandre les mutations au sein de toute la légion. Ahriman, l'un des plus éminents sorciers Thousand Sons, tenta alors de stopper cette dégénérescence en lançant un puissant sort appelé l'Effacement d'Ahriman. Grâce à des dizaines de pactes démoniaques, le sorcier se risqua à enchanter tous les Thousand Sons, afin de les soustraire à jamais aux mutations engendrées par le Chaos.

Dans un sens, l'Effacement d'Ahriman fonctionna au-delà de toute espérance, mais à un coût que personne n'aurait pu prévoir. Certains sorciers Thousand Sons y survécurent en augmentant prodigieusement leur puissance et leur savoir, les autres furent réduits à néant. Cependant, les frères dont les capacités psychiques étaient faibles ou inexistantes furent irrémédiablement altérés. L'armure des space marines ordinaires fut scellée, comme si chaque jointure et fermoir avait été soudé. À l'abri sous ces épaisses carapaces d'adamantium et de céramite, les corps des frères de bataille furent réduits en poussière. Aucune mutation ne pourrait plus jamais les affecter, car leurs esprits désincarnés furent piégés dans leur armure énergétique pour l'éternité.

Bien que ces armures animées soient capables de se mouvoir et de répondre aux ordres comme le feraient des soldats, elles ne sont guère plus que des automates. Sans sorcier à proximité, elles restent inactives, bien que dans le feu de la bataille, ces Thousand Sons se meuvent avec une plus grande adresse tandis qu'une parcelle de leur haine les ravive. En contrepartie, ils sont bien plus résistants que les space marines des autres légions. Un tir de plasma ou un coup d'arme énergétique peut éventrer l'armure d'un Thousand Son sans effet notable, car le pouvoir de Tzeentch les enveloppe et les soutient plus sûrement que n'importe quelle protection physique.

Les sorciers Thousand Sons utilisent leurs "effacés" en tant que gardes du corps. Ils constituent par ailleurs les parfaits gardiens des bibliothèques et des cryptes où ils entreposent leurs grimoires et leurs parchemins, car aucune curiosité n'habite les effacés, et leur loyauté est résolument infaillible. Il peut arriver que les Thousand Sons offrent les services de leurs guerriers animés contre la promesse de connaissances et de pouvoirs magiques. Au combat, les sorciers enchantent leurs armes et celles de leurs gardes du corps désincarnés. Les bolts tirés par les Thousand Sons brûlent d'une lueur éthérique et explosent en consumant l'âme de leurs victimes tout en calcinant chair et armure avec une aisance égale.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Thousand Son	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Aspirant sorcier	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie. L'aspirant sorcier est de type infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Arme de force (aspirant sorcier uniquement), armure énergétique (p. 68), bolter (Thousand Sons uniquement), pistolet bolter (Aspirant sorcier uniquement), aura de sombre gloire (p. 67), bolts Inferno (p. 66).

RÈGLES SPÉCIALES : Champion du Chaos (aspirant sorcier uniquement) (p. 28), lent et méthodique, marque de Tzeentch (p. 30), psyker (niveau de maîtrise 1) (aspirant sorcier uniquement), sans peur, vétérans de la Longue Guerre (p. 30).



PLAGUE MARINES

"La pourriture et la corruption de la chair les mettent en joie, aux yeux des hommes, ce ne sont que pures abominations..."

Les plague marines sont des space marines du Chaos qui ont juré allégeance à Nurgle, le dieu du Chaos de la pestilence et de l'entropie. Les premiers plague marines furent des guerriers de la légion de la Death Guard qui avaient été pris au piège dans le Warp à bord de leurs vaisseaux lorsque le virus du Destructeur les frappa. Mortarion et sa Légion se soumièrent au Seigneur de la Déchéance pour sauver leurs vies. Leurs corps devinrent bouffis sous l'effet de la corruption qu'ils abritaient en leur sein, en revanche ils ne ressentaient plus la douleur et ne succombaient pas à cette horrible maladie.

Depuis, bien des space marines se sont dévoués à Nurgle, même si peu d'entre eux parviennent à intégrer les rangs de la Death Guard. Ceux qui rejoignent ces champions fétides doivent d'abord prêter serment devant le primarque Mortarion. C'est à cette seule condition que Nurgle consent à leur accorder les dons qui feront d'eux des plague marines. En dehors de la Death Guard, quelques rares sorciers connaissent les secrets de Nurgle. La plupart ont accepté de rejoindre la cause d'Abaddon de la Black Legion afin de répandre leurs sinistres bienfaits en son nom.

Les plague marines possèdent des corps repoussants et décati par la putréfaction. Le mucus purulent qui coule de leurs chancres corrode leurs armures et nécrose leur peau, mais en dépit de cet aspect horrible, les plague marines sont de redoutables combattants. Leur déliquescence physique les immunise à la douleur et leur permet d'ignorer les effets des pires blessures. Ils préfèrent les fusillades à courte portée afin d'apprécier les plaies qu'ils infligent à leurs adversaires, alors même que les bolts et les lasers de ces derniers rebondissent sans effets sur leurs carcasses scrofuleuses. Si l'ennemi s'aventure au corps à corps contre des plague marines, ces derniers se défendent alors à l'aide de coutelas suintant de miasmes et de grenades buboniques. Celles-ci contiennent des toxines virulentes capables de ronger les armures et de répandre des spores nocives et irritantes dans l'air. Il peut s'agir parfois de créations rudimentaires se présentant sous la forme de têtes d'ennemis décapités, dont la boîte crânienne a été remplie de fluides jusqu'à la calotte, avant d'être bouchée à la cire.

En plus de se battre au service des divers seigneurs du Chaos, les plague marines se dédient à la propagation des maladies à travers la galaxie. Les flottes de Nurgle qui surgissent du Warp répandent ainsi infections et épidémies dans des dizaines de systèmes stellaires. Lorsque ces armadas finissent par être vaincues ou que leurs navires sont abandonnés, leurs épaves réintègrent le Warp et, probablement guidées par la main bienveillante de Nurgle, elles retournent près d'une planète contaminée afin d'accueillir de nouveaux équipages.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Plague marine	4	4	4	5	1	3	1	8	3+
Champion plague marine	4	4	4	5	1	3	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie. Le champion plague marine est de type infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p.68), pistolet bolter, bolter, glaive pestilentiel (p.64), grenades buboniques (p.66), grenades antichars.

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (champion plague marine uniquement) (p.28), sans peur, insensible à la douleur, marque de Nurgle (p.30).

LES NUAGES DE MOUCHES

Au cours du voyage d'un vaisseau de la peste à travers le Warp, ses coursives s'emplissent de nuages de grosses mouches velues qui ne tardent pas à envahir tous les recoins. Lorsque le vaisseau de la peste atteint une planète, les plague marines débarquent, et lorsque les rampes de leurs vaisseaux s'ouvrent, il en jaillit des myriades d'insectes prêts à répandre leurs germes.



NOISE MARINES

"La cacophonie démente du champ de bataille! Modulez-la, savourez-la!
Jouez-la jusqu'à ce que vos sens vacillent et que votre esprit sombre dans une extase assourdissante!"

Les origines des noise marines remontent à l'époque où Slaanesh susurra pour la première fois aux oreilles de Fulgrim et de ses Emperor's Children, juste avant le début de l'Hérésie d'Horus. À partir des cultes guerriers fondés par les tribus davinites, Horus introduisit Fulgrim et ses principaux lieutenants à ses bacchanales, lesquelles incluaient l'absorption de drogues exotiques et l'assouvissement de toutes sortes de plaisirs pervers.

Totalement conquis par ces célébrations extatiques, les officiers des Emperor's Children transmirent ces pratiques à leurs guerriers, si bien que le culte de Slaanesh s'enracina profondément dans la légion. Depuis, les Emperor's Children assouvissement tous leurs fantasmes et se vautrent dans la débauche, repoussant toujours plus loin les limites tolérables par leur corps et par leur esprit.

Ainsi, parmi les nombreux dons que le Slaanesh accorde à ses serviteurs, on peut citer l'audition décuplée des noise marines. Ils peuvent distinguer la plus petite variation de ton et de volume, et profiter pleinement des cacophonies les plus intenses. Les impulsions nerveuses déclenchées par ces dernières électrisent leur cerveau, ce qui induit chez eux des sensations si extrêmes que toutes les autres pâlissent en comparaison. Plus le bruit est fort et discordant, plus la réaction émotionnelle est violente. De fait, seul le fracas des combats et les cris des mourants peuvent réellement capter l'attention d'un noise marine. Sur le champ de bataille, le cerveau d'un noise marine cesse de fonctionner normalement et devient le réceptacle des sensations suscitées par cette musique de l'apocalypse. Les noise marines ne pensent plus qu'à une chose: percevoir les hurlements de douleur tandis qu'ils célèbrent la danse de la destruction.

Quelle que soit la faction à laquelle il appartient, un noise marine porte une armure aux couleurs vives, car ses sens sont tellement altérés qu'il ne peut percevoir que les tons et les lumières les plus extravagants. Bien que l'aboiement des bolters soit une agréable symphonie pour les oreilles des noise marines, ceux-ci se spécialisent souvent dans le maniement d'armes soniques. Les plus répandues sont l'éclateur sonique, le destructeur sonique et la sirène de mort. Toutes produisent un vacarme psychosonique capable de faire exploser les organes internes et de ravager le système nerveux.

Les noise marines aux armures chamarrées prirent position derrière le Defiler. Leur alliance avec le seigneur Kharyun s'était avérée redoutable contre les impériaux. Les serviteurs de Slaanesh se délectaient du carnage. Ils jouaient de leurs armes soniques en direction de la ligne de bataille adverse, les stridulations de leurs armes montant en un crescendo assourdissant. Une vague d'énergie sonique déferla sur les space marines, disloquant leurs armures et faisant exploser leurs organes. Ceux qui ne furent pas tués sur le coup s'écroulèrent, le cerveau ravagé par les vibrations discordantes.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Noise marine	4	4	4	4	1	5	1	8	3+
Champion noise marine	4	4	4	4	1	5	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie. Le champion noise marine est de type infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p.68), bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (champion noise marine uniquement) (p.28), sans peur, marque de Slaanesh (p.30).



RAPTORS

"Regardez les laquais du dieu-cadavre qui fuient comme des enfants terrifiés !
À l'attaque ! Hauts-parleurs à pleine puissance ! Je veux les voir se recroqueviller comme des larves avant qu'ils meurent !"

Les combattants cruels que sont les raptors se considèrent comme l'élite des bandes de guerre du Chaos. Leurs brigades de la mort symbolisent toute la déchéance dans laquelle sont tombées les troupes d'assaut des légions renégates. Ces guerriers étaient à l'origine des troupes impériales rares et donc précieuses, mais depuis, les raptors ont succombé à leur propre fierté et à leur soif de violence. Ils parcourent aujourd'hui la galaxie dans une traque sans fin, se délectant de la terreur qu'ils inspirent lorsqu'ils plongent des cieux.

Au sein des légions de jadis, les troupes dotées de réacteurs dorsaux étaient exceptionnelles. Horus connaissait bien l'avantage de la surprise; son génie militaire était tel que l'arrivée de ses marines d'assaut lui apporta la victoire lors de dizaines de batailles majeures. Il les gardait en réserve jusqu'à ce qu'une faille apparût dans la ligne de bataille ennemie, puis les utilisait afin de briser les reins de l'armée adverse à coups de fusier, de lance-flammes et d'épée tronçonneuse.

C'est sans doute leurs succès répétés face à des adversaires impuissants qui menèrent les compagnies d'assaut sur le chemin de la corruption, et les poussèrent à se rallier à Horus.

Au fil du temps, les space marines qui s'aventurèrent dans le Warp devinrent totalement dépendants envers leur style de combat. Ils ne pouvaient plus se passer de l'exaltation de se jeter sur leurs ennemis depuis les cieux. Les esprits de la machine rudimentaires de leurs réacteurs dorsaux devinrent également corrompus et fusionnèrent avec leurs armures énergétiques, si bien que les talents acrobatiques des marines décuplèrent. Ces protections impies reflètent désormais la véritable nature des raptors, car elles prennent souvent l'apparence d'un oiseau de proie terrifiant, voire d'un démon. Des hauts-parleurs sont intégrés aux casques et aux plaques d'armure afin d'amplifier le cri de guerre haineux des raptors.



La prédilection des raptors pour la guerre psychologique et le sadisme est le sombre reflet du rôle habituel des marines d'assaut. Les raptors ne se contentent pas de tuer: ils prennent soin de terrifier leur proie avant de la dépecer, et déploieront des trésors d'ingéniosité pour contempler le visage apeuré de leurs victimes avant de leur porter le coup de grâce. Les raptors vont au combat accompagnés par l'écho de voix fantomatiques, des menaces horribles sont proférées dans les canaux de communications ennemis, les cieux sont hantés par des visages démoniaques et des cris inhumains déchirent la nuit, au point que les adversaires les plus faibles sombrent dans la folie. Inutile de dire que la légion des Night Lords, célèbre pour son recours à des tactiques similaires, compte de nombreux raptors dans ses rangs.

Les raptors sont vus comme des maniaques égocentriques par les autres renégats, toutefois leurs talents de combattants sont tels qu'un champion du Chaos n'hésitera jamais à les recruter. Aucune défense n'est à l'abri de l'assaut d'un escadron de raptors, qui n'attaquent cependant que lorsque leur proie est suffisamment affaiblie par la peur.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Raptor	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Champion raptor	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie de saut. Le champion raptor est de type infanterie de saut (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p.68), pistolet bolter, arme de c. à c., grenades frag et antichars, réacteurs dorsaux (p.66).

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (champion raptor uniquement) (p.28), peur.

SERRES DU WARP

+++ CAPACITÉ TRANSDIMENSIONNELLE CONFIRMÉE (CF. MASSACRES DE CALIXIS) :

Réagissez à toute incursion Warp avec véhémence, et recommandez votre âme à l'Empereur. +++

Lorsqu'une meute de serres du Warp émerge de l'Immaterium, leurs adversaires la voient surgir de nulle part au sein d'une boule de feu aveuglante. Ces êtres démoniaques tombent du ciel auréolés de flammes rugissantes, et s'attaquent à l'ennemi avec une férocité terrifiante.

Les serres du Warp se regroupent en bandes de space marines du Chaos horriblement déformés et dotés de la capacité inhabituelle de pouvoir ouvrir des failles entre les dimensions. Comme leurs frères d'armes que sont les raptors, les serres du Warp faisaient autrefois partie des compagnies d'assaut des légions Astartes, mais ces guerriers suivent la voie du prédateur depuis si longtemps qu'ils ne vivent plus que pour tailler leurs proies en pièces. Cette obsession pour la mutilation et l'éviscération a fini par modeler leur corps : en lieu et place de leurs mains et de leurs pieds, les serres du Warp possèdent des griffes métalliques au fil aiguisé et inaltérable, capables de traverser aussi bien la matière que le tissu de la réalité.

Les serres du Warp sont encore plus déshumanisées que les raptors, et ont perdu depuis longtemps la capacité de parler, de raisonner ou de créer. La violence est le seul domaine dans lequel ces troupes excellent. D'ailleurs, une meute de serres du Warp n'est pas contrôlée, mais simplement lâchée par son maître sur le champ de bataille, car ce dernier sait que ces combattants ne s'intéressent qu'à deux choses : la traque d'une proie, et sa mise à mort. Il prend d'ailleurs souvent soin de donner aux serres du Warp un objet qui les aidera à dénicher leur victime : une mèche de cheveux, la phalange d'un être aimé ou un morceau de tissu provenant d'un habit fétiche. La traque peut alors débuter : les serres du Warp s'envolent au milieu de flammes démoniaques, l'esprit déjà obsédé par l'accomplissement de leur mission. Nul ne les reverra plus jusqu'à ce qu'elles débusquent leur proie.

Lorsque sonne l'appel de la guerre, les serres du Warp sont attirées par les échos éphémères de la colère et de la peur qui résonnent dans l'Immaterium. Ces prédateurs sont ainsi en mesure de repérer la signature psychique de leurs adversaires grâce à leurs sens surnaturels. Une fois que les serres du Warp ont identifié celle qui les intéresse, elles se frayent un passage à travers les dimensions avec leurs griffes pour surgir brusquement dans l'univers matériel. C'est de cette façon qu'elles peuvent apparaître juste au-dessus de leur victime et lui sauter à la gorge sans lui laisser le temps de réagir face à cette attaque inattendue.

Bien que la faille que les serres du Warp ouvrent dans le tissu de la réalité se referme en quelques secondes, la violence et la soudaineté de leur assaut plongent généralement leurs victimes dans la stupeur. Cet instant d'hésitation leur est souvent fatal, car les serres du Warp se précipiteront sur elles sans attendre pour les tailler en pièces avec leurs redoutables griffes, faisant voler têtes et membres en tous sens dans des geysers de sang.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Serre du Warp	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Champion serre du Warp	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie de saut. Le champion serre du Warp est de type infanterie de saut (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p. 68), deux griffes Éclair, réacteurs dorsaux (p. 66).

RÈGLES SPÉCIALES : Champion du Chaos (champion serres du Warp uniquement) (p. 28), démon.

Frappe aveuglante : Immédiatement après qu'une unité de serres du Warp est arrivée des réserves en *frappe en profondeur*, toutes les unités ennemies dans un rayon de 6ps comptent comme ayant été touchées par une arme *aveuglante*.



FERROCERBERUS & FERROCENTAURUS

"Toute la fureur d'un démon enfermée dans un corps de métal et lâchée contre la galaxie.
As-tu déjà contemplé spectacle plus glorieux, mortel?"

Les machines-démons sont des engins de guerre gigantesques qui arpentent le champ de bataille sur leurs membres mécaniques. Des canons baroques et mortels jaillissent de leurs torsos blindés ou de leurs bras. Il est impossible de comparer une machine-démon à un véhicule conventionnel, car ces monstres ne possèdent aucun équipage mortel, animés à la place par un esprit maléfique. En effet, la carcasse blindée d'une machine-démon abrite l'essence d'une entité originaire du Warp, emprisonnée dans un corps indestructible afin de servir d'esclave aux space marines du Chaos.

L'Imperium ignore la façon dont ces créations abominables voient le jour. Des fragments de textes anciens et des enregistrements visuels permettent aux stratèges impériaux d'affirmer que ces engins sont de nature démoniaque, mais guère plus. Même parmi les space marines du Chaos, bien peu comprennent les principes de conception de ces machines de destruction. Grâce aux rituels appropriés, un sorcier ou un apôtre noir peut convaincre un démon de posséder le corps d'un homme, mais seul un techmancien peut accomplir un tel miracle avec un démon et une machine.

Contrairement aux rituels de possession, le processus menant à la création d'une machine-démon se passe de l'assentiment dudit démon. À l'aide d'une alchimie corrompue et de litanies impies, les techmanciens peuvent forcer un esprit immatériel à investir un corps mécanique, qu'il s'agisse d'un Ferrocentaurus ou d'un titan du Chaos. Des entités du Warp sont ainsi retenues prisonnières à l'aide de cordes tressées avec des cheveux de meurtriers, ou avec des chaînes faites d'os gravés à proximité des forges des âmes de l'Immaterium. Ces démons captifs sont ensuite traînés, hurlant et griffant, vers les flammes des ateliers du Mechanicum Noir. C'est dans la fournaise de ces forges que les techmanciens les piègent à l'intérieur des corps mécaniques de monstres qu'ils ont capturés ou créés. Ces derniers doivent ensuite être soumis par la force en vue de la bataille à venir. Enfermer un démon à l'intérieur d'une machine capable de défoncer à mains nues les murs d'une citadelle est pour le moins dangereux, et des dizaines de serviteurs connaissent une mort violente lors de la naissance de chacune de ces bêtes, car celles-ci ne craignent ni la douleur, ni la mort, et se réjouissent des souffrances qu'elles infligent.



FERROCENTAURUS

Le Ferrocentaurus a été créé à l'origine pour semer la mort à distance. Il ressemble plus ou moins à un énorme centaure mécanique dont le torse arbore deux bras équipés d'armes lourdes, ces dernières étant des parodies mortelles et odieuses de l'armement utilisé sur les véhicules impériaux. Les machines-démons les plus communes sont dotées d'une paire d'autocanons Hades, des armes rotatives capables de laminier des groupes d'infanterie et même des escadrons entiers de véhicules.

Lorsqu'une machine-démon est forgée dans les citadelles du Warp, une partie de la chaleur utilisée lors de sa fabrication est transférée dans le cœur de l'engin lui-même. Ce fourneau aux relents de salpêtre alimente la machine-démon et lui permet de se mouvoir, ainsi que de faire feu avec ses redoutables armes. Ainsi, ce ne sont pas des projectiles ordinaires que crache un Ferrocentaurus, mais des salves d'obus à phosphore amenés jusqu'au canon de ses armes par le réseau de câbles métalliques qui relie ces dernières au fourneau de l'engin. Ces projectiles de gros calibre sont chargés d'une énergie démoniaque si intense qu'elle est capable de traverser les plus épais blindages d'adamantium. Un Ferrocentaurus bien nourri peut ainsi maintenir un barrage de tirs pendant de longues minutes, avant de devoir s'arrêter et engloutir des matières premières telles que du métal afin de recharger son fourneau.

Les énergies surnaturelles qui alimentent le fourneau d'une machine-démon ne servent pas qu'à générer des munitions solides. Certains Ferrocentaurus sont équipés d'armes à plasma si énormes qu'elles sont généralement l'apanage des aéronefs plutôt que des marcheurs. L'Imperium a surnommé ces engins les hydres de feu, car ils peuvent posséder jusqu'à trois canons Ectoplasma, un sur chaque bras, et le troisième à la place de la gueule. Ces canons étaient autrefois des artefacts inestimables, antérieurs à l'Hérésie d'Horus. Les techmanciens n'ont pas hésité à les pervertir pour les adapter à leurs machines-démons. Leurs canons en forme de gargouille crachent un feu surnaturel, un mélange de plasma incandescent et de mucus ardent générés par le fourneau situé au cœur du Ferrocentaurus.

Blindage

	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	PC
Ferrocentaurus	3	3	6	12	12	10	3	2	3

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (marcheur).

ÉQUIPEMENT : Deux autocanons Hades (p. 65), possession démoniaque (p. 68).

RÈGLES SPÉCIALES : Démon, course, il est invincible !

Fourneau infernal : Une fois par partie, au début de n'importe quelle phase de Tir ou d'Assaut, vous pouvez activer le fourneau infernal. Pour le restant de la phase, la figurine peut relancer ses jets pour blesser ratés et ses jets de pénétration de blindage ratés. À la fin de cette même phase, lancez 1D6 : sur un résultat de 1, la dépense d'énergie fait perdre 1 Point de Coque à la figurine, sans aucune sauvegarde autorisée.

FERROCERBERUS

Les machines-démons appelées Ferrocerberus foncent vers l'ennemi telles des chiens enragés. Leurs yeux luisent d'un feu impie et une bave ectoplasmique dégouline de leurs gueules écumantes. Leurs membres antérieurs se terminent par des griffes puissantes capables de mettre un Dreadnought en pièces. Lorsqu'un Ferrocerberus se jette sur une escouade d'infanterie, il déchiquette les soldats ou les réduit en pulpe avec un mugissement de plaisir. Également surnommés tanks-traqueurs ou grimpeurs, ces monstres aux membres multiples sont assez forts et agiles pour escalader des murs verticaux, si bien qu'aucune garnison ne peut s'estimer à l'abri lorsqu'un Ferrocerberus se trouve dans les parages.

Les seigneurs du Chaos ont souvent recours aux Ferrocerberus pour détruire ou neutraliser les cibles lourdement blindées. Une fois qu'une machine de guerre est entre ses griffes, le Ferrocerberus se sert des découpeurs à magma montés sur son torse pour générer un faisceau d'une chaleur telle qu'il peut faire fondre même un mur de rocbéton. Plus d'un titan impérial est déjà tombé sous les coups d'une meute de Ferrocerberus qui avaient escaladé ses jambes pour s'en prendre à ses articulations.

Certains Ferrocerberus sont utilisés par leurs maîtres en tant que béliers de siège, afin de créer une brèche dans les lignes adverses. Ces monstres se défendent face aux contre-attaques à l'aide de mécaflagellums jaillissant de leurs flancs. Ces appendices sont capables de s'enrouler autour de leurs proies pour les ralentir, voire pour les immobiliser. Ce type de Ferrocerberus, surnommé fouetteur, se gorge de chair encore chaude jusqu'à ce que sa gueule soit maculée de sang, alors même que la machine-démon ne tire nulle pitance de ce genre de festin macabre.

Une fois qu'un Ferrocerberus a été lâché contre une machine de guerre ou une fortification, la destruction de celle-ci est inéluctable. S'il atteint un emplacement défensif, il n'hésitera pas à en escalader les murs avec ses griffes, jusqu'à trouver un point faible qu'il pourra éventrer afin de pénétrer à l'intérieur. Leur utilité en tant qu'engins de sièges est telle que les techmanciens des Iron Warriors en font un usage intensif : même le bastion le plus inexpugnable tombera lorsqu'un Ferrocerberus l'aura battu en brèche.

Blindage

	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	PC
Ferrocerberus	3	3	6	12	12	10	3	2	3

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (marcheur).

ÉQUIPEMENT : Deux découpeurs à magma (p. 68), deux gantelets énergétiques, possession démoniaque (p. 68).

RÈGLES SPÉCIALES : Démon, fourneau infernal (voir ci-contre), course, il est invincible !, mouvement à couvert.

Bête de siège : Un Ferrocerberus peut se déplacer de jusqu'à 12ps en phase de Mouvement et n'est pas ralenti par les terrains difficiles (même s'il charge). Au corps à corps, il ajoute 1 à ses jets de pénétration de blindage contre les bâtiments.

HELDRAKE

"Elle a surgi de la tempête, la grande bête d'airain et d'obsidienne, toute de câbles et de fémurs striée.
En caressant ses ailes, le vent se chargeait du relent soufré des âmes damnées..."

Les Heldrake sont des machines-démons ailées qui tombent telles des comètes vivantes afin de démanteler les aéronefs qui osent leur contester la suprématie des cieux, ou de mettre en pièces les mortels qui grouillent au sol. Chacun de ces monstres est un prédateur infernal qui ressent une joie malsaine à détruire les engins volants à grands coups de ses ailes aguisées et de ses immenses serres gravées de runes.

Les Heldrake étaient autrefois de nobles appareils pilotés par des space marines, qui ont muté depuis en monstres particulièrement ignobles. Les énergies du Warp les ont gratifiés d'un aspect plus adapté à leur rôle de prédateur, et à leur esprit retors. Bien que les Heldrake possèdent les grandes ailes et les puissants réacteurs communs à tous les chasseurs du Chaos, la ressemblance s'arrête là, car ils n'ont pas l'apparence d'un aéronef, mais plutôt celle de reptiles démoniaques ou d'affreux ptérosaures mécaniques.

Les miasmes mystificateurs qui entourent ces créatures sont dus non seulement à leur hybridation contre nature, mais aussi au désespoir qui émane de l'ancien pilote de ces machines. En effet, celui-ci ne fait plus qu'un avec son

engin, car il a été entièrement consumé par les sensations de puissance et d'indépendance que lui apportait son appareil. Cette transformation est tout d'abord physique: le pilote se recroqueville dans son cockpit, jusqu'à ce que ses sens fusionnent avec les capteurs de son engin, et qu'il parle par le biais de ses hauts-parleurs. Finalement, quand le Heldrake achève sa mutation en machine-démon, c'est l'esprit du pilote qui est absorbé. Après des siècles passés à parcourir le Warp, le space marine devient ainsi l'esclave de son propre engin. Son corps s'atrophie au point qu'il se replie en forme fœtale, et devient le cœur corrompu de la machine-démon. Piégé et soumis aux désirs violents des démons avec lesquels il partage sa prison d'airain, le space marine décharné hurle en permanence son désespoir et sa rage, ses cris étant relayés par les hauts-parleurs du Heldrake, et magnifiés en rugissements qui plongent les guerriers les plus endurcis dans la terreur.

Bien souvent, les premiers signes d'une attaque de grande envergure des space marines du Chaos prennent la forme d'un escadron de Heldrake. Ces monstres métalliques franchissent le voile entre les mondes en s'accrochant aux ventres des vaisseaux spatiaux du Chaos, les ailes repliées sur eux-mêmes à la manière de chauves-souris, et les griffes serrant fermement les excroissances du fuselage. Des câbles ombilicaux relient le Heldrake au bâtiment de guerre, et s'enfoncent dans celui-ci pour en aspirer l'énergie, exactement comme une sangsue se gave du sang de ses victimes. Lorsque les navires de guerre se placent en orbite basse autour d'une planète, les Heldrake déploient leurs ailes et prennent leur envol pour aller planer dans l'atmosphère. Certains Heldrake préfèrent chasser depuis les cieux tels des hérauts destructeurs, leurs armes crachant la mort sur les malheureux fantassins qui courent en tous sens pour se mettre à couvert, alors que d'autres plongent directement au cœur des combats, poussant des mugissements de joie et de colère mêlées quand leurs serres se referment sur leurs victimes.



Blindage

CT Av. Fl. Arr. PC

Heldrake

3 12 12 10 3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (aéronef, stationnaire).

ÉQUIPEMENT: Autocanon Hades (p.65), possession démoniaque (p.68).

RÈGLES SPÉCIALES: Démon, fourneau infernal (p.51), il est invincible!

Frappe météorique: Un Heldrake suit la règle *frappe vectorielle*. Contrairement aux *créatures monstrueuses volantes* qui effectuent leurs frappes vectorielles en volant *en approche*, le Heldrake effectue les siennes en volant *au passage*. Les touches de frappe vectorielle d'un Heldrake sont de Force 7.

DEFILER

"Il piétinait, rugissait et gesticulait en émergeant de la brume comme une idole ayant pris vie..."

Les Defiler sont des machines de guerre gigantesques faisant presque deux fois la taille des autres machines-démons, et possédant un caractère encore plus ombrageux, ce qui n'est pas peu dire. Lorsqu'un Defiler avance vers l'ennemi, le sol tremble sous ses pas tandis que ses pinces claquent féroce­ment dans le vide tant le monstre est impatient de les utiliser pour trancher la chair tendre de ses adversaires. Le corps d'un Defiler est surmonté d'un torse équipé de tout un arsenal, allant de l'autocanon Faucheur aux rampes de missiles à fragmentation. Cependant, c'est l'obusier fixé dans l'abdomen du monstre qui est de loin son arme la plus redoutable. Les obus démoniaques qu'il crache sont en effet à même de réduire en cendres toute une escouade de space marines loyalistes dans une explosion tonitruante.

Les techmanciens qui créent ces machines-démons cauchemardesques les avaient conçues à l'origine pour servir de pièces d'artillerie mobiles, toutefois leur obsession pour la destruction les poussa à donner naissance à des engins toujours plus bestiaux et plus agressifs. Au fil du temps, les châssis aux nombreuses pattes utilisés pour la fabrication des Defiler furent adaptés afin de recevoir des pinces et des plaques de blindage supplémentaires. Les adversaires qui ont la chance de survivre aux tirs de barrage d'un Défiler doivent ainsi affronter sa fureur au corps à corps. Les pinces, les fouets énergétiques et les lames dont sont équipées ces machines sont capables de venir à bout de toute opposition avec une facilité effrayante. Pendant ce temps, les grognements de la bête mécanique couvrent les cris des blessés et des mourants. Une fois sa sinistre besogne achevée, elle part à la recherche de nouvelles victimes, laissant derrière elle des piles de cadavres démembrés au milieu d'une mare de sang.

À l'instar des machines-démons plus petites, un Defiler est nourri et guidé par l'énergie Warp générée par un démon du Chaos. Lorsque ce dernier déchaîne sa rage sans fin, le Defiler est capable de cracher un véritable torrent de mort, et de commettre des massacres indicibles. C'est à cet instant que la machine peut réellement profiter du carnage, car une fois les combats terminés, elle est de nouveau enchaînée par ses maîtres et enfermée dans leurs cryptes infernales.

Adrastas observait les loyalistes se replier vers leurs positions défensives. Des volées de bolts étaient échangées de part et d'autre, et constellaient le champ de bataille d'explosions rageuses. À l'est, les murs d'un bastion tremblaient tandis que la forme monstrueuse du Defiler nommé le Démembreur les attaquait avec ses pinces. La machine-démon rugit, s'arrêta lorsqu'elle aperçut les Rhino space marines qui approchaient de sa position, puis se rua vers eux. Un des véhicules parvint à l'éviter mais le Defiler réussit à s'emparer du second avec ses pinces, et fit feu à bout portant. Les space marines sortirent en toute hâte de leur engin détruit au moment même où le monstre le soulevait dans les airs et le jetait à plusieurs dizaines de mètres. Un battement de cœur plus tard, il se jeta sur les passagers et les tailla en pièces avant qu'ils pussent réagir.



	Blindage								
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	PC
Defiler	3	3	8	12	12	10	3	3	4

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (marcheur).

ÉQUIPEMENT: Obusier, autocanon Faucheur (p. 65), lances-flammes lourds jumelés, deux gantelets énergétiques, possession démoniaque (p. 68), projecteur, fumigènes.

RÈGLES SPÉCIALES: Course, démon, fourneau infernal (p. 51), il est invincible!



CHARS DU CHAOS

Les carcasses infestées de démons, les Mechanis Traitori, les Bêtes du Tonnerre.

RHINO DU CHAOS

Le Rhino est le transport de troupes le plus commun parmi les space marines. Son châssis est basé sur un schéma de construction standard, ce qui signifie qu'il est relativement simple à fabriquer, à entretenir et à réparer. Au cours des dix millénaires qui se sont écoulés depuis le début de la Longue Guerre, les space marines du Chaos ont continué d'utiliser le Rhino en tant que transport de troupes. Ils n'hésitent pas à s'emparer de ceux des armées impériales vaincues. Ils les débarrassent ensuite de leurs symboles et les décorent de lames, de pointes et de trophées macabres, ces derniers provenant souvent de leurs anciens propriétaires.

Blindage

CT Av. Fl. Arr. PC

Rhino du Chaos

4 11 11 10 3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char, transport).

ÉQUIPEMENT: Combi-bolter, projecteur, fumigènes.

RÈGLE SPÉCIALE:

Réparation: Si un Rhino du Chaos est *immobilisé*, il peut tenter de se réparer lors des tours suivants au lieu de tirer. Lancez 1D6 lors de la phase de Tir: sur un résultat de 6, le véhicule n'est plus immobilisé (mais il ne récupère pas de Point de Coque).

TRANSPORT:

Capacité de transport: Dix figurines. Un Rhino du Chaos ne peut transporter aucune figurine *massive*, *très massive* ou *extrêmement massive*.

Postes de tir: Deux figurines peuvent tirer par la trappe située sur le toit du véhicule.

Points d'accès: Un point d'accès sur chaque flanc, et un autre à l'arrière.

PREDATOR DU CHAOS

Le Predator était le char d'assaut de prédilection des légions Astartes. C'est un engin polyvalent capable de briller sur n'importe quel théâtre d'opérations, car il peut être équipé d'un armement très varié, le rendant apte à remplir des missions antipersonnel, antichar, voire les deux, selon les circonstances. Il est basé sur le robuste châssis du Rhino auquel s'ajoute une tourelle blindée supportant un autocanon au fût allongé ou des canons laser jumelés. Ses flancs, quant à eux, peuvent accueillir diverses armes lourdes. Le Predator échange la capacité de transport du Rhino contre cet arsenal conséquent, et contre un blindage avant renforcé.

Les Predator du Chaos apportent un appui-feu mobile aux groupes d'attaque des space marines du Chaos. Ils sont capables de délivrer un véritable rideau de feu pour venir à bout des chars, dégageant ainsi la voie afin que l'infanterie alliée puisse progresser sans encombres. Si l'adversaire tente une contre-attaque, les Predator du Chaos sont tout aussi doués pour la stopper net.

Il n'est pas rare qu'un Predator du Chaos soit opérationnel depuis des siècles, voire des millénaires. Au fil du temps, il aura été "embelli" par des décorations horribles telles que des bannières impies, des gargouilles grimaçantes, des têtes bestiales fixées au bout des canons et des icônes à la gloire du Chaos. Tous ces ajouts servent à dénoter la haine que le possesseur du véhicule éprouve à l'encontre de l'Imperium.

Blindage

CT Av. Fl. Arr. PC

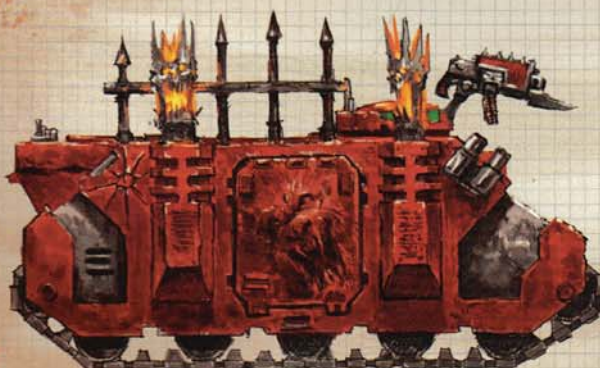
Predator du Chaos

4 13 11 10 3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT: Autocanon, projecteur, fumigènes.

Ref: CAT 468/009 MECHANIS TRAITORI



Rhino du Chaos



Predator du Chaos



Vindicator du Chaos



VINDICATOR DU CHAOS

Bien qu'il soit basé sur le châssis du Rhino, le Vindicator du Chaos échange la capacité de transport de ce dernier contre un blindage plus épais et tout un stock d'obus de gros calibre. De telles modifications sont nécessaires pour accueillir l'énorme canon Démolisseur monté à l'avant du char, car cette pièce occupe l'essentiel de l'habitacle. En dépit du fait qu'il ne possède pas la portée d'une arme d'artillerie plus conventionnelle, le canon Démolisseur tire des obus autrement plus dévastateurs, capables de pulvériser un tank ou de briser les murs d'un bunker aussi facilement qu'une coquille d'œuf. Les Vindicator du Chaos sont généralement protégés à l'avant par une énorme lame de bulldozer, qui leur sert à se frayer un passage vers les lignes ennemies, même sous un feu nourri, afin de mettre leur canon à portée de tir.

Les Vindicator du Chaos étaient couramment utilisés par les légions renégates au cours de l'Hérésie d'Horus, et furent déployés entre autres lors du siège du Palais de l'Empereur. Ils ont continué de servir les forces du Chaos au cours des millénaires suivants. Les Iron Warriors, célèbres pour leur talent en poliorcétique et pour leur amour des armes destructrices, alignent des compagnies entières de Vindicator décorés des statues des mondes qu'ils ont dévastés.

Blindage

CT Av. Fl. Arr. PC

Vindicator du Chaos 4 13 11 10 3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT: Canon Démolisseur (p. 65), projecteur, fumigènes.

LAND RAIDER DU CHAOS

Le Land Raider du Chaos est le blindé le plus lourd des armées de space marines du Chaos. Ses plaques d'adamantium et de céramite peuvent résister aux armes antichars les plus puissantes. Les canons laser jumelés montés sur ses flancs peuvent détruire en toute impunité les chars qui tenteraient de lui barrer la route. Une fois au cœur des lignes ennemies, ce monstre de métal ouvre la rampe d'assaut qui lui sert de gueule et déverse au combat sa cargaison de guerriers psychopathes.

L'esprit de la machine qui habitait autrefois les cogitateurs des Land Raider du Chaos a été corrompu, voire remplacé par les âmes de démons, si bien que ces bêtes d'acier sont douées d'une vie propre.

Blindage

CT Av. Fl. Arr. PC

Land Raider du Chaos 4 14 14 14 4

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char, transport).

ÉQUIPEMENT: Bolters lourds jumelés, deux systèmes de canons laser jumelés, projecteur, fumigènes.

RÈGLES SPÉCIALES: Véhicule d'assaut.

TRANSPORT:

Capacité de transport: Dix figurines.

Postes de tir: Aucun.

Points d'accès: Un sur chaque flanc et un à l'avant.

MÉTABRUTUS

"Un ouragan de haine et de folie emprisonné dans un corps de chair et de métal."

Les Métabrutus sont d'ignobles parodies des Dreadnought space marines, et combinent la puissance de feu d'un tank et l'esprit d'un maniaque frénétique. En effet, chaque Métabrutus abrite son sein une créature vivante: un space marine du Chaos plongé dans un cycle éternel de démence et de guerre.

Un Métabrutus est piloté par un guerrier ayant subi des blessures mortelles au combat. Il est alors incarcéré dans un sarcophage rempli de fluides amniotiques pouvant être lui-même connecté à l'armure de combat qu'est le Métabrutus par le biais d'implants nerveux et d'unités d'impulsions psychiques. Toutefois, alors que les membres loyalistes de l'Adeptus Astartes considèrent qu'être intégré au corps d'un Dreadnought afin de servir leur chapitre pour l'éternité est un grand honneur, les space marines du Chaos estiment qu'il s'agit d'un des châtiments les plus atroces qui puisse leur être infligé par les dieux sombres. Ils craignent plus que tout le fait d'être condamné à cette vie misérable, emprisonné dans une cuve sombre d'où ils ne peuvent plus jouir des combats avec leurs propres sens. Pour eux, mieux vaut voir son âme libérée dans le Warp plutôt que coincée dans une coque d'adamantium.

C'est pour cette raison que les Métabrutus sont des engins psychotiques, même lorsque le Warp n'a pas encore provoqué la fusion de la chair du pilote avec le métal de son engin. Une folie suscitée par la haine et le désespoir ronge l'esprit du space marine du Chaos enfermé dans le Métabrutus, au point qu'entre deux batailles, le sarcophage est déconnecté de son armure et entreposé ailleurs. Pour sa part, le Métabrutus est enchaîné comme une bête, au cas où des rémanences de l'esprit de son pilote l'habiteraient encore et le pousseraient à se déchaîner contre ses maîtres. Lorsque les navires de guerre d'une flotte du Chaos approchent de leur proie, les armes lourdes des Métabrutus sont apprêtées: leurs fléaux énergétiques et leurs poings massifs sont oints de sang, puis le sarcophage est réinstallé dans la machine. La démence du space marine du Chaos atteint alors de nouveaux sommets tandis qu'il sort lentement de sa torpeur. Enfin, une fois que l'assaut débute, les Métabrutus sont lâchés...

Blindage

	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	PC
Métabrutus	4	4	6	12	12	10	4	2	3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (marcheur).

EQUIPEMENT: Multi-fuseur, gantelet énergétique.

RÈGLE SPÉCIALE:

Fou furieux: Chaque fois qu'un Métabrutus subit un dégât *superficiel* ou *important* mais n'est pas détruit, placez un marqueur *fou furieux* près de lui. Au début de chacune de vos phases de Mouvement, jetez 1D3 sur le tableau ci-dessous si le Métabrutus possède au moins un marqueur *fou furieux*. Retirez ensuite tous les pions posés près de lui.

1D3 FOLIE FURIEUSE

- Fureur incontrôlable:** Le Métabrutus est *immobilisé* jusqu'à la fin de votre tour. S'il n'est pas *engagé*, il doit tirer deux fois avec toutes ses armes lors de la phase de Tir suivante sur une des unités qui lui avait provoqué un dégât *superficiel* ou *important* au tour précédent. Si c'est impossible, il tire sur l'ennemi visible le plus proche.
- Fureur écumante:** Le Métabrutus annule les résultats *équipage secoué* et *équipage sonné*, et gagne la règle *rage* jusqu'à la fin de ce tour.
- Fureur sanguinaire:** Le Métabrutus annule les résultats *équipage secoué* et *équipage sonné*, et gagne les règles *rage* et *course* jusqu'à la fin du tour. Si au cours de la phase de Tir de ce tour il n'est pas potentiellement à portée de charge d'au moins une unité ennemie, il *sprinte* aussi loin que possible vers une unité ennemie. Si c'est impossible pour une quelconque raison, il peut tirer normalement.

ABADDON LE FLÉAU

"Je suis l'archi-ennemi, le Destructeur de Mondes. C'est par ma main que le faux empereur sera déchu."

Le nom d'Abaddon, Maître de Guerre du Chaos, est devenu synonyme d'amère malédiction pour l'Imperium. Au cours de la Grande Croisade, Abaddon devint le capitaine de la première compagnie de la légion des Luna Wolves. Son génie militaire et ses talents de combattant étaient tels que certains prétendaient qu'il était le fils cloné d'Horus. Lorsque l'Hérésie éclata, Abaddon se rangea aux côtés de son primarque sans l'ombre d'une hésitation. Il mena les terminators des Sons of Horus sur Istvan, Yarrantin et enfin, Terra. La douleur d'Abaddon à la mort de son maître le fit plonger dans les tréfonds de la folie et de la haine. Avant de quitter Terra, Abaddon récupéra le corps du Maître de Guerre puis s'enfuit loin des combats à la tête des survivants de la légion.

Lorsqu'Abaddon revint, il menait une horde diabolique qui ravagea les systèmes stellaires autour de l'Œil de la Terreur. Ses space marines du Chaos, qui s'étaient renommés eux-mêmes la Black Legion, étaient à la pointe de chaque assaut, et provoquèrent un carnage indescriptible. Au cours de cette première Croisade Noire, Abaddon passa plusieurs pactes sanglants avec les dieux du Chaos. Sous la Tour du Silence, il découvrit une épée-démon aux pouvoirs incommensurables qui le rendit presque invincible. Depuis lors, Abaddon rêve de forger un empire du Chaos sur les ruines de l'Imperium. D'autres Croisades Noires ont suivi, servant chaque fois des buts précis, même si les plus grands sages de l'Imperium n'ont jamais pu déterminer lesquels. On dit que seul Abaddon a le pouvoir d'unir les légions renégates et de mener la Longue Guerre à son terme.

Aujourd'hui, la Treizième Croisade Noire gronde, et la Porte Cadienne – le seul passage stable entre l'Œil de la Terreur et le reste de la galaxie – risque fort d'être submergée. Si cela arrive, Abaddon sera libre d'envahir le reste de l'Imperium et de s'attaquer à Terra elle-même.



ARTÉFACTS DU CHAOS

Drach'nyen: Abaddon porte une lame appelée Drach'nyen, qui contient l'essence d'une puissante entité du Warp.

Portée	F	PA	Type
-	+1	2	Mêlée, arme-démon, arme de spécialiste

La Serre d'Horus: Abaddon possède aussi la Serre d'Horus, une griffe Éclair archaïque dotée d'un combi-bolter qu'Abaddon récupéra sur le corps de son primarque suite au siège du Palais de l'Empereur. Cette arme légendaire est celle qui a pris la vie de Sanguinius et mortellement blessé l'Empereur.

Le Serre d'Horus possède le profil ci-dessous et incorpore également un combi-bolter (p. 65). De plus, les Blood Angels suivent la règle *haine* (Abaddon).

Portée	F	PA	Type
-	x2	3	Mêlée, lacération, arme de spécialiste

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Abaddon le Fléau	7	5	4	5	4	6	4	10	2+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure Terminator (p. 68).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE: Croisé noir (p. 28).

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (p. 28), guerrier éternel, personnage indépendant, sans peur, vétérans de la Longue Guerre (p. 30).

Marque du Chaos Ascendant: Si Abaddon est inclus dans votre détachement principal, il doit en être le *seigneur de guerre*. Il possède les quatre *marques du Chaos*. Notez que grâce à celle de Tzeentch, la sauvegarde invulnérable de son armure Terminator passe à 4+.

HURON SOMBRECŒUR

"L'Imperium est un vieillard dont le corps sera brisé par ses fils les plus vigoureux."

Huron Sombrecœur était autrefois le maître de chapitre des Astral Claws, bien qu'il se soit depuis détourné de l'Imperium. Désormais, il est connu sous le nom de Tyran de Badab.

C'est à la fin de la Guerre de Badab, lors des combats du Palais des Ronces, que le seigneur de guerre rebelle Lugft Huron fut gravement blessé par un tir d'arme à fusion. Les Astral Claws avaient juré de combattre jusqu'à la mort pour protéger leur maître et leur monde chapitral, mais quand ils comprirent que Badab était perdue, ils s'emparèrent du corps de Huron et forcèrent le blocus impérial à l'aide des derniers bâtiments de guerre qu'il leur restait. Ils s'enfuirent dans le Maelstrom pour échapper à leurs poursuivants.

Le Tyran survécut. Cependant, toute une moitié de son corps dut être reconstruite chirurgicalement pendant que les vaisseaux des Astral Claws erraient dans le Maelstrom. Après douze jours, Huron put de nouveau tenir debout. Il ordonna alors qu'on lui amenât une armure énergétique. Ses guerriers considérèrent sa guérison comme miraculeuse. Bien que son armée ne fût plus que l'ombre d'elle-même, Huron s'empara du premier repaire de pirates qu'il rencontra, et massacra la majorité de ses occupants en quelques heures.

Les survivants apprirent à craindre sa fureur et lui jurèrent allégeance. L'ancien maître de chapitre s'assura de cette façon l'obédience de toujours plus de renégats éparpillés dans le Maelstrom, et ainsi naquit Huron Sombrecœur. Bientôt, il fut à la tête d'un empire d'hérétiques et de parias. Ses space marines devinrent les Red Corsairs, en référence à la couleur utilisée pour recouvrir leur ancienne héraldique.

Depuis quelques années, leurs attaques sont moins fréquentes, mais d'aucuns disent qu'il ne s'agit que du calme avant la tempête. De plus, lorsque Huron mène personnellement un raid, celui-ci est toujours dévastateur et audacieux, si bien que son nom est chuchoté avec de plus en plus de crainte.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Huron Sombrecœur	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p. 68), grenades frag et antichars, sceau de corruption (p. 66), hache énergétique.

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:
Maître de la mystification (p. 28).

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (p. 28), sans peur, personnage indépendant, vétérans de la Longue Guerre (p. 30).

L'Hamadrya: Il s'agit d'un familier de combat (p. 67). De plus, il fait de Huron un **psyker** (niveau de maîtrise 1), et lui octroie un pouvoir généré au hasard de la façon suivante. Au début de chacun de vos tours, jetez 1D3 sur le tableau ci-dessous, puis générez au hasard un pouvoir dans la discipline obtenue, comme si vous déterminiez le pouvoir d'un psyker, à ceci près que vous ne pouvez pas opter à la place pour le pouvoir primaris. Le pouvoir obtenu ne peut être utilisé qu'au cours de ce tour.

1D3 DISCIPLINE PSYCHIQUE

- 1 Biomancie
- 2 Pyromancie
- 3 Divination

ARTÉFACT DU CHAOS

La Griffe du Tyran: Ce membre bionique énorme a été greffé à Huron afin de remplacer son bras dévasté.

La Griffe du Tyran possède le profil ci-dessous. De plus, elle incorpore un lance-flammes lourd.

Portée	F	PA	Type
-	+2	3	Mêlée, arme de spécialiste, fléau des blindages, laceration



"TUE! MUTILE! BRÛLE! TUE! MUTILE! BRÛLE! TUE! MUTILE! BRÛLE!"

A full-page illustration of a Blood Angel Space Marine. The Marine is depicted in a dynamic, heroic pose, standing atop a large, dark pile of skulls and bones. He is wearing his iconic red and black armor, which is heavily detailed with skull motifs. In his right hand, he holds a plasma gun, and in his left, he holds a power sword. The background is a dramatic, fiery landscape with a large, dark, winged figure (likely a Chaos Daemon) looming in the upper left. The overall color palette is dominated by reds, oranges, and blacks, creating a sense of intense battle and destruction.

59

AHRIMAN

"Si le chemin vers le salut passe par les halls du Purgatoire, qu'il en soit ainsi."

Au moment où se jouait le dernier acte de l'Hérésie d'Horus, les mutations qui affligeaient les Thousand Sons devinrent de plus en plus handicapantes. La légion n'avait pas réussi à dompter le Chaos, et ce dernier prenait l'ascendant sur elle. Magnus ne voulait pas agir, mais Ahriman, le maître archiviste de la légion, refusait un tel destin. Dans les sombres laboratoires de la nouvelle cité où s'étaient installés les Thousand Sons, il se plongea dans l'étude du Livre de Magnus et prépara son sort le plus puissant: l'Effacement d'Ahriman. Cet enchantement allait changer à jamais le futur de la légion.

Ahriman estimait que le jeu en valait la chandelle. S'il fonctionnait, son sort protégerait les Thousand Sons des risques de mutation. Cependant, son plan était si dangereux qu'au début, ses acolytes sorciers refusèrent de se joindre à lui. Ce n'est que lorsque Magnus fut élevé au rang de prince démon que les psykers des Thousand Sons finirent par accepter. Cependant, une fois qu'ils l'eurent lancé, ils découvrirent rapidement que le sort n'avait pas fonctionné comme ils l'espéraient, et qu'il avait à la fois dépassé leurs attentes, et échoué horriblement. En effet, tous les Thousand Sons furent libérés de l'emprise de la mutation, mais la plupart n'y survécurent pas...

Depuis ce jour, Ahriman arpente la galaxie à la recherche de savoirs interdits, car le primarque-démon Magnus a banni le maître archiviste et sa cabale de la Planète des Sorciers pour avoir désobéi à ses ordres. D'une certaine manière, Ahriman était soulagé d'abandonner derrière lui son terrible passé. Au fil des millénaires, il s'est consacré à étendre ses connaissances magiques. Il s'est emparé de grimoires anciens, a soumis des psykers talentueux et a dérobé des artefacts mystiques conservés dans des centaines de musées et de collections privées. Il a cherché l'Athenaeum de Kallimachus pendant seize siècles avant de le découvrir. Après s'être imbu du savoir de l'ouvrage, il a fait raser la bibliothèque qui le contenait jusqu'aux fondations. Il a favorisé l'usage de la magie sur des dizaines de planètes, la plupart d'entre elles le vénérant désormais comme le Dieu des Flammes ou le Héraut des Illuminations. Il a même parcouru la Toile, et mené ses osts de Thousand Sons aussi bien contre les Commorrites que contre les eldars des vaisseaux-mondes.

Bien que sa collection de talismans, d'armes psychiques, d'amulettes et de grimoires rivalise avec celle de Magnus, la soif de savoir d'Ahriman est inextinguible. Ces dernières années, il a consacré toute son énergie à tenter de localiser la légendaire Bibliothèque Interdite des eldars, dans l'espoir de la piller et de devenir le maître incontesté de la sorcellerie.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ahriman	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p. 68), pistolet bolter, grenades frag et antichars, aura de sombre gloire (p. 67), bolts Inferno (p. 66).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:
Maître de la mystification (p. 28).

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (p. 28), marque de Tzeentch (p. 30), personnage indépendant, psyker (niveau de maîtrise 4), sans peur, vétérans de la Longue Guerre (p. 30).

PSYKER: Ahriman génère ses pouvoirs dans les disciplines de Biomancie, Pyromancie, Télépathie ou de Tzeentch.

ARTÉFACT DU CHAOS

Le Bâton Noir d'Ahriman: Ce sceptre capable de canaliser l'énergie psychique est le symbole du pouvoir d'Ahriman.

Le Bâton possède le profil ci-dessous. Il permet à Ahriman de manifester jusqu'à trois décharges psy lors d'une même phase de Tir s'il dispose de la charge Warp nécessaire.

Portée	F	PA	Type
-	+2	4	Mêlée, force

TYPHUS

"La moisson que je récolterai en votre nom sera abondante, Grand-père Nurgle..."

Typhus, l'Hôte de la Ruche du Destructeur, est le plus redouté de tous les amiraux des flottes de la peste. C'est depuis le pont de son vieux bâtiment de guerre, le *Terminus Est*, que Typhus répand épidémies et désespoir à travers la galaxie. Il est indéniable que Typhus a été béni par Nurgle en personne. Lorsque la Death Guard dérivait dans le Warp, décimée par le virus du Destructeur, Typhus s'abreuvait de toute la virulence de cette maladie, et en devint ainsi le propagateur ultime. Son corps et son armure se boursouflèrent, et des excroissances tubulaires ignobles poussèrent sur son dos, répandant des miasmes pestilentiels aux alentours: il devint l'Hôte de la Ruche du Destructeur.

Suite à l'Hérésie, il a pris le commandement d'une flotte et depuis dix mille ans, il sème ses ignobles maladies dans l'Imperium. Il a répandu entre autres la Pourriture de Nurgle sur Carandinis VII et sur Protheus, et déclenché la Pandémie de Jonah's World, sans compter les milliards de victimes ayant succombé à la Ruche du Destructeur. Récemment, il a été aperçu aux alentours de la Porte Cadienne.

Une nouvelle infection se répand dans le sillage de la flotte de Typhus. À cause d'elle, même la mort ne met pas un terme aux

souffrances de la victime, car celle-ci subit une lente agonie, et lorsque son cœur arrête enfin de battre, elle revient sous la forme d'un cadavre ambulante. Ces zombies de la peste, tels qu'ils sont nommés, peuvent alors contaminer d'autres malheureux par simple contact. Aucun remède connu n'existe contre cette maladie. Elle a déjà affecté des milliards de gens, et il ne fait aucun doute que plus encore vont y succomber avant que la virulence de son germe s'épuise.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Typhus	6	5	4	5	4	5	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure Terminator (p.68), grenades buboniques (p.66).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE: Seigneur de l'effroi (p.28).

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (p.28), insensible à la douleur, marque de Nurgle (p.30), personnage indépendant, psyker (niveau de maîtrise 2), sans peur, vétérans de la Longue Guerre (p.30).

La Ruche du Destructeur: Une fois par partie, lors de n'importe quelle phase d'Assaut, Typhus peut déchaîner la Ruche du Destructeur au lieu d'attaquer. Au rang d'Initiative de Typhus, centrez sur lui un grand gabarit d'explosion (il n'y a pas de déviation). Toutes les unités (amies et ennemies) subissent un nombre de touches égal au nombre de figurines situées au moins partiellement sous le gabarit. Ces touches sont de Force 4, PA 2 et suivent la règle *ignore les couverts*. Ne comptez pas Typhus pour déterminer le nombre de touches, et aucune blessure ne peut lui être allouée.

Zombies de la peste: Toute unité de cultistes du Chaos (voir la liste d'armée p.95) de l'armée de Typhus peut devenir des zombies de la peste. Elle gagne les règles *sans peur*, *insensible à la douleur* et *lent et méthodique*. Elle ne peut recevoir aucune option. Les zombies de la peste comptent comme étant équipés d'une seule arme de corps à corps: leurs éventuels fusils ou pistolets ne leur servent qu'à tabasser à mort leurs malheureuses victimes!

PSYKER: Typhus génère ses pouvoirs dans la discipline de Nurgle.

ARTÉFACT DU CHAOS

La Faucheuse: Cette grande faux rouillée a été enduite du mucus s'écoulant du trône de Nurgle.

Portée	F	PA	Type
-	+2	2	Mêlée, arme-démon, force, encombrant



LUCIUS L'ÉTERNEL

"Bienvenue à ce festin, frères! Lequel d'entre vous sera la mise en bouche?"

Il y a de cela des millénaires, Lucius était un space marine de la légion des Emperor's Children. Il suivait son primarque Fulgrim à travers la galaxie au nom de l'Empereur. Dédaignant toute autre expérience artistique en dehors de celle du combat, Lucius arborait fièrement les cicatrices de ses duels. Au fil du temps il en vint à assimiler la douleur à la réussite.

Lorsque les Emperor's Children rallièrent la rébellion d'Horus, Lucius avait déjà scarifié son visage, son crâne et son torse, reliant ces balafres en un labyrinthe de motifs qui le défiguraient horriblement. Il semblait peu à peu dans la folie, les murmures qui résonnaient dans son esprit le poussant à des actes de plus en plus barbares alors qu'il cherchait sans cesse à affiner ses talents de bretteur.

Lucius continua de se distinguer au service de son primarque tandis que la légion se vouait progressivement à l'adoration du Chaos. Il combattait avec un talent et une agilité époustouflants lors des duels de gladiateurs que Fulgrim organisait au cours de ses voyages à travers les étoiles. Lucius était invincible. Nul ne parvenait à le surclasser, jusqu'au jour où il fut finalement défait et tué par le célèbre seigneur commandeur Cyrius.

Néanmoins, Slaanesh refusa de voir son jouet disparaître d'une telle façon. Au cours des semaines qui suivirent, l'armure d'artificier de Cyrius se métamorphosa petit à petit. Les cheveux du seigneur commandeur tombaient par poignées, et des lignes sombres apparurent sous sa peau, et émergèrent lentement sous la forme de longues cicatrices. Finalement, Cyrius se transforma en Lucius. Il ne resta plus du seigneur commandeur qu'un visage hurlant figé pour l'éternité dans l'armure du champion de Slaanesh.

Aujourd'hui, Lucius parcourt la galaxie, tueur sans pitié ne pouvant être occis. Ceux qui parviennent à accomplir ce fait d'arme et qui en éprouvent ne serait-ce qu'une once de fierté sont condamnés à subir une lente et douloureuse transmutation qui fera d'eux une réincarnation de Lucius. Les visages torturés de ceux qui l'ont abattu ondulent, offrant sans cesse un spectacle plaisant au champion de Slaanesh. Quant à son sabre orné et à son fouet organique, ils ont goûté au sang d'innombrables rois et guerriers.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lucius l'Éternel	7	5	4	4	3	6	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Sirène de mort (p. 65), épée énergétique, grenades frag et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (p. 28), marque de Slaanesh (p. 30), personnage indépendant, sans peur, vétérans de la Longue Guerre (p. 30).

L'orgueil du duelliste: Si Lucius se bat dans le cadre d'un défi, sa caractéristique Attaques est égale à la CC de son adversaire.

ARTÉFACTS DU CHAOS

Armure des Âmes Hurlantes: Cette armure énergétique baroque est habitée par les âmes de ceux qui ont vaincu Lucius.

Cette armure confère à Lucius une sauvegarde d'armure de 3+ et une sauvegarde invulnérable de 5+. Pour chaque sauvegarde d'armure ou sauvegarde invulnérable réussie par Lucius pendant la sous-phase de Combat, l'unité (ou la figurine dans le cas d'un défi) qui a provoqué la blessure subit une touche F4, PA2 qui ignore les couverts.

Fouet de Tourment: Cette arme dotée d'une vie propre enserré les ennemis de Lucius et peut arracher de gros morceaux de chair.

Chaque figurine au contact de Lucius a -1 Attaque (jusqu'à un minimum de 1). De plus, toutes les attaques de mêlée de Lucius suivent la règle *lacération*.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée, lacération



FABIUS BILE

"Si un homme passe sa vie à faire le bien, il connaîtra une mort anonyme. Par contre, s'il consacre son génie à apporter malheur et souffrance à des milliards d'âmes, son nom se perpétuera pendant des milliers d'années."

Le nom de Fabius Bile est maudit à travers toute la galaxie, et sa propre légion le considère comme un renégat. Il se fait appeler le Primogenitor, car il prétend avoir découvert les secrets qui permirent à l'Empereur de donner naissance aux primarques. Bile appartenait autrefois aux Emperor's Children. Il était fasciné par les mystères de la vie, et non par ceux de la mort. Au milieu du carnage que fut l'Hérésie, Bile guida ses frères Emperor's Children dans le voyage qui allait les mener à la vénération de Slaanesh. Il altéra les réactions chimiques de leurs corps afin d'affûter leurs sens et de modifier les connexions entre les glandes du plaisir et le reste de leur système nerveux, afin que le moindre stimulus leur procure une véritable extase.

Bile quitta Terra en compagnie d'une suite de guerriers modifiés avant la défaite d'Horus. Il traversa l'Imperium encore déchiré par la guerre, proposant ses services aux commandeurs rebelles en échange de prisonniers, d'échantillons génétiques ou d'antiques technologies. Bien des seigneurs de guerre regrettèrent amèrement le pacte qu'ils avaient passé avec Bile lorsque celui-ci tenta des expérimentations sur leurs armées, entraînant des génocides et des atrocités qui horrifièrent même les chefs les plus nihilistes. Bile finit par s'enfuir dans l'Œil de la Terreur, où il proposa ses services au plus offrant. Il promit aux champions du Chaos des élixirs censés guérir tous leurs maux, et établit son quartier-général sur un monde qui abritait autrefois la brillante civilisation des eldars, mais qui avait sombré depuis dans la folie.

Les connaissances de Bile en alchimie et en manipulations génétiques ont été mises en application sur toutes les planètes qu'il a visitées, laissant systématiquement derrière lui des hordes de mutants et d'abominations. La plupart de ses sujets meurent rapidement ou se suicident, mais certains survivent, et jouissent d'une force surhumaine. Ces créatures font la fierté de Bile, car elles sont le pinacle de son art.



ARTÉFACTS DU CHAOS

Le Chirurgien: *Ce harnais arachnoïde comporte des appendices segmentés et des seringues hypodermiques remplies de liquide, sinistre mélange de science et de sorcellerie.*

Le Chirurgien donne à Fabius +2 A et +1 en F (ces bonus sont inclus dans son profil) et la règle *insensible à la douleur*.

Bâton de Tourment: *La plus petite éraflure de cette arme forgée dans les flammes du Warp inflige une douleur indicible qui se répand dans tout le corps.*

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée, mort instantanée

Xyclos: *Ce pistolet inquiétant est un instrument de chirurgien modifié qui tire des aiguilles enduites d'un poison violent, et qui inflige une mort atroce à ses victimes.*

Portée	F	PA	Type
18ps	1	6	Assaut 3, empoisonné (2+)

CC CT F E PV I A Cd Svg

Fabius Bile

5 4 5 4 3 4 5 10 3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p.68), pistolet bolter, grenades frag et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES: Champion du Chaos (p.28), sans peur, personnage indépendant, vétérans de la Longue Guerre (p.30).

Guerriers surhumains: Une seule unité de space marines du Chaos (voir la liste d'armée p.95) peut bénéficier de cette règle. Ses figurines gagnent alors à la fois la règle *sans peur* et +1 en Force, au prix d'un destin qu'on ne peut envisager qu'avec effroi...

L'ARSENAL IMPIE

Cette section du *Codex Space Marines du Chaos* énumère les armes et les équipements qu'utilisent les space marines du Chaos, et décrit les règles pour les employer dans vos parties de Warhammer 40,000. Les équipements que portent les personnages spéciaux nommés sont présentés dans leurs entrées respectives de la section *Les Égarés et les Damnés* (pages 57-63), tandis que les armes et les équipements de toutes les autres unités sont détaillés ici.

ARMES DE MÊLÉE

Les profils des armes de mêlée suivantes sont dans le tableau de références (page 105). Leurs règles complètes sont dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Arme de corps à corps	Griffes Éclair
Armes énergétiques	Marteau Tonnerre
Armes de force	Poing tronçonneur
Gantelet Énergétique	

HACHE TRONÇONNEUSE

Cette variante brutale de l'épée tronçonneuse, dont l'origine remonte à l'Hérésie d'Horus, entame l'armure et déchiquette les chairs vulnérables dans le vrombissement de ses dents acérées.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	4	Mêlée



Hache tronçonneuse

GLAIVE PESTILENTIEL

Les longs couteaux piquetés de rouille qu'utilisent les plague marines exsudent les plus virulents pathogènes. Leurs propriétaires croient que chacune de ces armes est bénie par Nurgle en personne, car leur corruption peut abattre l'ennemi le plus robuste en quelques secondes.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	-	Mêlée, empoisonné (4+)

FLÉAU ÉNERGÉTIQUE

Un fléau énergétique est un ensemble de bras de métal articulés qui se terminent par des lames crépitantes d'énergie à peine contenue. Durant un combat, le fléau va et vient avec fureur, fauchant et taillant quiconque est assez fou pour s'en approcher.

Portée	F	PA	Type
-	8	2	Mêlée, fléau

Fléau : Si une ou plusieurs figurines ennemies sont en contact avec une figurine munie d'une arme de type fléau au début de la sous-phase de Combat, jetez 1D3 et soustrayez le résultat de la Capacité de Combat de ces figurines (jusqu'à un minimum de 1) pour la durée de cette phase.

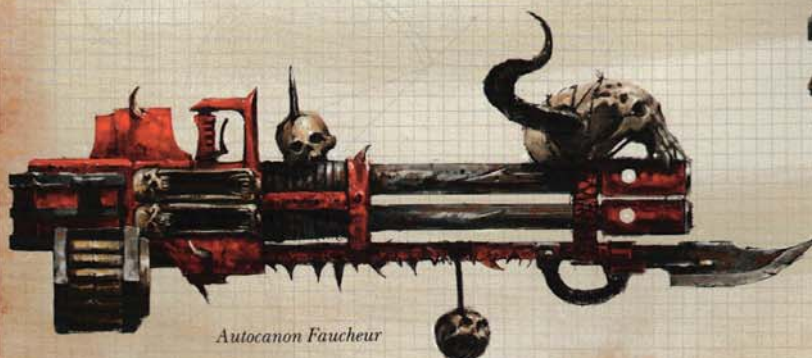
Ref: CAT 678/001 - EXCOM NIVEAU 1



Hache tronçonneuse



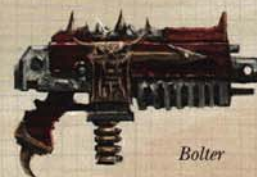
Glaive pestilentiel



Autocanon Faucheur



Combi-bolter



Bolter

ARMES DE TIR

Les profils des armes de tir suivantes sont dans le tableau de références (page 105). Leurs règles complètes sont dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

Armes combinées	Fusil d'assaut
Autocanon	Lance-flammes
Bolter	Lance-flammes lourd
Bolter lourd	Lance-missiles
Canon d'assaut	Mitrailleuse
Canon laser	Multi-fuseur
Canon à plasma	Obusier
Fuseur	Pistolet à plasma
Fusil à plasma	Pistolet bolter
Fusil à pompe	Pistolet-mitrailleur

CONFLAGRATEUR

Les machines-démons sont parfois équipées de buses pour cracher de grandes bouffées de feu démoniaque issu de leurs entrailles. Le torrent d'ichor incendiaire qui déferle sur les victimes consume leur âme aussi bien que leur chair.

Portée	F	PA	Type
Souffle	6	3	Lourde 1, torrent, feu de l'âme

COMBI-BOLTER

Durant l'Hérésie d'Horus, le combi-bolter, dérivé du bolter jumelé, s'est révélé être l'arme la plus polyvalente pour les terminators. Remplacé depuis lors, chez les space marines loyaux à l'Empereur, par son descendant le bolter d'assaut, le vénérable combi-bolter reste courant chez les armées issues des légions renégates.

Portée	F	PA	Type
24 ps	4	5	Tir rapide, jumelé

CANON DÉMOLISSEUR

Le canon Démolisseur est une arme de siège à courte portée, mais dévastatrice, conçue pour abattre les murs des bastions ennemis et pratiquer des brèches dans les fortifications. Sur une créature vivante, ses effets sont horribles et sans appel.

Portée	F	PA	Type
24 ps	10	2	Artillerie 1, grande explosion

CANON ECTOPLASMA

Le canon Ectoplasma canalise l'énergie démoniaque brute du Warp pour tirer des éclairs brûlants pareils à des comètes, dont le bruit évoque les hululements des damnés. Manipuler une telle énergie peut s'avérer aussi dangereux pour l'utilisateur que pour la cible. Tout ce que touche le canon Ectoplasma se retrouve enveloppé d'âmes tourmentées qui dansent dans les flammes en hurlant.

Portée	F	PA	Type
24 ps	8	2	Lourde 1, explosion, surchauffe

AUTOCANON HADES

L'autocanon Hades équipe généralement les ignobles machines-démons dont les techmanciens se servent pour conquérir les planètes de l'Imperium. Avec leurs six tubes rotatifs, les autocanons Hades maintiennent une telle cadence de tir que leurs rafales d'obus de gros calibre peuvent aussi bien massacrer des vagues d'infanterie qu'affecter des cibles blindées.

Portée	F	PA	Type
36 ps	8	4	Lourde 4, pilonnage

AUTOCANON FAUCHEUR

Il existe un type particulier d'autocanon bitube dit Faucheur, qui n'est plus en service chez les forces impériales. Il est surtout utilisé par les terminators du Chaos pour dresser de véritables rideaux de feu, afin de maximiser les chances de toucher quiconque est assez infortuné pour se trouver dans leur viseur.

Portée	F	PA	Type
36 ps	7	4	Lourde 2, jumelé



ARMES SONIQUES DES NOISE MARINES

Destructeur sonore: Le destructeur sonore est une arme qui focalise une note basse en un crescendo explosif capable de faire éclater les globes oculaires et les organes internes. En variant la fréquence du tir, on peut altérer les effets de l'arme.

	Portée	F	PA	Type
Fréquence modulée	36 ps	5	4	Assaut 2, pilonnage, ignore les couverts,
Fréquence fixe	48 ps	8	3	Lourde 1, explosion, pilonnage, ignore les couverts

Sirène de mort: L'étrange sirène de mort est un agrégat complexe de tubes et d'amplificateurs qui magnifie les cris de guerre extatiques du noise marine pour en faire des attaques soniques dévastatrices.

Portée	F	PA	Type
Souffle	5	3	Assaut 1

Éclateur sonore: En émettant des vagues d'harmoniques impies, l'éclateur sonore déchiquette sa cible dans une série de riffs ou dans une longue plainte discordante.

Portée	F	PA	Type
24 ps	4	5	Salve 2/3, ignore les couverts

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Les règles pour ces grenades se trouvent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*:

Bombes à fusion
Grenades antichars

Grenades frag *
* voir grenades offensives

GRENADES BUBONIQUES

Les grenades buboniques sont faites avec les têtes des ennemis des plague marines, évidées pour être emplies d'un bouillon de culture immonde, et scellées à la cire pour éclater à l'impact.

Figurines avec marque de Nurgle uniquement. Les grenades buboniques sont à la fois des grenades offensives et défensives.

MOTO DU CHAOS

Les motos du Chaos sont des plateformes de tir robustes et polyvalentes, capables de tirer en mouvement et de charger en corps à corps.

Les figurines avec moto du Chaos deviennent du type motos comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*. Une moto du Chaos est équipée de bolters jumelés.

BOLTS INFERNO

Les Thousand Sons utilisent des munitions chargées d'une énergie surnaturelle, qui traversent la céramite comme de la cire fondue.

Les tirs d'un bolter ou d'un pistolet bolter muni de bolts Inferno sont résolus avec une PA de 3.

ICÔNES DU CHAOS

Les icônes que portent les adorateurs des dieux sombres focalisent le pouvoir de l'Empyrean.

Au moment de déterminer les résultats d'assaut, ajoutez +1 à votre total s'il y a une ou plusieurs unités avec une icône du Chaos qui sont verrouillées dans ce combat. Les icônes du Chaos ont aussi les effets supplémentaires décrits ci-dessous.

ICÔNE DE FUREUR

Les malédictions ardentes du Dieu du Sang résonnent dans les esprits de ceux qui se trouvent dans l'ombre de cette icône, et les poussent à se jeter dans la mêlée sans aucune retenue.

Unités avec marque de Khorne seulement. Toutes les figurines ayant la marque de Khorne dans une unité avec une icône de fureur ont la règle spéciale *charge féroce*, et l'unité peut relancer le résultat quand elle détermine sa distance de charge.

ICÔNE DE FLAMMES

Des éclairs d'énergie scintillante dansent autour de l'icône, et nimbent les armes des dévots de flammes mutagènes.

Unités avec marque de Tzeentch seulement. Tous les bolters, combi-bolters, bolters lourds et pistolets bolters portés par des figurines ayant la marque de Tzeentch dans une unité avec une icône de flammes ont la règle spéciale *feu de l'âme*.

MÉCAVRILLES

Parodie des servo-harnais que portent les techmarines de l'Adeptus Astartes, ces tentacules animés d'une vie propre servent d'équipement (ou d'implants) aux techmanciens du Chaos.

Les mécavrilles donnent au porteur +2 Attaques. Elles incluent aussi un fuseur et un lance-flammes. Durant la phase de Tir, le techmancien peut tirer avec ses deux armes de mécavrilles, ou avec l'une d'entre elles et une autre arme.

RÉACTEURS DORSAUX

Les réacteurs dorsaux peuvent soulever du sol une armure énergétique, et un guerrier qui en est équipé peut bondir à travers le champ de bataille, franchir les obstacles, et se jeter dans la mêlée.

Les figurines équipées de réacteurs dorsaux sont du type *unité de saut*, décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

SCEAU DE CORRUPTION

Quand un seigneur du Chaos œuvre pour la gloire des dieux sombres, les symboles corrompus dont il est orné sont imbus d'énergie démoniaque qui dresse une aura protectrice autour de lui.

Confère à son porteur une sauvegarde invulnérable de 4+.



ICÔNE DU DÉSESPOIR

Cette icône dégage des miasmes de maladie et de désespoir, qui orientent les pensées des ennemis proches vers la mort affreuse et inéluctable qui les attend.

Unités avec marque de Nurgle seulement. Toutes les figurines avec marque de Nurgle dans une unité équipée d'une icône du désespoir bénéficient de la règle spéciale *peur*.

ICÔNE DE L'EXCÈS

La dépravation colle à cette icône comme un musc mielleux, plongeant les troupes qui l'entourent dans une quête orgiaque de sensations qui ne peut cesser qu'avec la destruction de leurs corps.

Unités avec marque de Slaanesh seulement. Toutes les figurines avec marque de Slaanesh dans une unité équipée d'une icône de l'excès suivent la règle *insensible à la douleur*.

ICÔNE DE VENGEANCE

Ces icônes brillent vivement dans le Warp, collectant l'énergie maléfique du Chaos pour la canaliser vers leurs porteurs, ce qui les pousse à des actes d'une bravoure suicidaire dans leur désir de victoire face aux laquais du dieu cadavérique.

Toutes les figurines dans une unité équipée d'une icône de vengeance suivent la règle spéciale *sans peur*.

RÉCOMPENSES DU CHAOS

AURA DE SOMBRE GLOIRE

Certains champions du Chaos ont la faveur de leur divinité tutélaire au point qu'ils bénéficient d'une protection surnaturelle. Cela peut prendre la forme d'un puissant bouclier protecteur crépitant d'énergie, ou du fait que les balles tendent mystérieusement à les éviter. En tout cas, il est clair que les dieux sombres veillent sur eux.

Une figurine nantie d'une aura de sombre gloire bénéficie d'une sauvegarde *invulnérable* de 5+.



FAMILIER DE COMBAT

Un familier de combat peut revêtir presque toutes les formes physiques, comme un chien de chasse démoniaque, un laquais humanoïde rabougri, un grouillement de tentacules métalliques, un être fait de flammes Warp vivantes, ou mille autres bêtes étranges et troublantes.

Une figurine avec familier de combat porte deux attaques supplémentaires de type *mêlée* à F4, PA-. Le familier de combat est toujours censé se trouver sur le socle de son maître. Vous pouvez le représenter à part, cependant, sa figurine elle-même ne participe pas à la partie; si elle gêne, mettez-la simplement de côté.

DON DE MUTATION

Les dieux sombres ont accordé à leur champion une récompense maléfique, qui peut aussi bien être un appendice redoutablement acéré qu'une langue située à un endroit insolite.

Avant le déploiement, faites un jet sur le tableau des Bienfaits du Chaos (page 29) et notez le résultat sur votre feuille d'armée. N'appliquez pas les résultats *Dégénérescence* ni *Apothéose*: faites alors un nouveau jet. Le résultat affecte la figurine pour toute la durée de la partie.

TOXINES SANGUINES

Ce n'est pas du sang qui circule dans les veines du champion, mais de l'ichor ardent, de l'airain en fusion, des narcotiques psychédéliques, du pus virulent ou toute autre substance nocive et répugnante.

Toute unité qui fait perdre un ou plusieurs PV à une figurine avec toxines sanguines durant la sous-phase de Combat subit immédiatement un nombre égal de touches de F3, PA4.

FAMILIER DE SORT

Un familier de sort peut être une petite créature faite d'énergie mystique, comme les "tutélares" des Thousand Sons, ou un être vivant imbu des pouvoirs du Warp. Toutes les formes sont possibles, petits démons, homoncles malveillants ou nains mutants contrefaits.

Une figurine avec familier de sort peut relancer ses tests psychiques ratés. Le familier de sort est toujours censé se trouver sur le socle de son maître. Vous pouvez le représenter à part, cependant, sa figurine elle-même ne participe pas à la partie; si elle gêne, mettez-la simplement de côté.

MONTURES DÉMONIAQUES

Les montures démoniaques sont des dons des dieux du Chaos, qui symbolisent le statut d'un champion. Elles confèrent une puissance impie à leur cavalier, en le portant tout en mordant et en griffant quiconque s'approche de lui.

Seules les figurines d'infanterie peuvent choisir une monture démoniaque, et à condition d'avoir également la marque du dieu du Chaos approprié.

Juggernaut de Khorne: Le champion chevauche une monstruosité d'airain bouillonnante de fureur.

La figurine reçoit un bonus de +1 en Endurance, +1 PV et +1 Attaque, et son type d'unité devient *cavalerie* (voir le livre de règles de Warhammer 40,000).

Disque de Tzeentch: Le champion plane au-dessus du champ de bataille, porté par un prédateur démoniaque discoïde.

La figurine reçoit +1 Attaque et son type d'unité devient *motojet* (voir le livre de règles de Warhammer 40,000).

Palanquin de Nurgle: Le champion part au combat porté par des douzaines de nurglings gloussants.

La figurine reçoit un bonus de +2 PV et +1 Attaque, et suit la règle spéciale *très massif*.

Monture de Slaanesh: La monture souple et gracieuse du champion lui permet de se mouvoir avec célérité et de surprendre l'ennemi.

La figurine reçoit un bonus de +1 Attaque, et ajoute +3 ps à sa distance de *sprint*. En outre, elle gagne les règles spéciales *sens aiguisés* et *attaque de flanc*, et son type d'unité devient *cavalerie* (voir le livre de règles de Warhammer 40,000).



ARMURES

MÉTALLODERME

La fusion des muscles et des tendons avec une armure énergétique produit le métaloderme, l'horrible exosquelette des dévots du Chaos dont le corps et l'armure ne font plus qu'un.

Le métaloderme confère une Sauvegarde d'Armure de 2+.

ARMURE IMPROVISÉE

Les cultistes du Chaos s'équipent avec tout ce qu'ils peuvent récupérer, et leurs armures combinent aussi bien des plaques de métal que des sangles de cuir rigide ou des lambeaux de gilet pare-éclats. Un tel patchwork ne fournit qu'une protection relative.

L'armure improvisée confère une Sauvegarde d'Armure de 6+.

ARMURE ÉNERGÉTIQUE

L'armure énergétique souillée par le Chaos confère une grande force, mais elle devient peu à peu une carapace qu'on ne peut plus retirer.

L'armure énergétique confère une Sauvegarde d'Armure de 3+.

ARMURE TERMINATOR

Le porteur d'une armure Terminator servo-assistée est aussi solide qu'un char – et souvent, aussi bien armé.

L'armure Terminator confère une Sauvegarde d'Armure de 2+ et une sauvegarde invulnérable de 5+. De plus, les figurines en armure Terminator suivent les règles massif, frappe en profondeur et implacable, et elles ne peuvent effectuer aucune percée.

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE DU CHAOS

Les règles des améliorations de véhicule suivantes se trouvent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*:

Armes combinées
Blindage renforcé
Fumigènes

Lame de bulldozer
Projecteur

COMBI-BOLTER

Voir la description du combi-bolter page 65.

POSSESSION DÉMONIAQUE

L'équipage du véhicule a été remplacé par un démon asservi.

La Capacité de Tir du véhicule est réduite à 3. Il ignore les effets des dégâts équipage secoué et équipage sonné sur un jet de 2+. Les passagers, eux, demeurent affectés par ces dégâts.

Jetez 1D6 chaque fois qu'une unité embarque dans un véhicule avec possession démoniaque (y compris au début de votre premier tour si une unité commence la partie à bord d'un tel véhicule). Sur un jet de 1, le démon dévore une figurine de l'unité, désignée aléatoirement – retirez cette figurine comme perte, sans aucune sauvegarde. Le véhicule regagne alors un Point de Coque perdu précédemment.

HERSE DE LA RUINE

La coque de ce véhicule a été modifiée par l'adjonction de pointes acérées, de lames rotatives et de poutrelles métalliques.

Toute unité qui subit une attaque de char de la part d'un véhicule avec herse de la ruine subit 1D6 touches de F5 PA-. Si l'unité tente la mort ou la gloire, elle subit à la place 2D6 touches de F5 PA-.

CACOPHONE

Cet appareil diffuse des hurlements déchirants, des cris affreux et des hululements qui démoralisent et perturbent les ennemis à portée.

Les unités ennemies à 6ps d'au moins un véhicule avec cacophone ne peuvent pas tirer en état d'alerte.

LANCE-MISSILES HAVOC

Le lance-missiles Havoc lance des grappes de charges explosives.

Portée	F	PA	Type
48 ps	5	5	Lourde 1, explosion, jumelé

MÉCAFLAGELLUM

Ces vrilles métalliques maintiennent leur proie comme dans un étau.

Chaque mécaflagellum réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 1) la caractéristique Attaques de toutes les figurines (amies ou ennemies) tant qu'elles sont en contact avec le porteur. Les effets de mécaflagellums multiples sont cumulatifs.

Par exemple, si une figurine est en contact avec deux Ferrocerberus, chacun muni de deux mécaflagellums, elle a -4 en Attaques.

DÉCOUPEURS À MAGMA

Ces outils de découpage industriel servent à mutiler et à démembrer.

Si un Ferrocerberus touche avec au moins une Attaque durant la sous-phase de Combat, il effectue une Attaque supplémentaire avec un découpeur à magma contre une des figurines qu'il a touchées. S'il touche avec toutes ses Attaques, il effectue deux attaques de découpeur à magma contre une des figurines qu'il a touchées. Ces Attaques touchent automatiquement et sont résolues à Initiative 1, avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
-	8	1	Fléau des blindages

BOUCLIER DE SIÈGE

Les chars avec bouclier de siège traversent les terrains les plus denses.

Un véhicule avec bouclier de siège réussit automatiquement ses tests de terrain dangereux.

GARGOUILLES INCENDIAIRES

Un feu surnaturel émane de la gueule des canons de ce véhicule.

Toutes les armes d'un véhicule muni de gargouilles incendiaires suivent la règle spéciale feu de l'âme.

ARTÉFACTS DU CHAOS

Les artéfacts du Chaos sont des instruments de destruction rarissimes, et un champion du Chaos ne reculera devant rien pour s'en emparer – Abaddon lui-même lança une Croisade Noire dans le seul but de récupérer l'épée-démon Drach'nyen. Un seul exemplaire de chacun des artéfacts suivants peut être choisi par armée – il n'y en a qu'un de chaque dans toute la galaxie !

HACHE DE FUREUR AVEUGLE

L'essence d'un démon majeur est piégée dans cette hache légendaire. Le démon enrage contre son éternelle servitude, débordant de violence contre l'ennemi, et parfois contre son propriétaire ! Figurines avec marque de Khorne uniquement.

Portée	F	PA	Type
-	+2	2	Mêlée, aveuglé, arme-démon

Aveuglé : Le porteur de la Hache de Fureur Aveugle subit un malus de -1 en CC et CT, et suit la règle spéciale *rage*.

LA MASSE NOIRE

On dit que cette masse maléfique a été maudite par chacun des primarques-démons. Ceux qu'elle touche tombent en poussière d'os, tandis que la malédiction s'étend telle une onde de choc.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	4	Mêlée, maudite, arme-démon, fléau de la chair

Maudite : Si une figurine perd un PV à cause de la Masse Noire, elle doit immédiatement faire un test d'Endurance. En cas d'échec, retirez la figurine comme perte sans sauvegarde d'aucune sorte. De plus, à la fin d'une phase durant laquelle la Masse Noire a fait perdre un PV ou plus, toutes les figurines ennemies (autres qu'un véhicule) à 3 ps ou moins du porteur, qui n'ont pas perdu de PV à cette phase à cause de la Masse Noire, effectuent un test d'Endurance. Toute figurine qui échoue perd 1 PV sans aucune sauvegarde.

BRANDON DE SKALATHRAX

Il s'agit du lance-flammes qu'utilisa Khârn le Félon sur Skalathrax. Certains le disent lié à Tzeentch, d'autres qu'il l'est à Khorne.

Portée	F	PA	Type
Souffle	4	3	Assaut 1, torrent, feu de l'âme

CLEF DES DIMENSIONS

Cette antique clef a été sculptée dans le fémur d'un prince démon. Quand on l'enfonce dans le cœur d'un guerrier mourant, elle déverrouille la barrière entre les mondes. Un vent de Chaos hurlant désoriente les mortels qui ne sont pas voués aux dieux sombres. En outre, la clé guide les alliés qui arrivent via le Warp.

Quand le porteur tue une figurine ennemie lors de la sous-phase de Combat, il peut immédiatement libérer le pouvoir de la Clef. À compter de ce moment, toutes les figurines ennemies qui commencent une phase quelconque à 12 ps du porteur de la Clef traitent tous les terrains comme *difficiles* et *dangereux* durant cette phase. De plus, une fois ce pouvoir libéré, les unités amies issues de ce Codex qui arrivent en *frappe en profondeur* ne dévient pas.

L'ÉPÉE DU MEURTRE

Cette antique lame inflige des blessures si graves qu'une rumeur persistante prétend qu'il s'agirait de l'Anathème – l'arme qui servit à abattre le Maître de Guerre Horus dans les marais brumeux de la lune de Davin. L'épée est indubitablement de provenance occulte, car un simple sacrifice rituel permet de l'enchanter pour en faire le fléau mortel d'un ennemi entre tous.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	3	Mêlée, meurtre

Meurtre : Immédiatement avant le début du premier tour, vous devez désigner un personnage ennemi comme cible du porteur de l'Épée du Meurtre (la cible peut être en *réserve*; n'oubliez pas de dire à votre adversaire quel personnage vous avez choisi). Tant que le porteur est en contact avec le personnage désigné, la Force de l'Épée du Meurtre devient x2, sa PA devient 1, et elle suit la règle *mort instantanée*.



PARCHEMINS DE MAGNUS

Ces pages enluminées sont des fragments du recueil de sorcellerie compilé par le primarque des Thousand Sons. Elles recèlent un savoir occulte issu de toute la galaxie, et nul ne peut les posséder sans sombrer dans la démence, car elles ont une conscience propre.

Figurines avec marque de Tzeentch seulement. Au début de chacun de ses tours, le porteur des Parchemins de Magnus peut choisir de gagner un pouvoir psychique supplémentaire pour le reste de la partie. Pour cela, jetez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous pour voir la discipline dont le nouveau pouvoir est issu. Ensuite, générez un pouvoir de cette discipline aléatoirement, comme pour un psyker de niveau de maîtrise 1, mais sans l'option de choisir le pouvoir primaris. Si le porteur connaît déjà ce pouvoir, relancez sur le tableau ci-dessous. Chaque fois que le porteur effectue un jet sur ce tableau (y compris une relance), les secrets des Parchemins déchirent son esprit – il subit aussitôt une touche de F3, PA1, avec la règle *ignore les couverts*.

1D6	DISCIPLINE PSYCHIQUE
1	Pyromancie
2	Biomancie
3	Télépathie
4	Tzeentch
5	Télékinésie
6	Divination



POUVOIRS PSYCHIQUES

Une poignée de champions du Chaos ont une telle connexion physique et spirituelle avec le Warp qu'ils peuvent manifester une fraction du pouvoir de leur divinité dans l'univers matériel. Potentiellement bien plus puissants que les psykers assermentés de l'Imperium, mentalement entravés, ces sorciers canalisent sans crainte l'énergie brute de l'Empyrean, et s'adonnent à des arts occultes qui les corrompent toujours plus, de même que leur entourage.

GÉNÉRER LES POUVOIRS PSYCHIQUES

Certains personnages space marines du Chaos sont des psykers, et ont donc accès à un pouvoir psychique ou plus. Les psykers space marines du Chaos ont accès aux disciplines de **Biomancie**, de **Pyromancie** et de **Télépathie**. Pour chaque niveau de maîtrise qu'il possède, un psyker peut effectuer un jet sur l'un des tableaux qui lui sont accessibles. Si le psyker a une *marque du Chaos*, ou s'il est un *démon* affilié à un dieu du Chaos particulier, il doit générer au moins un, et jusqu'à la moitié, de ses pouvoirs sur le tableau de son dieu tutélaire.

Par exemple, un sorcier avec la marque de Tzeentch et un niveau de maîtrise 3 peut effectuer un jet sur le tableau de Biomancie, un autre sur le tableau de Pyromancie, et un sur le tableau de la discipline de Tzeentch, si tel est son souhait. Autrement, il peut choisir d'effectuer deux jets sur le tableau de la discipline de Tzeentch et un sur le tableau de Biomancie, de Pyromancie ou de Télépathie.

Bien que le sorcier doive générer au moins un pouvoir sur le tableau de la discipline de Tzeentch, il ne peut pas choisir de générer plus de deux de ses pouvoirs sur ce tableau.

DISCIPLINE DE TZEENTCH

POUVOIR PRIMARIS

EMBRASEMENT DE TZEENTCH..... CHARGE WARP 1

Le psyker conjure un orage de feu mutagène rose et bleu transformant l'ennemi en démons qui gambadent, griffent et mordent.

Embrassement de Tzeentch est une **décharge psy** qui possède le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
24 ps	1D6+1	-	Assaut 1, explosion, brasier

Brasier: Pour chaque figurine retirée comme perte suite à l'*Embrassement de Tzeentch*, le reste de l'unité subit aussitôt 1D3 touches supplémentaires de F3 PA-. Ces touches supplémentaires ne provoquent pas de nouvelles touches.

1-2. FAVEUR DE MUTATION..... CHARGE WARP 1

Le psyker impose les mains sur le corps d'un guerrier voué à la gloire, infusant en lui le pouvoir mutagène du Chaos jusqu'à ce que sa chair se torde et se métamorphose.

Faveur de Mutation est une **bénédictio**n ciblant un seul personnage ami à 2ps ou moins. Ce personnage subit une touche de F4, PA-. Si le personnage survit, il doit immédiatement effectuer un jet sur le tableau des Bienfaits du Chaos (en relançant le résultat *Apothéose*) comme décrit dans la règle *champion du Chaos* page 28.

3-4. ÉCLAIR DU CHANGEMENT..... CHARGE WARP 1

Le psyker projette un éclair tourbillonnant dont la détonation altère hideusement la forme de ses cibles. Tout ce qui est pris dans l'explosion est projeté au loin avec une violence terrible.

Éclair du Changement est un **faisceau** avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
18 ps	8	1	Assaut 1, détonation

Détonation: Si un *Éclair du Changement* touche un véhicule et provoque un résultat *explosion*, jetez 2D6 pour déterminer le rayon de l'explosion.

5-6. SOUFFLE DU CHAOS..... CHARGE WARP 2

Le psyker inspire profondément, aspirant l'énergie négative du champ de bataille avant d'exhaler un grand nuage mutagène qui fait fondre les corps des victimes comme de la cire.

Souffle du Chaos est une **décharge psy** avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
Souffle	1	2	Assaut 1, corrosion, empoisonné (4+)

Corrosion: Ne faites pas de jet de pénétration de blindage contre les véhicules touchés par le gabarit. À la place, ils subissent un dégât *superficiel* sur un résultat de 4+ sur 1D6.



DISCIPLINE DE NURGLE

POUVOIR PRIMARIS

POURRITURE DE NURGLE..... CHARGE WARP 1

Gargouillant une prière à Grand-père Nurgle, le psyker exsude une vague dégoûtante de miasmes psychiques, qui recouvre tous ceux à proximité et les tue en quelques secondes.

Pourriture de Nurgle est une nova avec le profil ci-dessous. Notez que les démons de Nurgle et les figurines avec la marque de Nurgle ne sont pas affectés par la Pourriture de Nurgle – en fait, ils la trouvent plutôt rafraîchissante !

Portée	F	PA	Type
6ps	2	5	Assaut 1D6+1, empoisonné (4+)

1-2. HOPLOPATHIE..... CHARGE WARP 1

Le psyker invoque la générosité de son dieu tutélaire pour qu'une infestation virale détériore l'armement de l'ennemi.

Hoplopathie est une malédiction ciblant une unité ennemie à 24ps ou moins. Les armes de tir de l'unité ciblée suivent la règle spéciale surchauffe tant que le pouvoir est en jeu.

3-4. DON DE CONTAGION..... CHARGE WARP 1

Le psyker rassemble des nuages de contagion et de mouches autour de ses ennemis, leur accordant les bienfaits de Grand-père Nurgle.

Don de Contagion est une malédiction affectant une unité ennemie à 48ps. Jetez un dé sur le tableau ci-dessous pour voir son effet sur les figurines de l'unité tant qu'il est en jeu. Les effets de plusieurs Dons de Contagion sont cumulatifs.

1D3 AFFECTION TRANSMISE

- 1 **Infestation d'asticots**: -1 Attaque et la règle spéciale *dissimulation*.
- 2 **Atrophie musculaire**: -1 en Force, ne peut *sprinter*.
- 3 **Fièvre nécosante**: -1 en Force et -1 en Endurance.

5-6. VENT DE PESTE..... CHARGE WARP 2

Le psyker libère un vent de peste qui souffle sur ses adversaires.

Vent de Peste est une décharge psy avec le profil suivant. N'a aucun effet sur les véhicules.

Portée	F	PA	Type
12ps	1	2	Assaut 1, grande explosion, empoisonné (4+)

DISCIPLINE DE SLAANESH

POUVOIR PRIMARIS

SURCHARGE SENSORIELLE..... CHARGE WARP 1

Surchargeant d'un geste les centres nerveux de ses ennemis, le psyker s'assure qu'ils sont en état d'accepter sa caresse mortelle.

Surcharge Sensorielle est une décharge psy avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
24ps	4	4	Assaut 4, aveuglant, commotion, pilonnage

1-2. DÉCHAÎNEMENT HYSTÉRIQUE..... CHARGE WARP 1

L'incantation du psyker rend ses sbires frénétiques, les poussant à commettre toujours plus de méfaits dans leur quête de sensations.

Déchaînement Hystérique est une bénédiction ciblant une unité amie autre qu'un véhicule à 12ps ou moins. Effectuez un jet sur le tableau ci-dessous pour déterminer le bonus dont elle bénéficie tant que le pouvoir est en jeu.

D3 CHANGEMENT D'ÉTAT

- 1 **Sens amplifiés**: +1 en Initiative.
- 2 **Vigueur du forcené**: +1 en Force.
- 3 **Crise d'hyperactivité**: +1 Attaque.

3-4. SYMPHONIE DE SOUFFRANCE..... CHARGE WARP 1

Ouvrant la bouche d'une manière insensée, le psyker hurlant érige un barrage d'énergie chaotique autour de l'ennemi.

Symphonie de Souffrance est une malédiction ciblant une unité ennemie à 24ps ou moins. Tant que ce pouvoir est en jeu, cette unité a -1 en CC et -1 en CT, et toute attaque d'arme sonique qui la touche est résolue à Force +1. Notez que les effets de plusieurs Symphonies de Souffrance sont cumulatifs.

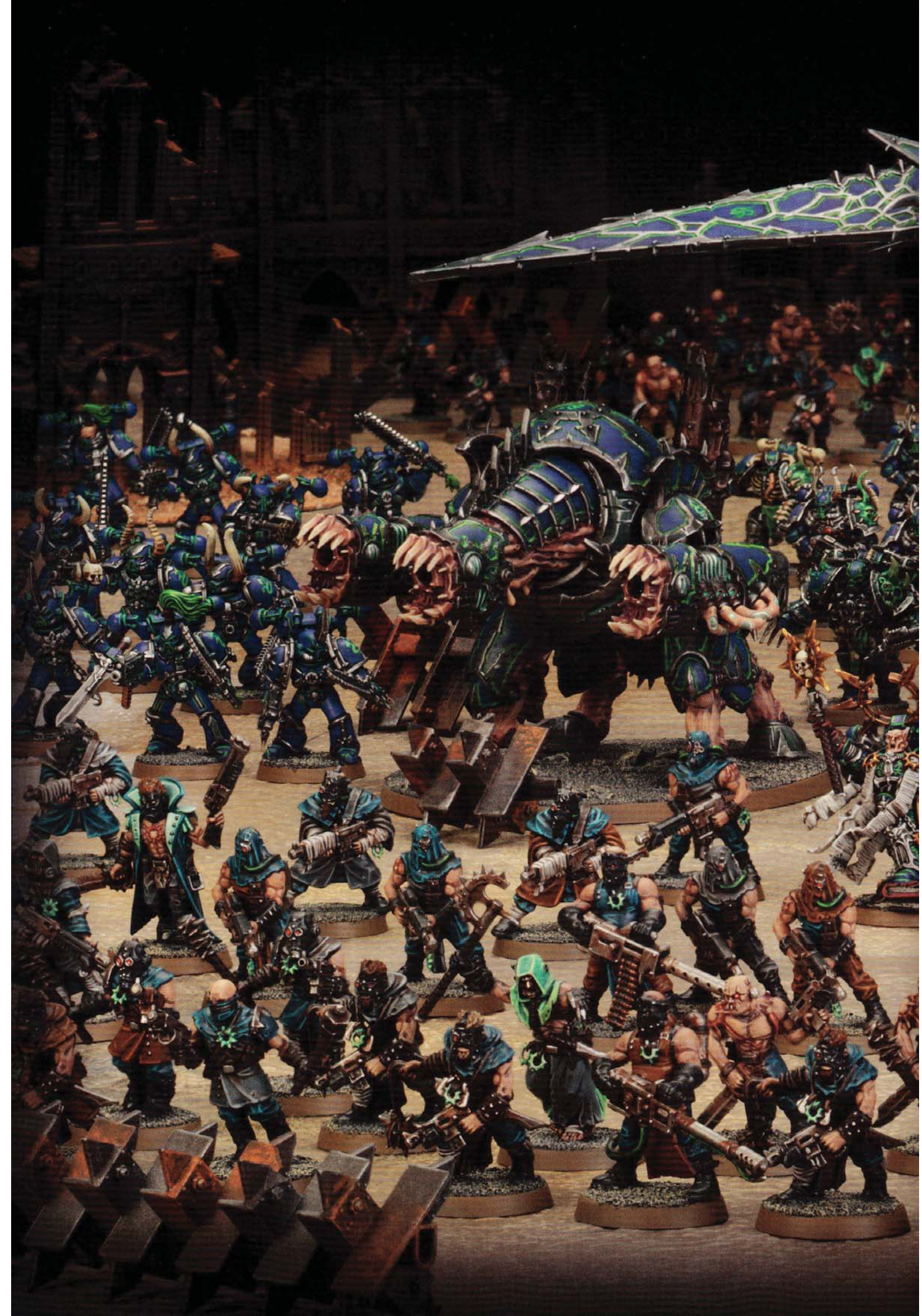
5-6. ÉPILEPSIE EXTATIQUE..... CHARGE WARP 2

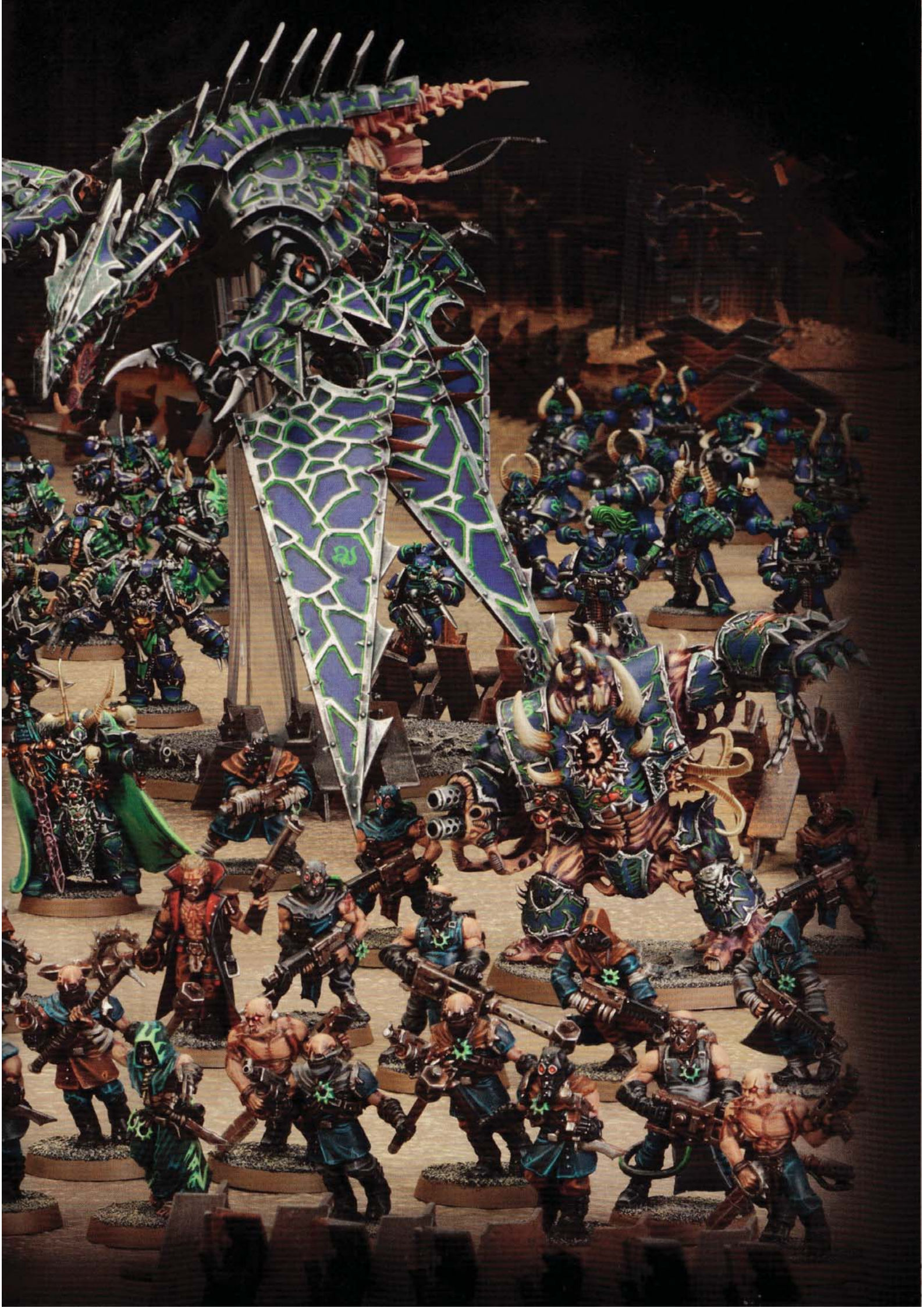
Le vacarme du champ de bataille prend une autre dimension pour les ennemis du psyker, car chaque nouveau son résonne en eux et déchire leur corps dans des spasmes d'extase.

Épilepsie Extatique est une décharge psy avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
24ps	Spécial	-	Assaut 1, extase

Extase: Si une unité est touchée par *Épilepsie Extatique*, n'effectuez pas les jets pour blesser habituels. À la place, chaque figurine de l'unité ciblée autre qu'un véhicule subit une touche de sa propre Force non modifiée.





ESCLAVES DU CHAOS

L'armée des space marines du Chaos comble les rêves des collectionneurs. La variété inégalée de guerriers et de machines de guerre peut être mise en couleur en s'inspirant d'un riche corpus de schémas et de symboles, de l'héraldique millénaire des légions renégates aux teintes éclatantes des chapitres ayant trahi l'Imperium au cours des périodes plus récentes.



Abaddon le Fléau, Maître de Guerre du Chaos



*Seigneur du Chaos de la Black Legion
en armure Terminator*



Seigneur du Chaos du Crimson Slaughter



Élu avec hache énergétique



Élu avec griffes Éclair



Champion élu avec masse énergétique



Élu avec gantelet énergétique



*Le crâne couronné du
Crimson Slaughter est un
symbole impérial perversi.*

Les space marines du Crimson Slaughter étaient autrefois de loyaux défenseurs de l'Imperium.



Les princes démons sont des space marines du Chaos qui ont atteint le rang d'immortel – au prix de leur âme.



Sorcier du Chaos – The Scourged



Terminator du Chaos – The Cleaved



Terminator Word Bearers avec poing tronçonneur



Terminator du Crimson Slaughter



Autocanon Faucheur

L'impassible
Œil d'Horus, le symbole
honné de la Black Legion

Les Terminators du Chaos peuvent aisément percer la ligne de bataille adverse.



Apôtre noir des Word Bearers



Word Bearer avec bolter



Les sceaux démoniaques des Word Bearers symbolisent les pactes noirs qu'ils ont passés avec les dieux du Chaos.



Les Word Bearers bénissent leurs armures en y inscrivant des versets sacrilèges.



Space marine de la Black Legion avec bolter



Porteur d'icône de la Black Legion



La haine que nourrit la Black Legion vis-à-vis de l'Imperium est sans pareille.



Aspirant champion



Space marine du Chaos avec fusil à plasma



Aspirant champion de l'Alpha Legion



Les armures de l'Alpha Legion arborent les écailles de l'hydre.



L'hydre représente la myriade de menaces que fait peser l'Alpha Legion.





Les Red Corsairs sont des pirates redoutables, écumant les voies spatiales autour du Maelstrom.



Huron Sombrecoeur, Tyran de Badab



Red Corsair



Red Corsair avec bolter lourd



Huron gouverne ses renégats d'une main de fer;
un trait souligné par l'héraldique des Red Corsairs.



Seigneur du Chaos converti du Flawless Ost



Space marine du Chaos – The Scourged



L'héraldique des Blood Disciples présente un crâne démoniaque rehaussé d'une goutte de sang souillé.



Company of Misery



Space marine du Chaos des Blood Disciples



Les renégats de The Purge portent des armures usées ornées de la mouche de la peste.



Aspirant champion – The Purge



Cultistes du Chaos avec pistolet-mitrailleur



Champion cultiste avec fusil à pompe



Cultiste du Chaos des Word Bearers



Cultiste du Chaos du Flawless Ost



Cultiste du Chaos avec fusil d'assaut



Cultiste du Chaos converti de la Death Guard



Champion cultiste des Iron Warriors



Cultiste du Chaos avec fusil d'assaut



Champion cultiste



Cultiste du Chaos avec mitrailleuse



Cultiste du Chaos de l'Alpha Legion



Les ailes de chauves-souris symbolisant les Night Lords se retrouvent partout sur leur équipement.



Les griffes des serres du Warp sont si acérées qu'elles peuvent déchirer la trame de la réalité.



L'armure des Night Lords crépite d'éclairs perturbants.

Space marine du Chaos des Night Lords



Serre du Warp



Champion serre du Warp des Night Lords



Les Night Lords frappent depuis les ténèbres, instillant l'horreur dans l'âme de leurs ennemis.



Les Ferrocerberus éventrent les fortifications adverses grâce à leurs découpeurs à magma.



Ferrocerberus de la légion des Iron Warriors, équipé de mécaflagellums



L'icône des Iron Warriors est un crâne blindé.



Iron Warrior avec bolter



Techmancien Iron Warrior avec hache énergétique et mécanvilles



Les raptors se délectent de la terreur qu'ils sèment dans les rangs ennemis.



Champion raptor avec pistolet à plasma et épée énergétique



Raptor de la Black Legion avec fusueur



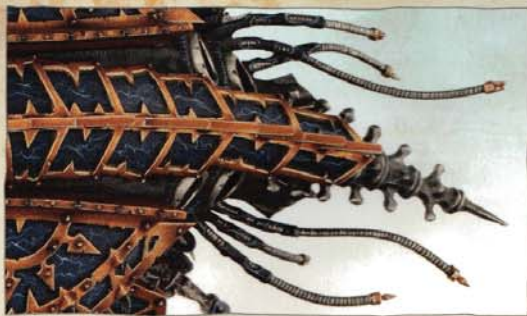
Possédé de la Black Legion



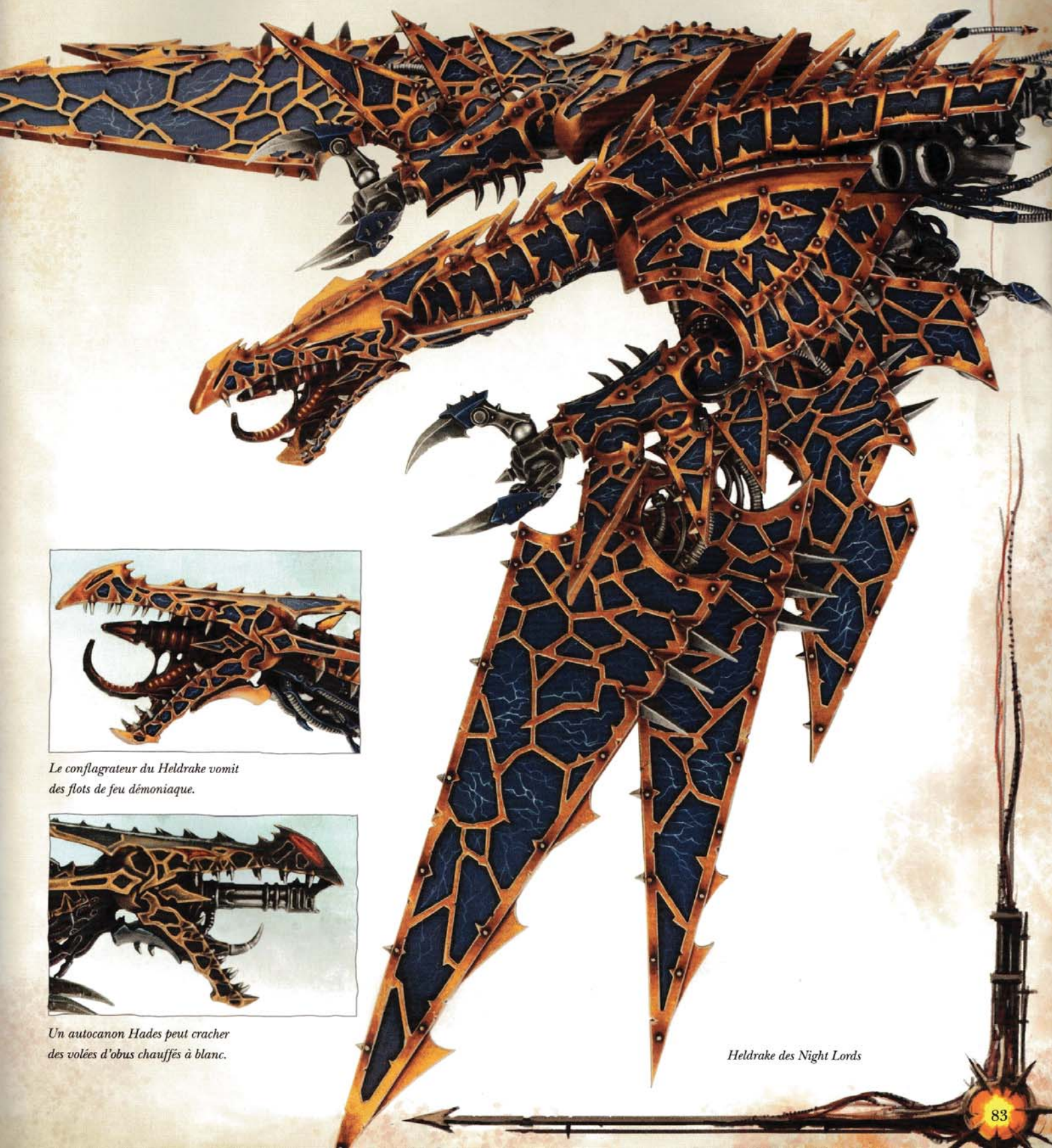
Possédés Red Corsairs



L'apparence des possédés a été altérée au-delà de toute identification par les démons qui se sont emparés de leur corps.



*Les Heldrake piquent des
cieux pour plonger leurs griffes
mécaniques dans le corps (ou le
fuselage) de leurs ennemis.*



*Le conflagrateur du Heldrake vomit
des flots de feu démoniaque.*



*Un autocanon Hades peut cracher
des volées d'obus chauffés à blanc.*

Heldrake des Night Lords



Champion berserk



Berserk de Khorne avec icône de fureur



Kharn le Félon



Le symbole des World Eaters est une mâchoire dévorant une planète.



Les berserks portent la marque du Dieu du Sang.



Les Thousand Sons arborent le symbole de Tzeentch.



Les bolters des Thousand Sons sont chargés de terribles bolts Inferno.



Le symbole de serpent de feu des Thousand Sons se mord la queue, tout comme la légion s'est consumée dans la magie.



Sorcier Thousand Son



Thousand Son



Ahriman, maître archiviste des Thousand Sons



Plague marine avec bolter



Champion plague marine avec glaive pestilentiel



Le crâne triple de la Death Guard fait écho à la marque de leur dieu tutélaire, Nurgle.



Typhus, Hôte de la Ruche du Destructeur



La Death Guard porte les couleurs nauséabondes de la déchéance.



Plague marine avec fusil à plasma



Les Emperor's Children portent la marque de Slaanesh.



Lucius l'Éternel

La griffe ailée des Emperor's Children



Noise marine avec destructeur sonique



Noise marine avec éclateur sonique



Champion noise marine avec sirène de mort



Ferrocентаurus avec autocanons Hades



Ferrocентаurus avec canons Ectoplasma



Le Ferrocентаurus: une puissante machine-démon alimentée par sa propre haine.



Un mutilator ne fait plus qu'un avec les armes de mêlée qu'il révère.

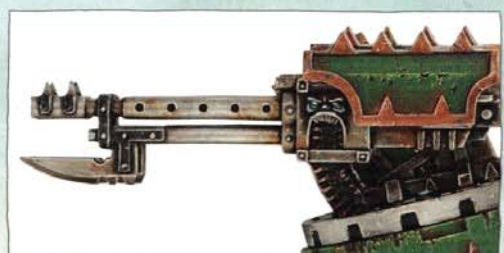


Un obliterator est un arsenal vivant.

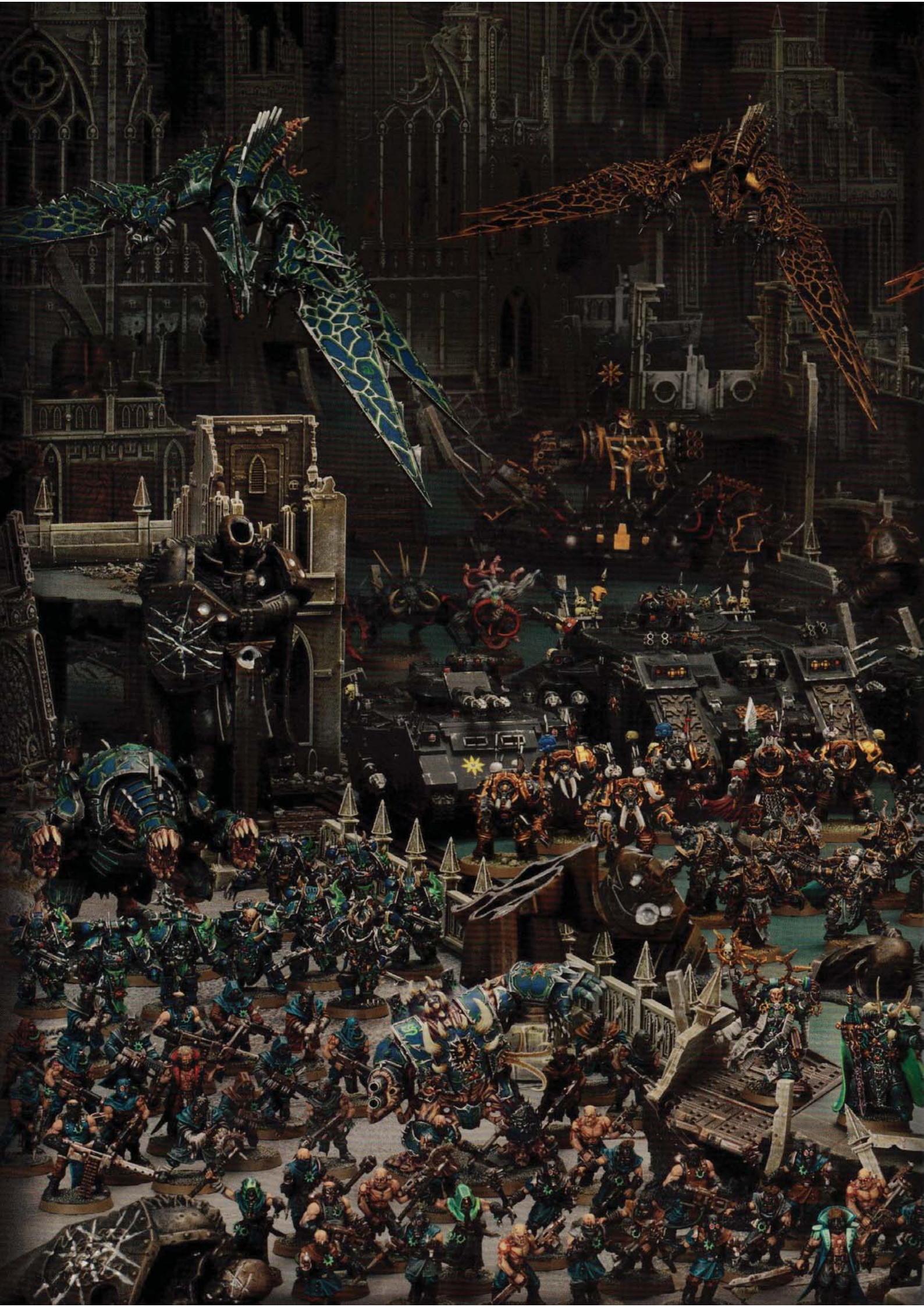


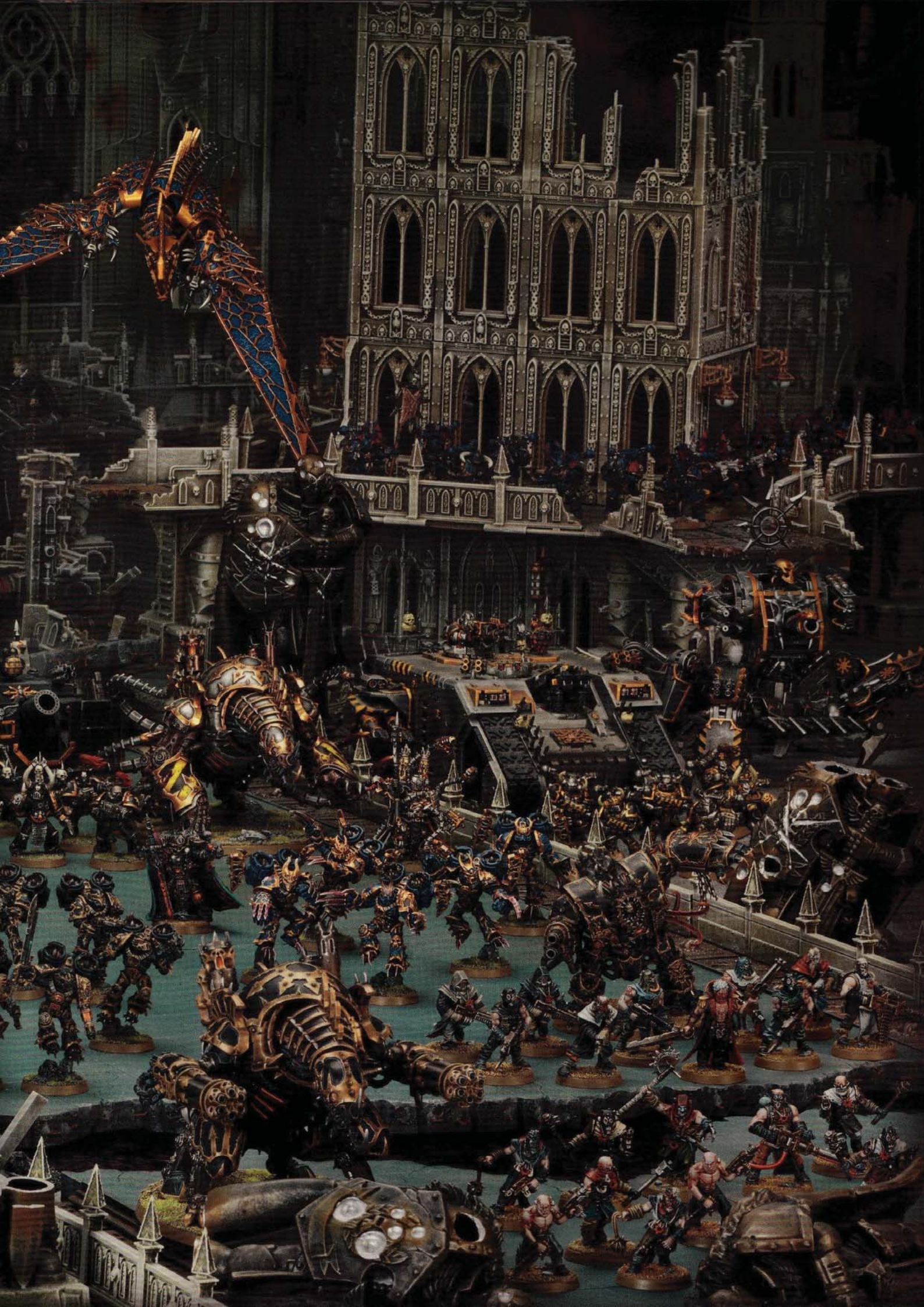
Métabrutus du Crimson Slaughter avec multi-fuseur et gantelet énergétique

Les enfants du Chaos sont aussi mortels que grotesques.



Un Defiler est une machine de guerre implacable abritant des démons emplis de haine dans son enveloppe de métal.





SERFS DES TÉNÉBRES

La liste d'armée suivante vous permet de jouer une armée de space marines du Chaos et de livrer des batailles en utilisant les missions incluses dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée des space marines du Chaos est divisée en six sections: QG, Troupes, transports assignés, Élite, Attaque Rapide et Soutien. Les escouades, les véhicules, et les personnages de l'armée sont tous rangés dans une section en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine a également une valeur en points.

Avant de choisir une armée, vous devrez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le type de partie que vous allez jouer et sur le total de points maximum que chacun de vous pourra dépenser. Ensuite, vous pourrez composer votre armée selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

LES ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée décrit une unité différente.

La section *Les Égarés et les Damnés* contient plus d'informations sur l'historique et les règles concernant les space marines du Chaos et leurs options, tandis que la section *Esclaves du Chaos* présente des exemples des figurines Citadel dont vous aurez besoin pour les représenter.



CULTISTES DU CHAOS ①

① 50 Points

②	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	③ Type d'unité	④ Composition d'unité	Page
Cultiste du Chaos	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	Infanterie	9 cultistes du Chaos	38
Champion cultiste	3	3	3	3	1	3	2	8	6+	Infanterie (personnage)	1 champion cultiste	

⑤ Équipement:

- Armure improvisée
- Arme de corps à corps
- Pistolet-mitrailleur

⑥ Règles spéciales:

- Champion du Chaos (Champion cultiste)

⑦ Options:

- Ajouter jusqu'à vingt-cinq cultistes du Chaos..... 4 pts/figurine
- Chaque cultiste du Chaos peut échanger son pistolet-mitrailleur contre un fusil d'assaut..... 1 pt/figurine
- Pour chaque tranche complète de dix figurines de l'unité, un cultiste peut remplacer son pistolet-mitrailleur par une mitrailleuse ou un lance-flammes 5 pts

Chaque entrée d'unité de la liste d'armée des space marines du Chaos contient les informations suivantes:

- ① **Nom de l'unité:** Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité qu'elle décrit, et par la valeur en points de cette unité sans aucune option.
- ② **Profil de l'unité:** Ce tableau détaille le profil de toutes les figurines que l'unité peut inclure, même celles qui sont des améliorations.
- ③ **Type l'unité:** Cela fait référence aux règles des Types d'Unités dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, de la cavalerie ou un véhicule, ce qui la soumet à certaines règles sur le mouvement, le tir, les assauts, etc.
- ④ **Composition d'unité:** Lorsque c'est nécessaire, cette partie indique le nombre et le type de figurines qui constituent l'unité de base, avant l'ajout d'options. Si la composition d'unité contient le mot "unique", vous ne pouvez avoir qu'une seule fois cette unité dans votre armée.
- ⑤ **Équipement:** Cette partie détaille les armes et l'équipement portés par les figurines de l'unité. Le coût de ces armes et de cet équipement est déjà compris dans la valeur en points qui se trouve à côté du nom de cette unité.

- ⑥ **Règles spéciales:** Toutes les règles spéciales s'appliquant à l'unité sont listées ici. Ces règles spéciales sont détaillées soit dans la section *Les Égarés et les Damnés* du présent livre, soit dans la section *Règles Spéciales* du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

- ⑦ **Options:** Il s'agit de la liste des améliorations disponibles pour l'unité, avec leurs coûts respectifs. Si une option précise que vous pouvez échanger une arme "et/ou" une autre, vous pouvez remplacer l'une ou l'autre, ou les deux, tant que vous payez le coût en points de chacune. L'abréviation "pts" signifie "points", et "pts/figurine" signifie "points par figurine".

Transport assigné: C'est une référence aux éventuels transports que l'unité peut prendre. Ces véhicules ont leurs propres entrées dans la liste d'armée. Un transport assigné n'occupe pas de case sur le schéma de structure d'armée, mais compte comme une unité distincte à tout autre point de vue. Le fonctionnement des transports assignés est décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

Trait de seigneur de guerre: Si une unité a un trait de seigneur de guerre spécifique, il est décrit dans son entrée de la liste d'armée.

Artéfacts du Chaos: Certaines entrées mentionnent des artéfacts du Chaos uniques; en ce cas, ils sont déjà inclus dans le coût de l'unité.

LISTE D'ÉQUIPEMENTS DU CHAOS

Ces listes détaillent les coûts en points de divers équipements disponibles pour les unités de votre armée. Dans la liste d'armée des pages suivantes, de nombreuses unités ont accès à des options d'équipement provenant d'une ou plusieurs des listes ci-dessous. Chaque entrée de la liste d'armée vous indique précisément (en gras) la ou les listes utilisables.

Armes de Mêlée Page 64

Une figurine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son arme de corps à corps par l'une des armes suivantes :

- hache tronçonneuse 8 pts
- arme énergétique 15 pts
- griffe Éclair 15 pts
- gantelet énergétique 25 pts

Armes de Tir Page 65

Une figurine peut remplacer une arme par l'une des suivantes :

- combi-bolter 3 pts
- combi-fuseur, -plasma ou -lance-flammes 10 pts
- pistolet à plasma 15 pts

Armes de Terminator

Une figurine en armure Terminator peut remplacer son combi-bolter par l'une des armes suivantes :

- combi-fuseur, -plasma ou -lance-flammes 7 pts
- arme énergétique 12 pts
- griffe Éclair 17 pts
- gantelet énergétique 22 pts
- poing tronçonneur 27 pts

Une figurine en armure Terminator peut remplacer son arme énergétique par l'une des armes suivantes :

- griffe Éclair 5 pts
- gantelet énergétique 10 pts
- poing tronçonneur 15 pts

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE P. 68

Une figurine peut avoir une fois chacune de ces options :

- cacophone 5 pts
- combi-bolter 5 pts
- gargouilles incendiaires 5 pts
- lame de bulldozer* 5 pts
- blindage renforcé 10 pts
- combi-fuseur, -plasma ou -lance-flammes 10 pts
- lance-missiles Havoc 12 pts
- herse de la ruine* 15 pts
- possession démoniaque* 15 pts

*Figurines de type Char uniquement



Équipements spéciaux Page 66

Une figurine peut avoir une fois chacune de ces options :

- grenades buboniques ¹ 5 pts
- bombes à fusion 5 pts
- réacteurs dorsaux ² 15 pts
- moto du Chaos ² 20 pts
- sceau de corruption 25 pts

Récompenses du Chaos Page 67

Une figurine peut avoir une fois chaque récompense :

- toxines sanguines 5 pts
- don de mutation 10 pts
- aura de sombre gloire 15 pts
- familier de combat 15 pts
- familier de sort 15 pts

Une figurine peut prendre une des montures démoniaques suivantes si elle porte la marque du Chaos appropriée :

- juggernaut de Khorne ² 35 pts
- disque de Tzeentch ² 30 pts
- palanquin de Nurgle ² 40 pts
- monture de Slaanesh ² 20 pts

Artéfacts du Chaos Page 69

Une figurine peut remplacer une arme par l'un des artéfacts suivants. On ne peut prendre qu'un seul exemplaire de chaque artéfact du Chaos par armée.

- Clef des Dimensions ³ 25 pts
- Brandon de Skalathrax 30 pts
- Hache de Fureur Aveugle ⁵ 35 pts
- Épée du Meurtre 35 pts
- Masse Noire 45 pts
- Parchemins de Magnus ^{3 & 6} 45 pts

Marques du Chaos Page 30

Une figurine peut recevoir l'une des marques suivantes :

- marque de Khorne ⁴ 10 pts
- marque de Tzeentch 15 pts
- marque de Nurgle 15 pts
- marque de Slaanesh 15 pts

¹ Figurines avec la marque de Nurgle uniquement.

² Seigneurs du Chaos et sorciers uniquement. Interdits aux figurines en armure Terminator. Une figurine ne peut avoir qu'un seul de ces équipements : par exemple, un seigneur du Chaos avec Palanquin de Nurgle ne peut pas avoir de réacteurs dorsaux.

³ Ne remplace pas l'une des armes du personnage.

⁴ Interdite aux figurines avec la règle spéciale psyker.

⁵ Figurines avec la marque de Khorne uniquement.

⁶ Figurines avec la marque de Tzeentch uniquement.



ABADDON LE FLÉAU

265 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Abaddon le Fléau	7	5	4	5	4	6	4	10	2+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	57

Équipement:

- Armure Terminator

Artéfacts du Chaos:

- Drach'nyen
- La Serre d'Horus

Trait de Seigneur de Guerre:

- Croisé noir

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos
- Guerrier éternel
- Marque du Chaos Ascendant
- Personnage indépendant
- Sans peur
- Vétérans de la Longue Guerre

Premier parmi les élus:

Les élus d'un détachement principal incluant Abaddon sont des choix de Troupes au lieu de choix d'Élite.



HURON SOMBRECŒUR

160 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Huron Sombrecœur	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	58

Équipement:

- Armure énergétique
- Sceau de corruption
- Hache énergétique
- Grenades antichars
- Grenades frag

Artéfacts du Chaos:

- La Griffes du Tyran

Trait de Seigneur de Guerre:

- Maître de la mystification

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos
- L'Hamadrya
- Personnage indépendant
- Sans peur
- Vétérans de la Longue Guerre



KHÂRN LE FÉLON

160 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Khârn le Félon	7	5	5	4	3	5	4	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	59

Équipement:

- Armure énergétique
- Aura de sombre gloire
- Pistolet à plasma
- Grenades antichars
- Grenades frag

Artéfacts du Chaos:

- La Carnassière

Trait de Seigneur de Guerre:

- Haine incarnée

Règles Spéciales:

- Bénédiction du Dieu du Sang
- Champion du Chaos
- Charge féroce
- Le Félon
- Marque de Khorne
- Personnage indépendant
- Sans peur
- Vétérans de la Longue Guerre

La voie de Khorne:

Les berserks de Khorne d'un détachement principal incluant Khârn sont des choix de Troupes au lieu de choix d'Élite.

AHRIMAN

230 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Ahriman	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	60

Équipement:

- Armure énergétique
- Aura de sombre gloire
- Pistolet bolter
- Bolts Inferno
- Grenades antichars
- Grenades frag

Artéfacts du Chaos:

- Le Bâton Noir d'Ahriman

Trait de Seigneur de Guerre:

- Maître de la mystification

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos
- Marque de Tzeentch
- Personnage indépendant
- Psyker (niveau de maîtrise 4)
- Sans peur
- Vétérans de la Longue Guerre

Psyker:

Ahriman génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Biomancie**, de **Pyromancie**, de **Télépathie** et de **Tzeentch**.

Maître des Effacés:

Les Thousand Sons d'un détachement principal incluant Ahriman sont des choix de Troupes au lieu de choix d'Élite.



QG

TYPHUS

230 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Typhus	6	5	4	5	4	5	3	10	2+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	61

Équipement:

- Armure Terminator
- Grenades buboniques

Artéfacts du Chaos:

- La Faucheuse

Trait de Seigneur de Guerre:

- Seigneur de l'effroi

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos
- Insensible à la douleur
- La Ruche du Destructeur
- Marque de Nurgle
- Personnage indépendant
- Psyker (niveau de maîtrise 2)
- Sans peur
- Vétérans de la Longue Guerre
- Zombies de la Peste

Psyker:

Typhus génère ses pouvoirs dans la discipline de Nurgle.

Seigneur de l'Ost de la Peste

Les plague marines d'un détachement principal incluant Typhus sont des choix de Troupes au lieu de choix d'Élite.



LUCIUS L'ÉTERNEL

165 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Lucius l'Éternel	7	5	4	4	3	6	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	62

Équipement:

- Épée énergétique
- Sirène de mort
- Grenades antichars
- Grenades frag

Artéfacts du Chaos:

- L'Armure des Âmes Hurlantes
- Le Fouet de Tourment

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos
- L'orgueil du duelliste
- Marque de Slaanesh
- Personnage indépendant
- Sans peur
- Vétérans de la Longue Guerre

Seigneur de la Décadence:

Les noise marines d'un détachement principal incluant Lucius sont des choix de Troupes au lieu de choix d'Élite.

FABIUS BILE

165 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Fabius Bile	5	4	5	4	3	4	5	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	63

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Artéfacts du Chaos:

- Le Bâton de Tourment
- Le Chirurgien
- Xyclos

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos
- Guerriers améliorés
- Personnage indépendant
- Sans peur
- Vétérans de la Longue Guerre



SEIGNEUR DU CHAOS

65 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Seigneur du Chaos	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 seigneur du Chaos	31

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos
- Personnage indépendant
- Sans peur

Options:

- Sélectionner des **Armes de Mêlée, Armes de Tir, Récompenses du Chaos, Équipements Spéciaux** et/ou **Artéfacts du Chaos** de la liste d'équipements.
- À la place, remplacer tout son équipement par une armure Terminator, un combi-bolter et une arme énergétique 40 pts
- Un seigneur du Chaos en armure Terminator peut sélectionner des **Armes de Terminator, Récompenses du Chaos, Équipements Spéciaux** et/ou **Artéfacts du Chaos** de la liste d'équipements.
- Avoir la règle spéciale **vétérans de la Longue Guerre** 5 pts
- Choisir une **Marque du Chaos** dans la liste d'équipements.

Maître des Renégats: Dans un détachement principal incluant un seigneur du Chaos avec la marque de:

- **Khorne**, les berserks de Khorne sont des choix de Troupes et non d'Élite;
- **Nurgle**, les plague marines sont des choix de Troupes et non d'Élite;
- **Slaanesh**, les noise marines sont des choix de Troupes et non d'Élite.

QG

SORCIER

60 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Sorcier	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Infanterie (personnage)	1 sorcier	32

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de force
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos
- Personnage indépendant
- Psyker
(niveau de maîtrise 1)

Psyker:

Un sorcier génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Biomancie**, **Pyromancie** et **Télépathie**.

Maitre des Effacés:

Les Thousand Sons d'un détachement principal qui inclut un sorcier avec marque de Tzeentch sont des choix de Troupes au lieu de choix d'Élite.

Options:

- Acquérir jusqu'à 2 *niveaux de maîtrise* additionnels ... 25 pts/niveau
- Sélectionner des **Armes de Mêlée**, **Armes de Tir**, **Récompenses du Chaos**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Artéfacts du Chaos** de la liste d'équipements.
- À la place, remplacer tout son équipement par une armure Terminator, un combi-bolter et une arme de force..... 25 pts
- Un sorcier en armure Terminator peut sélectionner des **Armes de Terminator**, **Récompenses du Chaos**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Artéfacts du Chaos** de la liste d'équipements.
- Avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre* 5 pts
- Choisir une **Marque du Chaos** dans la liste d'équipements (à l'exception de la marque de Khorne).

PRINCE DÉMON

145 points + options

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Prince démon	9	5	6	5	4	8	5	9	-	Créature monstrueuse (personnage)	1 prince démon	33

Équipement:

- Arme de corps à corps

Règles Spéciales:

- Démon
- Sans peur
- Vétérans de la Longue Guerre

Options:

- Doit être promu en :
 - démon de Khorne 15 pts
 - démon de Tzeentch 15 pts
 - démon de Nurgle 15 pts
 - démon de Slaanesh 10 pts
- Sélectionner des **Récompenses du Chaos** et/ou **Artéfacts du Chaos** de la liste d'équipements.

- Acquérir jusqu'à 3 *niveaux de maîtrise* 25 pts/niveau
- *Un prince démon possédant un niveau de maîtrise suit la règle spéciale psyker. Les démons de Khorne n'ont pas accès à cette option.
- Ailes..... 40 pts
- Armure énergétique 20 pts

TECHMANCIEN

110 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Techmancien	4	5	4	4	2	4	2	10	2+	Infanterie (personnage)	1 techmancien	34

Équipement:

- Hache énergétique
- Mécavrilles
- Métalloderme
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos
- Machinations
- Personnage indépendant
- Saboteur

Options:

- Sélectionner des **Armes de Tir**, **Récompenses du Chaos** (sauf montures démoniaques) et/ou **Artéfacts du Chaos** de la liste d'équipements.
- Avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre*..... 5 pts
- Choisir une **Marque du Chaos** dans la liste d'équipements.

APÔTRE NOIR

105 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Apôtre noir	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Infanterie (personnage)	1 apôtre noir	35

Équipement:

- Armure énergétique
- Masse énergétique
- Pistolet bolter
- Sceau de corruption
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos
- Démagogue
- Loués soient les dieux sombres!
- Personnage indépendant
- Zélote

Options:

- Sélectionner des **Armes de Tir**, **Récompenses du Chaos** (sauf montures démoniaques) et/ou **Artéfacts du Chaos** de la liste d'équipements.
- Avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre*..... gratuit
- Choisir une **Marque du Chaos** dans la liste d'équipements.

TROUPES

SPACE MARINES DU CHAOS

75 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Space marine du Chaos	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	4 space marines du Chaos	37
Aspirant champion	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)	1 aspirant champion	

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps (aspirant champion)
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règle Spéciale:

- Champion du Chaos (aspirant champion)

Options:

- Ajouter jusqu'à quinze space marines du Chaos 13 pts/figurine
- Tout space marine du Chaos peut avoir une arme de corps à corps 2 pts/figurine
Ou remplacer son bolter par une arme de corps à corps *gratuit*
- Un space marine du Chaos peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma..... 15 pts
Ou remplacer son bolter par:
 - un lance-flammes 5 pts
 - un fuseur 10 pts
 - un fusil à plasma 15 pts
- Si l'escouade compte dix figurines ou plus, un autre space marine du Chaos peut remplacer son bolter par l'une des armes suivantes:
 - lance-flammes 5 pts
 - autocanon 10 pts
 - bolter lourd 10 pts
 - fuseur 10 pts
 - fusil à plasma 15 pts
 - lance-missiles (avec missiles frag et antichars) 15 pts
 - canon laser 20 pts

- L'aspirant champion peut prendre des **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir** de la liste d'équipements.
- L'aspirant champion peut recevoir le don de mutation..... 10 pts
- L'aspirant champion peut prendre des bombes à fusion 5 pts
- L'unité peut recevoir l'une des marques du Chaos suivantes:
 - marque de Khorne 2 pts/figurine
 - marque de Tzeentch 2 pts/figurine
 - marque de Nurgle 3 pts/figurine
 - marque de Slaanesh 2 pts/figurine
- Une figurine de l'unité peut porter l'une des icônes du Chaos suivantes:
 - icône de fureur 20 pts
 - icône de flammes 15 pts
 - icône du désespoir 10 pts
 - icône de l'excès 30 pts
 - icône de vengeance 25 pts
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre*..... 1 pt/figurine
- L'unité peut avoir un Rhino du Chaos pour transport assigné (voir page 99 pour les coûts).



CULTISTES DU CHAOS

50 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Cultiste du Chaos	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	Infanterie	9 cultistes du Chaos	38
Champion cultiste	3	3	3	3	1	3	2	8	6+	Infanterie (personnage)	1 champion cultiste	

Équipement:

- Armure improvisée
- Arme de corps à corps
- Pistolet-mitrailleur

Règle Spéciale:

- Champion du Chaos (champion cultiste)

Options:

- Ajouter jusqu'à vingt-cinq cultistes du Chaos..... 4 pts/figurine
- Chaque cultiste du Chaos peut échanger son pistolet-mitrailleur contre un fusil d'assaut..... 1 pt/figurine
- Pour chaque tranche complète de dix figurines de l'unité, un cultiste peut remplacer son pistolet-mitrailleur par une mitrailleuse ou un lance-flammes..... 5 pts
- Le champion cultiste peut prendre un fusil à pompe 2 pts
- L'unité peut avoir l'une des marques du Chaos suivantes:
 - marque de Khorne 2 pts/figurine
 - marque de Tzeentch 1 pt/figurine
 - marque de Nurgle 2 pts/figurine
 - marque de Slaanesh 1 pt/figurine



ÉLITE

ÉLUS

90 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Élu	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie	4 élus	37
Champion élu	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)	1 champion élu	

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règle Spéciale:

- Champion du Chaos (champion élu)

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq élus 18 pts/figurine
- Jusqu'à quatre figurines peuvent choisir l'une des options suivantes:
 - remplacer le pistolet bolter par un pistolet à plasma 15 pts/figurine
 - remplacer l'arme de corps à corps par:
 - une arme énergétique 15 pts/figurine
 - une griffe Éclair 15 pts/figurine
 - un gantelet énergétique 25 pts/figurine
 - remplacer le pistolet bolter, l'arme de corps à corps et le bolter par une paire de griffes Éclair 30 pts/figurine
 - remplacer le bolter par:
 - un combi-bolter 3 pts/figurine
 - un lance-flammes 5 pts/figurine
 - un combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma 10 pts/figurine
 - un fuseur 10 pts/figurine
 - un fusil à plasma 15 pts/figurine
- Un élu peut remplacer son bolter par:
 - un lance-flammes 5 pts
 - un autocanon 10 pts
 - un bolter lourd 10 pts
 - un fuseur 10 pts
 - un fusil à plasma 15 pts
 - un lance-missiles (avec missiles frag et antichars) 15 pts
 - un canon laser 20 pts

- Le champion élu peut sélectionner des **Armes de Mêlée** et/ou des **Armes de Tir** de la liste d'équipements.
- Le champion élu peut recevoir le don de mutation 10 pts
- Le champion élu peut prendre des bombes à fusion 5 pts
- L'unité peut avoir l'une des marques du Chaos suivantes:
 - marque de Khorne 2 pts/figurine
 - marque de Tzeentch 2 pts/figurine
 - marque de Nurgle 3 pts/figurine
 - marque de Slaanesh 2 pts/figurine
- Une figurine de l'unité peut porter l'une des icônes du Chaos suivantes:
 - icône de fureur 20 pts
 - icône de flammes 15 pts
 - icône du désespoir 10 pts
 - icône de l'excès 35 pts
 - icône de vengeance 25 pts
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre* 2 pts/figurine
- L'unité peut avoir un Rhino du Chaos pour transport assigné (voir page 99 pour les coûts).



POSSÉDÉS

130 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Possédé	4	4	5	4	1	4	2	9	3+	Infanterie	4 possédés	39
Champion possédé	4	4	5	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)	1 champion possédé	

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos (champion possédé)
- Course
- Démon
- Instruments du Chaos
- Sans peur

Options:

- Ajouter jusqu'à quinze possédés 26 pts/figurine
- Le champion possédé peut recevoir jusqu'à deux fois le don de mutation.
- L'unité peut avoir l'une des marques du Chaos suivantes:
 - marque de Khorne 3 pts/figurine
 - marque de Tzeentch 5 pts/figurine
 - marque de Nurgle 4 pts/figurine
 - marque de Slaanesh 3 pts/figurine

- Une figurine de l'unité peut porter l'une des icônes du Chaos suivantes:
 - icône de fureur 15 pts
 - icône de flammes 5 pts
 - icône du désespoir 5 pts
 - icône de l'excès 35 pts
 - icône de vengeance 5 pts
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre* 2 pts/figurine
- L'unité peut avoir un Rhino du Chaos pour transport assigné (voir page 99 pour les coûts).



ÉLITE

TERMINATORS DU CHAOS

95 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Terminator du Chaos	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie	2 terminators du Chaos	40
Champion terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie (personnage)	1 champion terminator	

Équipement:

- Armure Terminator
- Arme énergétique
- Combi-bolter

Règle Spéciale:

- Champion du Chaos (Champion terminator)

Options:

- Ajouter jusqu'à sept terminators du Chaos 31 pts/figurine
- Chaque terminator du Chaos peut choisir l'une des options suivantes:
 - remplacer son arme énergétique par:
 - une griffe Éclair 3 pts/figurine
 - un gantelet énergétique 7 pts/figurine
 - un poing tronçonneur 12 pts/figurine
 - remplacer son combi-bolter par un combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma 5 pts/figurine
 - remplacer son combi-bolter et son arme énergétique par une paire de griffes Éclair 7 pts/figurine
- Pour chaque tranche complète de cinq figurines de l'unité, un terminator du Chaos peut remplacer son combi-bolter par l'une des armes suivantes:
 - lance-flammes lourd 10 pts/figurine
 - autocanon Faucheur 25 pts/figurine

- Le champion terminator peut sélectionner des **Armes de Terminator** de la liste d'équipements.
- Le champion terminator peut recevoir le don de mutation 10 pts
- L'unité peut avoir l'une des marques du Chaos suivantes:
 - marque de Khorne 3 pts/figurine
 - marque de Tzeentch 5 pts/figurine
 - marque de Nurgle 6 pts/figurine
 - marque de Slaanesh 4 pts/figurine
- Une figurine de l'unité peut porter l'une des icônes du Chaos suivantes:
 - icône de fureur 25 pts
 - icône de flammes 15 pts
 - icône du désespoir 10 pts
 - icône de l'excès 40 pts
 - icône de vengeance 35 pts
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre* 3 pts/figurine
- L'unité peut avoir un Land Raider du Chaos pour transport assigné (voir page 103 pour les coûts).

MÉTABRUTUS

100 points

	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	PC	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Métabrutus	4	4	6	12	12	10	4	2	3	Véhicule (marcheur)	1 Métabrutus	56

Équipement:

- Gantelet énergétique
- Multi-fuseur

Règle Spéciale:

- Fou furieux

Options:

- Remplacer le multi-fuseur par:
 - un gantelet énergétique additionnel *gratuit*
 - un autocanon Faucheur 5 pts
 - des bolters lourds jumelés 5 pts
 - un canon à plasma 10 pts
 - des canons laser jumelés 25 pts
- Améliorer jusqu'à deux gantelets énergétiques avec une des armes intégrées suivantes:
 - combi-bolter 5 pts chacun
 - lance-flammes lourd 15 pts chacun

- Remplacer chaque gantelet énergétique par l'une des armes suivantes:
 - marteau Tonnerre 5 pts chacun
 - fléau énergétique 10 pts chacun
- Remplacer un seul gantelet énergétique par un lance-missiles (avec missiles frag et antichars) 10 pts

MUTILATOR

55 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Mutilator	4	4	4	4	2	4	2	8	2+	Infanterie	1 mutilator	43

Équipement:

- Métalloderme

Règles Spéciales:

- Armes de mutilator
- Démon
- Frappe en profondeur
- Lent et méthodique
- Massif

Options:

- Ajouter jusqu'à deux mutilators 55 pts/figurine
- L'unité peut avoir l'une des marques du Chaos suivantes:
 - marque de Khorne 5 pts/figurine
 - marque de Tzeentch 8 pts/figurine
 - marque de Nurgle 6 pts/figurine
 - marque de Slaanesh 6 pts/figurine
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre* 4 pts/figurine

ÉLITE

BERSERKS DE KHORNE

105 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Berserk de Khorne	5	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	4 berserks de Khorne	44
Champion berserk	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)	1 champion berserk	

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos (champion berserk)
- Charge féroce
- Marque de Khorne
- Sans peur

Options:

- Ajouter jusqu'à quinze berserks de Khorne 19 pts/figurine
- Chaque figurine peut prendre une hache tronçonneuse 3 pts/figurine
- Jusqu'à deux berserks de Khorne peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma..... 15 pts/figurine
- Le champion berserk peut sélectionner des **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir** de la liste d'équipements.
- Le champion berserk peut recevoir le don de mutation..... 10 pts
- Le champion berserk peut prendre des bombes à fusion 5 pts
- Une figurine de l'unité peut porter une icône de fureur 15 pts
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre* 1 pt/figurine
- L'unité peut avoir un Rhino du Chaos pour transport assigné (voir page 99 pour les coûts).



THOUSAND SONS

150 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Thousand Son	4	4	4	4	1	4	1	10	3+	Infanterie	4 Thousand Sons	45
Aspirant sorcier	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	Infanterie (personnage)	1 aspirant sorcier	

Équipement:

- Armure énergétique
- Aura de sombre gloire
- Bolter (Thousand Sons)
- Arme de force (aspirant sorcier)
- Pistolet bolter (aspirant sorcier)
- Bolts Inferno

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos (aspirant sorcier)
- Lent et méthodique
- Marque de Tzeentch
- Psyker (niveau de maîtrise 1) (aspirant sorcier)
- Sans peur
- Vétérans de la Longue Guerre

Options:

- Ajouter jusqu'à quinze Thousand Sons 23 pts/figurine
- L'aspirant sorcier peut recevoir le don de mutation 10 pts
- L'aspirant sorcier peut prendre des bombes à fusion 5 pts
- Une figurine de l'unité peut porter une icône de flammes..... 15 pts
- L'unité peut avoir un Rhino du Chaos pour transport assigné (voir page 99 pour les coûts).

PLAGUE MARINES

120 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Plague marine	4	4	4	5	1	3	1	8	3+	Infanterie	4 plague marines	46
Champion plague marine	4	4	4	5	1	3	2	9	3+	Infanterie (personnage)	1 champion plague marine	

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Glaive pestilentiel
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades buboniques

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos (champion plague marine)
- Insensible à la douleur
- Marque de Nurgle
- Sans peur

Options:

- Ajouter jusqu'à quinze plague marines 24 pts/figurine
- Jusqu'à deux plague marines peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma..... 15 pts/figurine
- Ou remplacer leur bolter par:
 - un lance-flammes 5 pts/figurine
 - un fusil 10 pts/figurine
 - un fusil à plasma 15 pts/figurine

- Le champion plague marine peut sélectionner des **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir** de la liste d'équipements.
- Le champion plague marine peut recevoir le don de mutation 10 pts
- Le champion plague marine peut prendre des bombes à fusion 5 pts
- Une figurine de l'unité peut porter une icône du désespoir..... 10 pts
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre* 1 pt/figurine
- L'unité peut avoir un Rhino du Chaos pour transport assigné (voir page 99 pour les coûts).

ÉLITE

NOISE MARINES

95 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Noise marine	4	4	4	4	1	5	1	8	3+	Infanterie	4 noise marines	47
Champion noise marine	4	4	4	4	1	5	2	9	3+	Infanterie (personnage)	1 champion noise marine	

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos (champion noise marine)
- Marque de Slaanesh
- Sans peur

Options:

- Ajouter jusqu'à quinze noise marines: 17 pts/figurine
- Chaque noise marine peut prendre une arme de corps à corps..... 1 pt/figurine
Ou remplacer son bolter par:
- une arme de corps à corps..... *gratuit*
- un éclateur sonique..... 3 pts/figurine
- Pour chaque tranche complète de dix figurines de l'unité, un noise marine peut remplacer son bolter par un destructeur sonique 30 pts/figurine

- Le champion noise marine peut sélectionner des **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir** de la liste d'équipements.
- Le champion noise marine peut recevoir le don de mutation..... 10 pts
- Le champion noise marine peut prendre:
- des bombes à fusion 5 pts
- une sirène de mort..... 15 pts
- Une figurine de l'unité peut porter une icône de l'excès..... 30 pts
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre* 1 pt/figurine
- L'unité peut avoir un Rhino du Chaos pour transport assigné (voir ci-dessous pour les coûts).



TRANSPORT ASSIGNÉ

RHINO DU CHAOS

35 points

	Blindage					Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CT	Av.	Fl.	Arr.	PC			
Rhino	4	11	11	10	3	Véhicule (char, transport)	1 Rhino du Chaos	54

Équipement:

- Combi-bolter
- Projecteur
- Fumigènes

Règle Spéciale:

- Réparation

Capacité

- Dix figurines

Options:

- Les Rhino du Chaos peuvent recevoir des **Équipements de Véhicule du Chaos** (voir page 91).



ATTAQUE RAPIDE

MOTARDS DU CHAOS

70 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Motard du Chaos	4	4	4	5	1	4	1	8	3+	Motos	2 motards du Chaos	37
Champion motard	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Motos (personnage)	1 champion motard du Chaos	

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Moto du Chaos

Règle Spéciale:

- Champion du Chaos (champion motard du Chaos)

Options:

- Ajouter jusqu'à sept motards du Chaos 20 pts/figurine
- Jusqu'à deux motards du Chaos peuvent remplacer soit leur arme de corps à corps, soit les bolters jumelés de leur moto, par l'une des armes suivantes:
 - un lance-flammes 5 pts/figurine
 - un fusil 10 pts/figurine
 - un fusil à plasma 15 pts/figurine
- Le champion motard du Chaos peut sélectionner des **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir** de la liste d'équipements.
- Le champion motard du Chaos peut recevoir le don de mutation 10 pts

- Le champion motard du Chaos peut prendre des bombes à fusion 5 pts
- L'unité peut avoir l'une des marques du Chaos suivantes:
 - marque de Khorne 2 pts/figurine
 - marque de Tzeentch 3 pts/figurine
 - marque de Nurgle 6 pts/figurine
 - marque de Slaanesh 2 pts/figurine
- Une figurine de l'unité peut porter l'une des icônes du Chaos suivantes:
 - icône de fureur 20 pts
 - icône de flammes 15 pts
 - icône du désespoir 10 pts
 - icône de l'excès 35 pts
 - icône de vengeance 25 pts
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre* 1 pt/figurine

ENFANT DU CHAOS

30 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Enfant du Chaos	3	0	5	5	3	3	1D6	10	-	Bêtes	1 enfant du Chaos	41

Règles Spéciales:

- Attaques aléatoires
- Mutations aberrantes
- Peur
- Rage
- Sans peur
- Très massif

Options:

- Ajouter jusqu'à quatre enfants du Chaos 30 pts/figurine
- L'unité peut avoir l'une des marques du Chaos suivantes:
 - marque de Khorne 2 pts/figurine
 - marque de Tzeentch 4 pts/figurine
 - marque de Nurgle 6 pts/figurine
 - marque de Slaanesh 3 pts/figurine



RAPTORS

95 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Raptor	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie de saut	4 raptors	48
Champion raptor	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie de saut (personnage)	1 champion raptor	

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Réacteurs dorsaux

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos (champion raptor)
- Peur

Options:

- Ajouter jusqu'à dix raptors 17 pts/figurine
- Jusqu'à deux raptors peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma 15 pts/figurine
- Ou prendre une des armes suivantes:
 - lance-flammes 5 pts/figurine
 - fusil 10 pts/figurine
 - fusil à plasma 15 pts/figurine
- Le champion raptor peut sélectionner des **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir** de la liste d'équipements.
- Le champion raptor peut recevoir le don de mutation 10 pts
- Le champion raptor peut prendre des bombes à fusion 5 pts

- L'unité peut avoir l'une des marques du Chaos suivantes:
 - marque de Khorne 2 pts/figurine
 - marque de Tzeentch 2 pts/figurine
 - marque de Nurgle 3 pts/figurine
 - marque de Slaanesh 2 pts/figurine
- Une figurine de l'unité peut porter l'une des icônes du Chaos suivantes:
 - icône de fureur 15 pts
 - icône de flammes 10 pts
 - icône du désespoir 10 pts
 - icône de l'excès 30 pts
 - icône de vengeance 25 pts
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre* 2 pts/figurine

SERRES DU WARP

160 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Serre du Warp	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie de saut	4 serres du Warp	49
Champion serre du Warp	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie de saut (personnage)	1 champion serre du Warp	

Équipement:

- Armure énergétique
- Deux griffes Éclair
- Réacteurs dorsaux

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos (champion serre du Warp)
- Démon
- Frappe aveuglante

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq serres du Warp..... 30 pts/figurine
- Le champion serre du Warp peut recevoir jusqu'à deux fois le don de mutation.

- L'unité peut avoir l'une des marques du Chaos suivantes:

- marque de Khorne 4 pts/figurine
- marque de Tzeentch 6 pts/figurine
- marque de Nurgle 4 pts/figurine
- marque de Slaanesh 3 pts/figurine

- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre* 3 pts/figurine

HELDRAKE

170 points

	Blindage						Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CT	Av.	Fl.	Arr.	PC				
Heldrake	3	12	12	10	3		Véhicule (aéronef, stationnaire)	1 Heldrake	52

Équipement:

- Autocanon Hades
- Possession démoniaque

Règles Spéciales:

- Démon
- Fourneau infernal
- Frappe météorique
- Il est invincible!

Options:

- Le Heldrake peut remplacer son autocanon Hades par un conflagrateur *gratuit*



SOUTIEN

HAVOCS

75 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Havoc	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	4 havocs	37
Aspirant champion	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)	1 aspirant champion	

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps (aspirant champion)
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles Spéciales:

- Champion du Chaos (aspirant champion)

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq havocs 13 pts/figurine
- Chaque havoc peut prendre une arme de corps à corps..... 2 pts/figurine
- Jusqu'à quatre havocs peuvent remplacer leur bolter par:
 - un lance-flammes 5 pts/figurine
 - un autocanon..... 10 pts/figurine
 - un bolter lourd 10 pts/figurine
 - un fuseur..... 10 pts/figurine
 - un fusil à plasma..... 15 pts/figurine
 - un lance-missiles (avec missiles frag et antichars) 15 pts/figurine
 - missiles antiaériens..... 10 pts/figurine
 - un canon laser 20 pts/figurine

- L'aspirant champion peut sélectionner des **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir** de la liste d'équipements.

- L'aspirant champion peut recevoir le don de mutation..... 10 pts
- L'aspirant champion peut prendre des bombes à fusion..... 5 pts
- L'unité peut avoir l'une des marques du Chaos suivantes:
 - marque de Khorne 2 pts/figurine
 - marque de Tzeentch 2 pts/figurine
 - marque de Nurgle 3 pts/figurine
 - marque de Slaanesh 2 pts/figurine
- Une figurine de l'unité peut porter l'une des icônes du Chaos suivantes:
 - icône de fureur 20 pts
 - icône de flammes 15 pts
 - icône du désespoir 10 pts
 - icône de l'excès 30 pts
 - icône de vengeance 25 pts
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre*..... 1 pt/figurine
- L'unité peut avoir un Rhino du Chaos pour transport assigné (voir page 99 pour les coûts).



OBLITERATOR

70 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Obliterator	4	4	4	4	2	4	2	8	2+	Infanterie	1 obliterator	42

Équipement:

- Métalloderme
- Gantelet énergétique

Règles Spéciales:

- Armes d'obliterator
- Démon
- Frappe en profondeur
- Lent et méthodique
- Massif

Options:

- Ajouter jusqu'à deux obliterator 70 pts/figurine
- L'unité peut avoir l'une des marques du Chaos suivantes:
 - marque de Khorne 4 pts/figurine
 - marque de Tzeentch 8 pts/figurine
 - marque de Nurgle 6 pts/figurine
 - marque de Slaanesh 1 pt/figurine
- L'unité peut avoir la règle spéciale *vétérans de la Longue Guerre*..... 3 pts/figurine

DEFILER

195 points

	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	PC	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Defiler	3	3	8	12	12	10	3	3	4	Véhicule (marcheur)	1 Defiler	53

Équipement:

- Deux gantelets énergétiques
- Autocanon Faucheur
- Lance-flammes lourds jumelés
- Obusier
- Fumigènes

- Possession démoniaque
- Projecteur

Règles Spéciales:

- Course
- Démon
- Fourneau infernal
- Il est invincible!

Options:

- Remplacer les lance-flammes lourds jumelés par:
 - un lance-missiles Havoc 5 pts
 - un fléau énergétique..... 25 pts
- Remplace l'autocanon Faucheur par:
 - un gantelet énergétique ou des bolters lourds jumelés..... *gratuit*
 - des canons laser jumelés..... 20 pts
- Les Defiler peuvent recevoir des **Équipements de Véhicule du Chaos** (voir page 91).

SOUTIEN

FERROCENTAURUS

175 points

Blindage										Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	PC			
Ferrocéntaurus	3	3	6	12	12	10	3	2	3	Véhicule (marcheur)	1 Ferrocéntaurus	45

Équipement:

- Deux autocanons Hades
- Possession démoniaque

Règles Spéciales:

- Course
- Démon
- Fourneau infernal
- Il est invincible!

Options:

- Remplacer les deux autocanons Hades par des canons Ectoplasma.....*gratuit*
- Un Ferrocентаurus peut recevoir un canon Ectoplasma additionnel *25 pts*

FERROCERBERUS

125 points

	Blindage									Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	PC			
Ferrocerberus	3	3	6	12	12	10	3	2	3	Véhicule (marcheur)	1 Ferrocerberus	45

Équipement:

- Deux découpeurs à magma
- Deux gantelets énergétiques
- Possession démoniaque

Règles Spéciales:

- Bête de siège
- Course
- Démon
- Fourneau infernal
- Il est invincible!
- Mouvement à couvert

Options:

- Remplacer les deux découpeurs à magma par deux mécaflagellums..... *10 pts*

LAND RAIDER DU CHAOS

230 points

	Blindage								Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CC	Av.	Fl.	Arr.	PC						
Land Raider du Chaos	4	14	14	14	4				Véhicule (char, transport)	1 Land Raider du Chaos	49

Équipement:

- Bolters lourds jumelés
- Deux canons laser jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

Règle Spéciale:

- Véhicule d'assaut

Capacité de Transport:

- Dix figurines

Options:

- Les Land Raider du Chaos peuvent recevoir des Équipements de Véhicule du Chaos (voir page 91).

VINDICATOR DU CHAOS

120 points

	Blindage								Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CC	Av.	Fl.	Arr.	PC						
Vindicator du Chaos	4	13	11	10	3				Véhicule (char)	1 Vindicator du Chaos	49

Équipement:

- Canon Démolisseur
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Bouclier de siège *10 pts*
- Les Vindicator du Chaos peuvent recevoir des Équipements de Véhicule du Chaos (voir page 91).

PREDATOR DU CHAOS

75 points

	Blindage								Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CC	Av.	Fl.	Arr.	PC						
Predator du Chaos	4	13	11	10	3				Véhicule (char)	1 Predator du Chaos	48

Équipement:

- Autocanon
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Recevoir deux tourelles latérales avec les armes suivantes:
 - bolters lourds..... *20 pts*
 - canons laser *40 pts*

- Remplacer l'autocanon par des canons laser jumelés *25 pts*
- Les Predator du Chaos peuvent recevoir des Équipements de Véhicule du Chaos (voir page 91).

RÉFÉRENCES

Les règles et tableaux suivants ont été regroupés pour vous y référer plus facilement. Si vous avez besoin de la règle intégrale, reportez-vous à la page indiquée entre parenthèses.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE (PAGES 28-30)

Champion du Chaos: doit toujours lancer et relever les *défis*. Chaque fois que cette figurine tue un personnage ennemi, effectuez un jet sur le tableau des Bienfaits du Chaos ci-contre.

Arme-démon: jetez 1D6 au début de la sous-phase de Combat. Sur un 1, la figurine perd 1 PV (sans sauvegarde d'armure) et sa CC est réduite à 1 jusqu'à la fin de la phase. Sur 2+, elle gagne autant d'Attaques que le résultat jusqu'à la fin de la phase.

Vétérans de la Longue Guerre: *haine (space marines)*; +1 en Commandement.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE (PAGE 28)

1D6	TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE
1	Croisé noir: les unités amies à 12 ps ou moins ont la règle spéciale <i>ennemi juré (space marines)</i> .
2	Flammes de rancœur: les armes de <i>mêlée</i> du seigneur de guerre et de son unité ont la règle spéciale <i>feu de l'âme</i> .
3	Maître de la mystification: 1D3 unités d'infanterie de votre armée peuvent <i>s'infiltrer</i> .
4	Haine incarnée: le seigneur de guerre et son unité ont la règle spéciale <i>haine</i> .
5	Seigneur de l'effroi: le seigneur de guerre a la règle spéciale <i>peur</i> .
6	Champion exalté: le seigneur de guerre peut relancer les <i>bienfaits du Chaos</i> .

TABLEAU DES BIENFAITS DU CHAOS (PAGE 29)

1D66	BIENFAIT DU CHAOS
11-16	Offrande insuffisante: aucun bienfait.
21-22	Dégénérescence: remplacez la figurine par un enfant du Chaos.
23	Frénésie du Warp: +1 Attaque.
24	Fragment d'immortalité: <i>guerrier éternel</i> .
25	Force du berserk: +1 en Force.
26	Occlum arcanum: +1 en CT.
31	Cérébrocogitateur: +1 Initiative.
32	Bouffi: récupère son total de PV ou, si la figurine n'en a perdu aucun, +1 PV.
33	Enveloppe cristalline: +1 en Endurance.
34	Bouclier de force: <i>discrétion</i> .
35	Mécanoïde: +1 en Sauvegarde d'Armure.
36	Lame du Chaos: <i>fléau de la chair</i> pour une arme de mêlée.
41	Magophage: un jet réussi d' <i>abjurer le sorcier!</i> inflige une touche de Force 6, PA 2 au psyker ennemi.
42	Destin cosmique: relance les sauvegardes d'armure ratées.
43	Venimeux: Attaques de corps à corps <i>empoisonnées</i> .
44	Croisé impie: <i>croisé</i> .
45	Charge météorique: <i>marteau de fureur</i> .
46	Aura de glace: les ennemis en contact socle à socle subissent une touche de F 4, PA 5, au rang d'Initiative 1.
51	Esprit de métal: <i>volonté d'adamantium</i> .
52	Arme transmutée: +1 en Force pour une arme de tir.
53	Aversion totale: <i>haine</i> .
54	Griffes du Warp: <i>lacération</i> .
55	Voleur de vie: les Attaques de corps à corps causent la <i>mort instantanée</i> .
56	Fine lame: +1 en CC.
61	Voix d'Horus: <i>obstiné</i> .
62	Distorsion temporelle: <i>course</i> .
63	Masochisme: <i>insensible à la douleur</i> .
64	Bienfaits multiples: effectuez 1D3+1 nouveaux jets sur ce tableau; relancez les résultats Dégénérescence et Apothéose.
65-66	Apothéose: remplacez la figurine par un prince démon.

RÈGLES SPÉCIALES

Loués soient les dieux sombres! (page 35): Les personnages de l'unité d'un apôtre noir (y compris lui-même) peuvent relancer les *bienfaits du Chaos*.

Fourneau infernal (page 51): Lors d'une phase de Tir ou d'Assaut par partie, la figurine peut relancer les jets pour blesser et de pénétration de blindage ratés. À la fin de cette phase, jetez 1D6; sur un 1, la figurine perd 1 PC (aucune sauvegarde).



Démagogue (page 35): Les unités amies de ce Codex à 6 ps ou moins de l'apôtre noir doivent utiliser son Cd au lieu du leur.

Machinations (page 34): À moins d'être à terre ou en retraite, lors de la phase de Tir, la figurine peut choisir, au lieu de tirer, de a) réparer un véhicule ami endommagé, ou b) maudire un véhicule ennemi.

- **Réparer:** doit être en contact avec la cible ou embarqué à son bord. Jetez 1D6 (+1 avec des mécaniques); sur 5+, 1 PC est restauré, ou un dégât *arme détruite* ou *immobilisé* est réparé.

- **Maudire:** portée de 18 ps. Effectuez un jet pour toucher. En cas de réussite, les armes de la cible ont la règle *surchauffe*.

Frappe météorique (page 52): *Frappe vectorielle* de Force 7, en volant *au passage*.

Attaques aléatoires (page 41): Au début de chaque sous-phase de Combat, jetez 1D6 pour chaque unité d'enfants du Chaos amie *verrouillée* en combat. Le résultat indique le nombre d'Attaques (avant modificateurs) de chaque enfant du Chaos pour ce tour.

Réparation (page 54): Un Rhino étant *immobilisé* peut tenter de se réparer au lieu de tirer. Jetez 1D6 lors de la phase de Tir: sur un 6, il n'est plus *immobilisé*.

Saboteur (page 34): Après le déploiement, mais avant les redéploiements *scouts* et les *infiltrations*, réduisez d'1 point la sauvegarde de *couvert* d'un élément de décor dans la zone de déploiement adverse.

Bête de siège (page 51): Se déplace comme les *bêtes*; +1 aux jets de pénétration de blindage contre les *bâtiments* en assaut.

Frappe aveuglante (page 49): Lorsque l'unité *frappe en profondeur*, les unités ennemies à 6 ps ou moins comptent comme ayant été touchées par une arme *aveuglante*.

Armes d'obliterator (page 42): À chaque tour, choisissez l'arme avec laquelle l'unité va tirer dans la liste suivante: canon à plasma, canon d'assaut, canon laser, fuseurs jumelés, lance-flammes lourd, lance-flammes jumelés, fusils à plasma jumelés ou multi-fuseur. Tous les obliterator de l'unité doivent tirer avec la même arme, et ne peuvent pas choisir la même arme sur deux phases de Tir consécutives.

Armes de mutilator (page 43): À chaque tour, choisissez l'arme que l'unité va utiliser dans la liste suivante: paire d'épées énergétiques, paire de griffes Éclair, paire de haches énergétiques, paire de masses énergétiques ou paire de poings tronçonneurs. Tous les mutilators de l'unité doivent utiliser la même arme, et ne peuvent pas choisir la même arme sur deux sous-phases de Combat consécutives.

Mutations aberrantes (page 41): Jetez 1D3 au début de la sous-phase de Combat lorsque l'unité est *verrouillée* en combat.

1D3	MUTATION
1	Armure sous-cutanée: Sauvegarde d'Armure 4+.
2	Pseudopodes préhensiles: Jetez 2D6; le dé avec le plus haut résultat indique le nombre d'A.
3	Hémorragie toxique: Gagne la règle spéciale <i>empoisonné</i> (4+).

Instruments du Chaos (page 39): Jetez 1D3 au début de la sous-phase de Combat lorsque l'unité est *verrouillée* en combat.

1D3	MUTATION
1	Force des damnés: Relancent les jets pour blesser ratés.
2	Griffes vorpales: Armes de mêlée PA 3.
3	Vitesse surnaturelle: +1 en Initiative et en Attaques.

Fou furieux (page 56): Placez un marqueur *fou furieux* à côté du Métabrutus pour chaque dégât *superficiel* ou *important* subi. Jetez 1D3 au début de sa phase de Mouvement s'il a au moins 1 marqueur.

1D3	RÉSULTAT
1	Fureur incontrôlable: <i>Immobilisé</i> pour ce tour. S'il n'est pas <i>engagé</i> , il doit tirer deux fois avec chaque arme. Si possible, la cible doit être une unité qui a causé un dégât au tour précédent. Sinon, la cible doit être l'ennemi visible le plus proche.
2	Fureur écumante: Ignore les dégâts <i>équipage secoué</i> et <i>équipage sonné</i> . Gagne la règle spéciale <i>rage</i> pour ce tour.
3	Fureur sanguinaire: Ignore les dégâts <i>équipage secoué</i> et <i>équipage sonné</i> . Gagne <i>course</i> et <i>rage</i> pour ce tour. Doit <i>sprinter</i> s'il n'est pas potentiellement à portée de charge d'un ennemi. Si c'est impossible, il peut tirer.

POUVOIRS PSYCHIQUES (PAGES 70-71)

DISCIPLINE DE TZEENTCH

POUVOIR PRIMARIS

EMBRASEMENT DE TZEENTCH

Charge Warp 1. Décharge psy.

Portée	F	PA	Type
24ps	1D6+1	-	Assaut 1, brasier, explosion

Brasier: Chaque figurine retirée cause 1D3 touches F 3, PA – supplémentaires.

1-2 FAVEUR DE MUTATION

Charge Warp 1. Bénédiction.

Un personnage ami à 2 ps ou moins subit une touche de F 4, PA –, puis effectue un jet sur le Tableau des Bienfaits du Chaos.

3-4 ÉCLAIR DU CHANGEMENT

Charge Warp 1. Faisceau.

Portée	F	PA	Type
18ps	8	1	Assaut 1, détonation

Détonation: Jetez 2D6 pour le rayon en ps du dégât *explosion* d'un véhicule.

5-6 SOUFFLE DU CHAOS

Charge Warp 2. Décharge psy.

Portée	F	PA	Type
Souffle	1	2	Assaut 1, corrosion, empoisonné (4+)

Corrosion: Contre les Blindages, cause un dégât *superficiel* sur un 4+ sur 1D6.

DISCIPLINE DE NURGLE

POUVOIR PRIMARIS

POURRITURE DE NURGLE

Charge Warp 1. Nova.

Les figurines de Nurgle sont immunisées.

Portée	F	PA	Type
6ps	2	5	Assaut 1D6+1, empoisonné (4+)

1-2 HOPLOPATHIE

Charge Warp 1. Malédiction.

Les armes d'une unité ennemie à 24ps ou moins suivent la règle spéciale *surchauffe*.

3-4 DON DE CONTAGION

Charge Warp 1. Malédiction.

Une unité ennemie à 48ps ou moins doit effectuer un jet sur le tableau suivant:

1D3	AFFECTION TRANSMISE
1	Infestation d'asticots: -1 en Attaques; gagne <i>dissimulation</i> .
2	Atrophie musculaire: -1 en Force; ne peut pas <i>sprinter</i> .
3	Fièvre nécrosoyante: -1 en Force; -1 en Endurance.

5-6 VENT DE PESTE

Charge Warp 2. Décharge psy.

Portée	F	PA	Type
12ps	1	2	Assaut 1, grande explosion, empoisonné (4+)

DISCIPLINE DE SLAANESH

POUVOIR PRIMARIS

SURCHARGE SENSORIELLE

Charge Warp 1. Décharge psy.

Portée	F	PA	Type
24ps	4	4	Assaut 4, aveuglant, commotion, pilonnage

1-2 DÉCHAÎNEMENT HYSTÉRIQUE

Charge Warp 1. Bénédiction.

Une unité amie autre qu'un véhicule à 12ps ou moins effectue un jet sur le tableau suivant:

1D3	CHANGEMENT D'ÉTAT
1	Sens amplifiés: Initiative +1.
2	Vigueur du forcené: Force +1.
3	Crise d'hyperactivité: +1 Attaque.

3-4 SYMPHONIE DE SOUFFRANCE

Charge Warp 1. Malédiction.

Une unité ennemie à 24ps ou moins subit un malus de -1 en CC et en CT. De plus les attaques d'armes soniques contre l'unité sont résolues à Force +1.

5-6 ÉPILEPSIE EXTATIQUE

Charge Warp 2. Décharge psy.

Portée	F	PA	Type
24ps	spécial	-	Assaut 1, extase

Extase: Chaque figurine de l'unité ciblée autre qu'un véhicule subit une touche de sa propre Force.

ARMURES (PAGE 68)

Armure énergétique : Sauvegarde d'Armure 3+.

Armure improvisée : Sauvegarde d'Armure 6+.

Armure Terminator : Sauvegarde d'Armure 2+ et sauvegarde *invulnérable* 5+. *Frappe en profondeur, implacable et massif. Percées impossibles.*

Métalloderme : Sauvegarde d'Armure 2+.



ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX (PAGE 66)

Bolts Inferno : PA 3.

Grenades buboniques : Figurines avec marque de Nurgle uniquement. Grenades offensives et défensives.

Mécavrilles : Intègre un fuseur et un lance-flammes, et confère 2 Attaques additionnelles au porteur.

Moto du Chaos : Type d'unité *motos*; combi-bolter intégré.

Réacteurs dorsaux : Type *unité de saut*.

Sceau de corruption : Sauvegarde *invulnérable* 4+.

RÉCOMPENSES DU CHAOS (PAGE 67)

Aura de sombre gloire : Sauvegarde *invulnérable* 5+.

Don de mutation : Effectuez un jet sur le Tableau des Bienfaits du Chaos avant le déploiement (page 23).

Familiier de combat : 2 Attaques additionnelles de F 4, PA –.

Familiier de sort : Relance les tests psychiques ratés.

Disque de Tzeentch : Type *motojet* et +1 Attaque.

Palanquin de Nurgle : +2 PV, +1 Attaque, *très massif*.

Juggernaut de Khorne : Type *cavalerie*, +1 en Endurance, +1 PV et +1 Attaque.

Monture de Slaanesh : Type *cavalerie*, +1 Attaque, *attaque de flanc, sens aiguisés* et +3 ps aux *sprints*.

Toxines sanguines : Les unités faisant perdre un PV au porteur subissent immédiatement une touche de F 3, PA 4.

ICÔNES DU CHAOS (PAGE 66)

+1 au résultat d'assaut et effets additionnels selon l'icône :

Ikône du désespoir : Unités avec marque de Nurgle; *peur*.

Ikône de l'excès : Unités avec marque de Slaanesh; *insensible à la douleur*.

Ikône de fureur : Unités avec marque de Khorne; *charge féroce* et relance des portées de charge.

Ikône de flammes : Unités avec marque de Tzeentch; les bolters, bolters lourds, combi-bolters et pistolets bolters ont la règle spéciale *feu de l'âme*.

Ikône de vengeance : *Sans peur*.

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE DU CHAOS (PAGE 68)

Bouclier de siège : Réussit tous les tests de *terrain dangereux*.

Cacophone : Les unités ennemies à 6ps ou moins ne peuvent pas tirer en *état d'alerte*.

Combi-bolter : Bolters jumelés.

Découpeurs à magma : Si un Ferrocerberus touche avec au moins une de ses Attaques, il effectue 1 A additionnelle. S'il touche avec toutes ses Attaques, il effectue à la place 2 A additionnelles. Ces Attaques touchent automatiquement et sont résolues au rang d'Initiative 1 avec le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
-	8	1	Fléau des blindages

Gargouilles incendiaires : Toutes les armes de tir ont la règle spéciale *feu de l'âme*.

Herse de la ruine : Les unités ciblées par une *attaque de char* subissent 1D6 touches de F 5, PA –. Si elles choisissent *la mort ou la gloire*, elles subissent 2D6 touches de F 5, PA – à la place.

Mécaflagellum : Toutes les figurines en contact socle à socle ont -1 Attaque par mécaflagellum dont est équipé le véhicule.

Possession démoniaque : CT 3; ignore les dégâts *équipage secoué* et *équipage sonné* sur 2+, mais les figurines embarquées restent affectées. Jetez 1D6 après qu'une unité a embarqué. Sur un 1, retirez une figurine désignée aléatoirement (aucune sauvegarde), le véhicule récupère un PC perdu.

AMÉLIORATIONS DE PRINCE DÉMON (PAGE 33)

Ailes : Type *créature monstrueuse volante (personnage)*.

Démon de Khorne : *Charge féroce*; *haine (démons de Slaanesh)*.

Démon de Tzeentch : *Haine (démons de Nurgle)*; relance tous les jets de sauvegarde donnant 1.

Démon de Nurgle : *dissimulation*; *haine (démons de Tzeentch)*; *lent et méthodique*.

Démon de Slaanesh : *course*; *haine (démons de Khorne)*; *perforant*; +3 ps aux *sprints*.

Psyker : Génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Biomancie**, **Pyromancie** et **Télépathie**. Les princes démons promus en démon de Tzeentch, de Nurgle ou de Slaanesh doivent générer au moins un pouvoir dans la discipline de leur dieu tutélaire.

MARQUES DU CHAOS (PAGE 30)

Marque de Khorne : *Contre-attaque*; *rage*.

Marque de Nurgle : +1 en Endurance. Un psyker doit générer au moins un pouvoir dans la **discipline de Nurgle**.

Marque de Slaanesh : +1 en Initiative. Un psyker doit générer au moins un pouvoir dans la **discipline de Slaanesh**.

Marque de Tzeentch : +1 à la sauvegarde *invulnérable*. Un psyker doit générer au moins un pouvoir dans la **discipline de Tzeentch**.

PROFILS

QC

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	P.
Abaddon le Fléau	7	5	4	5	4	6	4	10	2+	In (p)	57
Ahriman	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (p)	60
Apôtre noir	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	In (p)	35
Fabius Bile	5	4	5	4	3	4	5	10	3+	In (p)	63
Huron Sombrecœur	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (p)	58
Khârn le Félon	7	5	5	4	3	5	4	10	3+	In (p)	59
Lucius l'Éternel	7	5	4	4	3	6	3	10	3+	In (p)	62
Prince démon	9	5	6	5	4	8	5	9	-	Cm (p)	33
Seigneur du Chaos	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (p)	31
Sorcier	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	In (p)	32
Techmancien	4	5	4	4	2	4	2	10	2+	In (p)	34
Typhus	6	5	4	5	4	5	3	10	2+	In (p)	61

TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	P.
Aspirant champion	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p)	37
Champion cultiste	3	3	3	3	1	3	2	8	6+	In (p)	38
Cultiste du Chaos	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	In	38
Sp. marine du Chaos	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In	37

ÉLITE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	P.
Aspirant sorcier	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	In (p)	45
Berserk de Khorne	5	4	4	4	1	4	1	8	3+	In	44
Champ. berserk	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p)	44
Champion élu	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p)	37
Champ. terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	In (p)	40
Champion noise m.	4	4	4	4	1	5	2	9	3+	In (p)	47
Champion plague m.	4	4	4	5	1	3	2	9	3+	In (p)	46
Champion possédé	4	4	5	4	1	4	2	9	3+	In (p)	39
Élu	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In	37
Mutilator	4	4	4	4	2	4	2	8	2+	In	43
Noise marine	4	4	4	4	1	5	1	8	3+	In	47
Plague marine	4	4	4	5	1	3	1	8	3+	In	46
Possédé	4	4	5	4	1	4	2	9	3+	In	39
Terminator du Chaos	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	In	40
Thousand Son	4	4	4	4	1	4	1	10	3+	In	45

ATTAQUE RAPIDE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	P.
Champion motard	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Mo (p)	37
Champion raptor	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p), dS	48
Champ. ser. du Warp	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p), dS	49
Enfant du Chaos	3	0	5	5	3	3	D6	10	-	Be	41
Motard du Chaos	4	4	4	5	1	4	1	8	3+	Mo	37
Raptor	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In, dS	48
Serre du Warp	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In, dS	49

SOUTIEN

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	P.
Aspirant champion	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p)	37
Havoc	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In	37
Obliterator	4	4	4	4	2	4	2	8	2+	In	42

VÉHICULES

	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	Type	P.
Defiler du Chaos	3	3	8	12	12	10	3	3	4	M	53
Ferrocantaurus	3	3	6	12	12	10	3	2	3	M	51
Ferrocerberus	3	3	6	12	12	10	3	2	3	M	51
Heldrake	-	3	-	12	12	10	-	-	3	Aé, St	52
Land Raid. du Chaos	-	4	-	14	14	14	-	-	4	C, T	55
Métabrutus	4	4	6	12	12	10	4	2	3	M	56
Predator du Chaos	-	4	-	13	11	10	-	-	3	C	54
Rhino du Chaos	-	4	-	11	11	10	-	-	3	C, T	54
Vindicator du Chaos	-	4	-	13	11	10	-	-	3	C	55

TYPES

Types d'unité: Bêtes = Be, Cavalerie = Cv, Créature monstrueuse = Cm, Créature monstrueuse volante = CmV, Infanterie = In, Motos = Mo, Personnage = (p), Unité de saut = dS.

Types de véhicules: Aéronef = Aé, Char = C, Marcheur = M, Stationnaire = St, Transport = T.

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type
Autocanon	48 ps	7	4	Lourde 2
Autocanon Hades	36 ps	8	4	Lourde 4, pilonnage
Autocanon Faucheur	36 ps	7	4	Lourde 2, jumelé
Bolter	24 ps	4	5	Tir rapide
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
Canon à plasma	36 ps	7	2	Lourde 1, surchauffe, explosion
Canon d'assaut	24 ps	6	4	Lourde 4, perforant
Canon Démolisseur	24 ps	10	2	Artillerie 1, gde expl.
Canon Ectoplasma	24 ps	8	2	Lourde 1, surchauffe, explosion
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1
Combi-bolter	24 ps	4	5	Tir rapide, jumelé
Conflagrateur	Souffle	6	3	Lourde 1, feu de l'âme, torrent
Destructeur sonique				
- fréquence modulée	36 ps	5	4	Assaut 2, pilonnage, ignore les couverts
- fréquence fixe	48 ps	8	3	Lourde 1, pilonnage, ignore les couverts, expl.
Éclateur sonique	24 ps	4	5	Salve 2/3, ignore les couverts
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1, fusion
Fusil à plasma	24 ps	7	2	Tir rapide, surchauffe
Fusil à pompe	12 ps	3	-	Assaut 2
Fusil d'assaut	24 ps	3	-	Tir rapide
Grenade antichar	8 ps	6	4	Assaut 1
Grenade bubonique	8 ps	3	-	Assaut 1, explosion
Grenade frag	8 ps	3	-	Assaut 1, explosion
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Lance-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Lance-missiles				
- frag	48 ps	4	6	Lourde 1, explosion
- antichar	48 ps	8	3	Lourde 1
- antiaérien	48 ps	7	4	Lourde 1, antiaérien
Lance-missiles Havoc	48 ps	5	5	Lourde 1, jumelé, expl.
Mitrailleuse	36 ps	4	-	Lourde 3
Multi-fuseur	24 ps	8	1	Lourde 1, fusion
Obusier	72 ps	8	3	Artillerie 1, gde expl.
Pistolet à plasma	12 ps	7	2	Pistolet, surchauffe
Pistolet bolter	12 ps	4	5	Pistolet
Pistolet-mitrailleur	12 ps	3	-	Pistolet
Sirène de mort	Souffle	5	3	Assaut 1

ARMES DE MÊLÉE

Arme	Portée	F	PA	Type
Arme de corps				
à corps	-	Util.	-	Mêlée
Bombe à fusion	-	8	1	Encombrant, fléau des blindages
Épée de force	-	Util.	3	Mêlée, force
Épée énergétique	-	Util.	3	Mêlée
Fléau énergétique	-	8	2	Mêlée, fléau
Gantelet énérg.	-	x2	2	Mêlée, encombrant, arme de spécialiste
Glaive pestilentiel	-	Util.	-	Mêlée, empoisonné (4+)
Grenade antichar	-	6	4	-
Griffe Éclair	-	Util.	3	Mêlée, laceration, arme de spécialiste
Hache de force	-	+1	2	Mêlée, encombrant, force
Hache énergétique	-	+1	2	Mêlée, encombrant
Hache tronçon.	-	Util.	4	Mêlée
Lance énergétique	-	+1/util.	3/4	Mêlée
Marteau Tonnerre	-	x2	2	Mêlée, commotion, arme de spécialiste, encombrant
Masse énergétique	-	+2	4	Mêlée, commotion
Poing tronçon.	-	x2	2	Mêlée, encombrant, arme de spécialiste, fléau des blindages
Sceptre de force	-	+2	4	Mêlée, commotion, force

WARHAMMER 40,000



MORT AU FAUX EMPEREUR !

Les space marines du Chaos sont des guerriers surhumains, corrompus et sournois, décidés à renverser l'Imperium. S'ils participèrent à la conquête de la galaxie au nom de l'Humanité, une vie de guerre incessante les a conduits à l'adoration des dieux du Chaos. Les divinités maléfiques les ont récompensés par des pouvoirs mystiques, des machines-démons et des armes infernales avec lesquels massacrer les armées de l'Empereur. Dix millénaires ont vu ceux qui étaient autrefois les plus nobles défenseurs de l'Humanité se muer en la plus grande menace sur sa domination galactique. Fortes d'une myriade de renégats, de monstres et de forcenés, les armées du Chaos plongent sur la sainte Terra tel un poignard pointé vers le cœur de l'Imperium.

Au sommaire :

QUE BRÛLE LA GALAXIE : La cruelle histoire de la déchéance des space marines du Chaos, devenus le fléau de leurs frères loyalistes.

LES ÉGARÉS ET LES DAMNÉS : La description et les règles complètes des forces assoiffées de carnage des space marines du Chaos, de leur terrible arsenal et des personnages spéciaux qui les commandent dans le cadre de la Longue Guerre contre l'Imperium.

ESCLAVES DU CHAOS : Une galerie stupéfiante de la gamme de figurines Citadel de space marines du Chaos, présentant les schémas de couleurs et l'iconographie des légions renégates et de leurs alliés dévoyés.

SERFS DES TÉNÉBRES : La liste qui vous permet de faire de vos space marines du Chaos une force ravageant les champs de bataille de Warhammer 40,000.

ISBN 978-19008872036



FRENCH
FRANÇAIS
IMPRIMÉ
EN CHINE

01 03 01 02 005

Un supplément pour

WARHAMMER 40,000

Un exemplaire de Warhammer 40,000 est nécessaire pour utiliser ce supplément.



CITADEL



GAMES
WORKSHOP

games-workshop.com