

# WARHAMMER

## Le Jeu de Rôle Fantastique

# LE ROYAUME DU CHAOS

« première édition non achevée mais déjà consistante »

ATTENTION : ce document est une base de travail sujette à modification.  
Il a pour but la finalisation du Projet Chaos, dans lequel toute personne  
peut s'investir sans craindre de ne pas apparaître en tant qu'auteur.

---

COMPENDIUM ECRIT PAR WAMPACH JOE ([malpy@free.fr](mailto:malpy@free.fr))

En ligne depuis le 01 Septembre 2004

Sur le site <http://malpy.free.fr>

---

Remerciements à mon épouse qui a supporté et supporte encore mes extravagances et mes insomnies, à tous mes amis, Jérôme, Isabelle, Farid, Geoffrey, Rudy, Kevin, David, Isham, Christophe, Maud et Tino, Arnaud D, Fabien, Arnaud C, Aurélien, Patrick, Jenlain, Stéphane V, Stéphane U, Dédé,..., qui ont supporté mes parties Warhammer depuis tant d'années. Un grand merci à mes parents pour leur patience, et un remerciement tout particulier à David A qui est très loin du Nord et qui m'a fait découvrir ce superbe jeu, il y a 14 ans déjà. Il y a tant de gens à remercier, les Hérauts de Lambert de Lambersart, les Chevaucheurs de Chimères de Marquettes, le club de Comines, le club de la MJC de Croix... et Herminio de Tourcoing, mes pauvres voisins... toutes les personnes qui ont supporté Malpy et ses mots de travers et sa mauvaise humeur... Mais ils devront encore me supporter, car tout ça est très loin d'être terminé !!!

Remerciements tout spécial à Games Workshop et son équipe pour avoir créé cet univers de Warhammer dont la richesse n'a aucun égal, et pour toute sa gamme de produits dérivés de celui-ci.

Un autre Remerciement spécial à Patatovitch du site **Taran** <http://Taran.fr.tc>, qui autorise la publication des pages 17 à 30 et chez qui vous trouverez tout ce dont vous aurez besoin pour Warhammer 40K version 2, ainsi qu'une grande partie des RoC, toujours pour Warhammer 40K. Warhammer 40K JdR est en développement sur ce site.

Un dernier remerciement à mes insomnies qui ont fait que je puisse, pour encore longtemps j'espère, tenir éveillé 19 heures par jour depuis ma longue vie de rôliste, et avoir le courage de taper chaque nuit en solitaire mes ouvrages préférés. Peut-être me donneront-elles encore le courage de créer d'autres sites sur d'autres jeux, je ne tape pas que du Warhammer la nuit, bon sang !

Ce document est le votre, il n'est en rien terminé. Venez donner votre point de vue, ou participez à l'évolution de ce document (ou à d'autres) à l'Atelier du Forum de Dissection du site Malpy, vous y serez les bienvenues, à l'adresse suivante :

[http://malpy.free.fr/forum\\_de\\_dissection](http://malpy.free.fr/forum_de_dissection)

---

# TABLE DES MATIERES

|  |            |  |            |
|--|------------|--|------------|
| <b>INTRODUCTION</b>                        | <b>P04</b> |  |            |
| <b>L'HISTOIRE DU MONDE</b>                 | <b>P06</b> |  |            |
| <b>HISTOIRE DU MONDE DE LA VERSION 3</b>   | <b>P05</b> |  |            |
| Histoire de l'univers                      | P05        |  |            |
| La création du Monde de Warhammer          | P07        |  |            |
| L'émergence des elfes et des nains         | P07        |  |            |
| La chute des slaans                        | P07        |  |            |
| Les Incursions du Chaos                    | P07        |  |            |
| La création des créatures du Chaos         | P08        |  |            |
| La manifestation des dieux et démons       | P08        |  |            |
| La manifestations des forces surnaturelles | P08        |  |            |
| <b>HISTOIRE DU LIVRE DES REGLES</b>        | <b>P09</b> |  |            |
| La chute des anciens slaans                | P10        |  |            |
| Le Commencement du règne du Chaos          | P10        |  |            |
| Le déclin des slaans                       | P11        |  |            |
| Le développement des elfes                 | P12        |  |            |
| Le développement des nains                 | P12        |  |            |
| Les débuts de l'humanité                   | P13        |  |            |
| Le développement des halfelings            | P14        |  |            |
| L'ascension de l'humanité                  | P14        |  |            |
| Les incursions de Chaos                    | P15        |  |            |
| <b>LE WARP</b>                             | <b>P17</b> |  |            |
| <b>LA GALAXIE</b>                          | <b>P17</b> |  |            |
| Le Halo                                    | P17        |  |            |
| Les Marches Orientales                     | P17        |  |            |
| L'Espace Inexploré                         | P17        |  |            |
| <b>L'ESPACE WARP</b>                       | <b>P18</b> |  |            |
| <b>LES OUVERTURES DU WARP</b>              | <b>P18</b> |  |            |
| Les tunnels du warp                        | P18        |  |            |
| Les portails du warp                       | P19        |  |            |
| L'œil de la Terreur et le Maelström        | P19        |  |            |
| <b>LES VOYAGES WARP</b>                    | <b>P19</b> |  |            |
| La propulsion warp                         | P19        |  |            |
| Les tempêtes du warp                       | P20        |  |            |
| Les navigateurs humains                    | P20        |  |            |
| L'Astronomican                             | P20        |  |            |
| Les voyages warp et l'œil de la Terreur    | P21        |  |            |
| <b>LE PARADOXE TEMPOREL</b>                | <b>P21</b> |  |            |
| <b>LE WARP ET LE CHAOS</b>                 | <b>P22</b> |  |            |
| <b>L'ŒIL DE LA TERREUR</b>                 | <b>P23</b> |  |            |
| <b>LES MONDES DEMONIAQUES</b>              | <b>P23</b> |  |            |
| <b>LES BATAILLES DEMONIAQUES</b>           | <b>P25</b> |  |            |
| <b>LES FORCES DU CHAOS</b>                 | <b>P25</b> |  |            |
| <b>LES CREATURES DU WARP</b>               | <b>P26</b> |  |            |
| Les chiens du warp                         | P26        |  |            |
| Les enslavers                              | P26        |  |            |
| Les entités du warp                        | P27        |  |            |
| Les psychneueins                           | P28        |  |            |
| Les spectres astraux                       | P29        |  |            |
| Les vampires                               | P29        |  |            |
| Les Zombies                                | P30        |  |            |
| <b>LES PUISSANCES DU CHAOS</b>             | <b>P31</b> |  |            |
| <b>LES DIEUX SOMBRES</b>                   | <b>P32</b> |  |            |
| Khorne                                     | P32        |  |            |
| Tzeentch                                   | P34        |  |            |
| Nurgle                                     | P35        |  |            |
| Slaanesh                                   | P36        |  |            |
| <b>LES ENTITES RENEGATES DU CHAOS</b>      | <b>P37</b> |  |            |
| Malal                                      | P38        |  |            |
| Zuvassin                                   | P39        |  |            |
| Necoho                                     | P40        |  |            |
| <b>LES DIVINITES NON HUMAINES</b>          | <b>P40</b> |  |            |
| Le Rat Cornu                               | P40        |  |            |
| Hashut le Sombre                           | P41        |  |            |
| <b>LES DEMONS DU CHAOS</b>                 | <b>P42</b> |  |            |
| <b>LES TYPES DE DEMONS</b>                 | <b>P43</b> |  |            |
| <b>LES PACTES DEMONIAQUES</b>              | <b>P43</b> |  |            |
| Les démons alliés                          | P44        |  |            |
| Les démons servants                        | P44        |  |            |
|  |            | Les démons servants invoqués           | P44        |
|  |            | <b>LE DEMON VAINCU</b>                 | P44        |
|  |            | <b>LES CAPACITES DEMONIAQUES</b>       | P44        |
|  |            | <b>LES NOMS DEMONIAQUES</b>            | P45        |
|  |            | Les vrais noms démoniaques             | P46        |
|  |            | Noms d'usage démoniaques               | P47        |
|  |            | <b>LES DEMONS DE KHORNE</b>            | P48        |
|  |            | Buveurs de Sang                        | P48        |
|  |            | Sanguinaires                           | P49        |
|  |            | Chien                                  | P50        |
|  |            | Juggernauts                            | P51        |
|  |            | <b>LES DEMONS DE TZEENTCH</b>          | P53        |
|  |            | Ducs du Changement                     | P53        |
|  |            | Horreurs                               | P54        |
|  |            | Incendiaires                           | P55        |
|  |            | Disques                                | P55        |
|  |            | <b>LES DEMONS DE NURGLE</b>            | P56        |
|  |            | Grands Immondes                        | P56        |
|  |            | Portepestes                            | P57        |
|  |            | Nurglings                              | P59        |
|  |            | Bêtes                                  | P60        |
|  |            | <b>LES DEMONS DE SLAANESH</b>          | P61        |
|  |            | Gardiens des Secrets                   | P61        |
|  |            | Démonettes                             | P61        |
|  |            | Bêtes                                  | P62        |
|  |            | Monture                                | P63        |
|  |            | <b>LES DEMONS DE MALAL</b>             | P64        |
|  |            | Tourmenteurs                           | P64        |
|  |            | Damnés                                 | P64        |
|  |            | Félons                                 | P64        |
|  |            | Montures                               | P65        |
|  |            | <b>LES DEMONS DU RAT CORNU</b>         | P65        |
|  |            | Verminarques                           | P65        |
|  |            | Pages                                  | P66        |
|  |            | Hérauts                                | P66        |
|  |            | Coursiers                              | P67        |
|  |            | <b>LES DEMONS DE HASHUT</b>            | P67        |
|  |            | Gardiens des Foyers                    | P67        |
|  |            | Contre Maîtres                         | P68        |
|  |            | Fondeurs                               | P68        |
|  |            | Taureaux d'Airain                      | P69        |
|  |            | <b>LES ANCIENS ESPRITS</b>             | P70        |
|  |            | <b>INTRODUCTION</b>                    | P70        |
|  |            | <b>LES CULTES DES ESPRITS A KISLEV</b> | P70        |
|  |            | <b>LES ANCIENS ESPRITS DE KISLEV</b>   | P71        |
|  |            | Domovoy                                | P71        |
|  |            | Leshy                                  | P71        |
|  |            | Maciew                                 | P73        |
|  |            | Polevik                                | P73        |
|  |            | Vodianoy                               | P74        |
|  |            | <b>LES ADORATEURS DU CHAOS</b>         | <b>P76</b> |
|  |            | <b>LES ESCLAVES DES TENEBRES</b>       | P76        |
|  |            | <b>LES MARAUDEURS DU CHAOS</b>         | P76        |
|  |            | La Tribu du Chien                      | P77        |
|  |            | La Tribu du Grand Aigle                | P77        |
|  |            | La Tribu du Corbeau                    | P78        |
|  |            | La Tribu du Serpent Suprême            | P78        |
|  |            | <b>L'ENNEMI INTERIEUR</b>              | P79        |
|  |            | Les Adorateurs du Chaos                | P81        |
|  |            | Les Clubs Privés                       | P81        |
|  |            | Les Fraternités et Sororités           | P81        |
|  |            | Les Guildes                            | P81        |
|  |            | Les Sociétés Secrètes                  | P81        |
|  |            | Les Sectes                             | P82        |
|  |            | Les Cultes Ruraux                      | P82        |
|  |            | Les Cultes du Chaos                    | P82        |
|  |            | Exemples de Cultes du Chaos            | P82        |
|  |            | La Main Pourpre                        | P82        |
|  |            | La Couronne Rouge                      | P83        |
|  |            | La Cabale                              | P84        |

|  |             |   |             |
|--|-------------|---|-------------|
| Le Sceptre de Jade                         | P84         | Serviteurs du Chaos et Magie            | P134        |
| LES GUERRIERS DU CHAOS                     | P85         | Acquisition de Pouvoir Magique          | P134        |
| LES CHAMPIONS DU CHAOS                     | P85         | Acquérir les Sortilèges                 | P134        |
| La Marque des Champions                    | P86         | Démons et Sortilèges                    | P134        |
| Les Récompenses des Champions              | P86         | Les Sorts des Démons Majeurs            | P135        |
| Les Enfants du Chaos                       | P87         | Les sorts des Démons Mineurs            | P135        |
| <b>CREATION D'UN CHAMPION DU CHAOS</b>     | <b>P89</b>  | MAGIE CHAOTIQUE DE KHORNE               | P135        |
| CREER UN CHAMPIONS DU CHAOS                | P89         | MAGIE CHAOTIQUE DE TZEENTCH             | P135        |
| LES PJ CHAMPIONS DU CHAOS                  | P89         | MAGIE CHAOTIQUE DE NURGLE               | P136        |
| GUERRIERS ET SORCIERS DU CHAOS             | P89         | MAGIE CHAOTIQUE DE SLAANESH             | P137        |
| NOTES SUR LE SYSTEME                       | P89         | LES ARMES DU CHAOS                      | P139        |
| LA MARQUE DES DIEUX                        | P89         | PROPRIETES DES ARMES                    | P139        |
| La Marque de Khorne                        | P90         | PROPRIETES COMMUNES                     | P139        |
| La Marque de Tzeentch                      | P90         | DETERMINER LES PROPRIETES               | P139        |
| La Marque de Nurgle                        | P90         | TABLEAU DE PROPRIETES DES ARMES         | P140        |
| La Marque de Slaanesh                      | P90         | LES ARMES DEMONS                        | P149        |
| La Marque du Chaos Indivisible             | P90         | CREER UNE ARME DEMON                    | P149        |
| FINITIONS                                  | P90         | PROPRIETES D'UNE ARME DEMON             | P150        |
| <b>L'AVANCEMENT DES CHAMPIONS DU CHAOS</b> | <b>P91</b>  | Propriétés Individuelles                | P150        |
| PROGRESSION DES CHAMPIONS                  | P91         | Armes Démons Saturées                   | P151        |
| LES GRACES DIVINES                         | P91         | Libérer le Démon                        | P151        |
| LES GRACES MULTIPLES                       | P91         | Epées Démons Multiples                  | P152        |
| REFUSER UNE GRACE                          | P91         | EXEMPLE : LA HACHE DE KHORNE            | P152        |
| LA MORT DU CHAMPION                        | P91         | LES OBJETS MAGIQUES DU CHAOS            | P153        |
| PATRON PRINCE DEMON                        | P91         | LES ARTEFACTS DU CHAOS                  | P153        |
| TABLE DES GRACES DU CHAOS                  | P92         | LES ARTEFACTS DE KHORNE                 | P153        |
| TABLE DES GRACES DE KHORNE                 | P93         | LES ARTEFACTS DE TZEENTCH               | P154        |
| TABLE DES GRACES DE TZEENTCH               | P95         | LES ARTEFACTS DE NURGLE                 | P154        |
| TABLE DES GRACES DE NURGLE                 | P97         | LES ARTEFACTS DE SLAANESH               | P155        |
| TABLE DES GRACES DE SLAANESH               | P99         | LES PLANTES ET POTIONS DU CHAOS         | P155        |
| LE DESTIN DES CHAMPIONS DU CHAOS           | P101        | LES MONOLITHES DU CHAOS                 | P157        |
| Devenir Enfant du Chaos                    | P101        | MAGIE DES MONOLITHES                    | P158        |
| Devenir Prince Démon                       | P101        | LES DIFFERENTS MONOLITHES               | P158        |
| Prince Démon Sponsor                       | P101        | <b>LA LANGUE SOMBRE</b>                 | <b>P160</b> |
| Devenir Squelette Champion                 | P102        | <b>LES TERRAINS CHAOTIQUES</b>          | <b>P166</b> |
| LES SUIVANTS DES CHAMPIONS DU CHAOS        | P103        | TOPOGRAPHIE                             | P166        |
| TABLE DES SUIVANTS                         | P103        | LA COURONNE                             | P167        |
| LES GRACES DES SUIVANTS                    | P104        | LE LABYRINTHE                           | P167        |
| TABLE DES GRACES DES SUIVANTS              | P104        | LES BULLES                              | P169        |
| <b>LES ATTRIBUTS CHAOTIQUES</b>            | <b>P105</b> | EXEMPLES DE TERRAINS CHAOTIQUES         | P170        |
| CUMUL DES MUTATIONS                        | P105        | LA CARTE DU NORD DU VIEUX MONDE         | P174        |
| LES CARACTERISTIQUES                       | P105        | <b>LES HORDES DU CHAOS</b>              | <b>P175</b> |
| LES ARMURES                                | P105        | LES HOMMES BETES                        | P175        |
| LES ARMES «NATURELLES»                     | P105        | LES UNGORS                              | P176        |
| LES POINTS DE CRAINTE                      | P105        | LES GORS                                | P177        |
| LE POISON                                  | P105        | LES CHAMANES                            | P177        |
| TABLE DES ATTRIBUTS DU CHAOS               | P106        | LA SOCIETE DES HOMMES BETES             | P178        |
| DESCRIPTION DES ATTRIBUTS DU CHAOS         | P107        | LES AUTRES CREATURES DU CHAOS           | P179        |
| <b>LA MAGIE DU CHAOS</b>                   | <b>P128</b> | <b>CHRONOLOGIE DES AGES DU MALHEUR</b>  | <b>P186</b> |
| INTRODUCTION                               | P128        | <b>LES PUISSANCES MINEURES DU CHAOS</b> | <b>P187</b> |
| KHORNE ET LA MAGIE                         | P128        | LES PUISSANCES EMBRYONNAIRES            | P187        |
| L'EVOCATION DES DEMON                      | P129        | LES DEMONS INDEPENDANTS                 | P187        |
| LE PENTACLE                                | P129        | CREER UNE PUISSANCE                     | P188        |
| NEGOCIATIONS DEMONIQUES                    | P130        | LE PATRON                               | P188        |
| LES EVOCATIONS SUCCESSIVES                 | P130        | TABLE DES ATTRIBUTS DEMONIAQUES         | P190        |
| INVOCATION DU POUVOIR                      | P130        | CREATION D'UN DEMON MAJEUR              | P191        |
| IMMOBILISATION ET CONJURATION              | P130        | CREATION D'UN DEMON MINEUR              | P192        |
| LES FAMILIERS                              | P130        | CREATION D'UNE MONTURE                  | P193        |
| Les Capacités Communes                     | P131        | CREATION D'UNE BETE                     | P193        |
| Les Familiers Temporaires                  | P131        | TABLE DE LOCALISATION                   | P193        |
| Les Familiers Permanents                   | P131        | TABLE DES REMPLACEMENTS                 | P193        |
| Les Familiers de Combat                    | P132        | TABLE DES ANIMAUX AQUATIQUES            | P194        |
| Les Familiers Focus de Sortilèges          | P132        | TABLE DES PLANTES                       | P194        |
| Les Familiers de Pouvoir                   | P132        | TABLE DES MINERAUX                      | P195        |
| Les Familiers de Sortilèges                | P132        |   |             |
| Les Familiers Accumulateur de Magie        | P133        |   |             |
| Les Familiers Multiples                    | P133        |   |             |
| LES AURAS DEMONIQUES                       | P133        |   |             |
| Les Points d'Energie Démoniques            | P134        |   |             |

# INTRODUCTION

---

Toutes les races du monde se combattent entres-elles depuis la nuit des temps, les Elfes contre les Nains, les Nains contre les Gobelins, les Gobelins contre les Orques, les Orques contre les Elfes. Les Humains, la plus jeune et la plus belliqueuse des races dominantes, dépassent de loin les autres tant ils se complaisent dans la sauvagerie et tant leur régularité à faire la guerre est constante.

Même lorsque aucun ennemi extérieur ne se présentent à eux, les Humains trouvent toujours à guerroyer entre eux, bien souvent en invoquant de fallacieux prétextes. Empire et Royaumes s'élèvent et tombent, toujours dans de sanglantes victoires ou défaites. D'anciennes alliances peuvent être rapidement oubliées, créant ainsi de nouveaux ennemis ; et inversement. C'est un cycle qui se répète sans cesse et qui ne semble être que la profonde motivation du genre humain. Les quelques rares moments où la guerre ne fait pas partie du quotidien sont les périodes dites de paix pendant lesquelles, en réalité, se préparent de nouvelles guerres.

Les anciennes rares se retrouvent souvent à guerroyer aux côtés des Humains lorsqu'ils ont un ennemi en commun. Toutes ces guerres qui se font alors par le biais des Humains laissent des traces indélébiles sur le monde, mais aussi dans les cœurs. Car les humains apportent toujours avec eux leurs lots de trahison et de corruption qui semble si naturel pour eux. Mais aux frontières du monde règne un autre danger bien plus puissant. Un danger dont la cause est un autre monde, un univers immatériel. Né d'un ancien cataclysme, ce monde engendre sans cesse des créatures sans nom, comme un torrent en crue charrie la boue, et dont la motivation profonde est de s'accaparer le monde réel.

Le monde est constamment menacé par la ténébreuse présence qu'est le Chaos. Pour les gens cette horreur toujours croissante est bien réelle. Le Chaos est le fruit de puissantes énergies magiques qui balayent le monde tel un vent empoisonné, polluant les eaux et corrompant les terres. Cette énergie brute permet à la magie de fonctionner et aux enchanteurs de jeter leurs sorts. Quelques soient les motivations des jeteurs de sorts, la magie reste donc une force dangereuse et potentiellement corruptrice.

La présence dans le monde d'une telle quantité d'énergie chaotique provoque des mutations et des naissances d'êtres monstrueux dotés de plusieurs têtes, de peaux écailleuses, crachant le feu ou possédant d'autres pouvoirs étranges. La seconde menace du Chaos, la plus directe, provient de ses créatures. Certaines sont des mutants nés d'humains ou d'autres créatures normales, d'autres constituent des races entières de monstres issues, à l'origine, de créatures mutantes. Les hommes bêtes hantent les forêts et en jaillissent parfois pour détruire et brûler, les skavens, semblables à des rats creusent leur galeries sous la surface du monde, répandant discrètement la corruption et, dans les désolations du grand nord, les créatures du Chaos se multiplient en toute liberté.

La puissance du Chaos est plus importante à mesure que l'on se rapproche des pôles. L'énergie chaotique est si forte à cet endroit que le tissu de la réalité s'y trouve déchiré et que le temps lui-même y a perdu toute signification. Ces terres instables sont appelées Royaumes du Chaos : la topographie y est toujours aléatoire et les distances ne peuvent y être mesurées. Des démons et toutes sortes de monstres hideux y rôdent ; ces créatures se font la guerre entre elles ou massent leurs forces pour l'invasion du Vieux Monde.

Certains humains ou d'autres créatures rationnelles choisissent volontairement la voie du Chaos en rejoignant les bandes qui servent ses divinités capricieuses mais terriblement puissantes. Déjà, de nombreux Gobelins, les Gobelins de la Nuit, ont offert leur totales allégeances aux Puissances du Chaos. En récompenses les serviteurs des Sombres Puissances ont le pouvoir car plus leurs mutations deviennent nombreuses, plus ils deviennent puissants et les plus chanceux peuvent même recevoir le don de l'immortalité. Rares sont ceux qui atteignent ce but car la plupart d'entre eux voient leurs corps et leurs esprits détruits par des mutations trop nombreuses. Ces Enfants du Chaos, comme on appelle ces mutants, peuvent n'être plus que des masses de tentacules traînant à même le sol leurs organes boursoufflés : aucun vestige de leur passé ne subsiste à part le vague souvenir d'avoir misé leur humanité et d'avoir perdu.

A travers tout le Vieux Monde connu, les gens se terrent apeurés derrière les remparts qu'ils croient infranchissables de leurs cités. Hors de ces lieux fortifiés et civilisés, de gigantesques hordes guerrières féroces règnent sans partage sur les immenses et impénétrables forêts, les hautes montagnes et les vastes et stériles étendues désertiques. Dans les villes, en apparence, tout est sécurisant, confortable et ordonné. A l'extérieur, c'est l'hégémonie du danger, des terreurs antiques et des lois inéluctables du Chaos que d'aucun n'arrive à comprendre.

C'est dans le grand nord glacial que le pouvoir du Chaos est le plus fort et que les lois humaines sont les plus fragiles. Au-delà du dernier royaume mortel, Kislev, se trouve le Pays des Trolls, une terre sinistre et brumeuse, qu'aucun royaume humain ne revendique à raison. C'est là que vivent nombre d'adorateurs du Chaos. Des monstres immenses s'y affrontent en permanence pour assurer leur suprématie tyrannique. Des bandes guerrières du Chaos tentent sans cesse de prendre l'ascendant sur d'autres plus faibles ou moins organisées. Des minotaures, des trolls, des chimères ainsi que d'autres abominations sans nom règnent partout sur ce pays dévasté. C'est parmi les mutants, les renégats et les monstres que les dieux du Chaos choisissent leurs meilleurs champions et lèvent leurs puissantes armées.

Et c'est avec raison que les humains tremblent devant les pouvoirs grandissant des forces du Chaos. La menace constante des pillards leurs rappelle l'époque lointaine où les armées du Chaos marchaient vers le sud, pillant et dévastant tout sur leur passage. Plus d'une fois des hordes du Chaos ont traversé et rasé Kislev, dispersant les armées humaines, jusqu'à ce qu'elles soient en mesure de déferler sur les terres de l'Empire et de les détruire. A la suite des armées du Chaos, portés par les vents de destruction et de mort, arrivent pour se repaître des ruines encore fumantes les terribles démons du Chaos. Mais, jusqu'à maintenant, les forces du Chaos ont toujours été vaincues, leurs champions éliminés et leurs démons chassés une fois de plus vers le nord.

Pour aussi terrible que soit chaque guerre contre le Chaos, chaque incursion n'est que la préparation du grand conflit à venir. Chaque bataille testant soigneusement la qualité des

défenses humaines pour, à la fin, les battre en brèche. Car il a été prédit qu'un grand champion du Chaos se lèvera et unira toutes les hordes afin de les mener au combat et dévaster les mondes humains pour le reste de l'éternité. L'heure de ce noir triomphe, où le monde sera consumé par le Chaos et où ses champions viendront chercher leurs récompenses, approche rapidement. Déjà on murmure qu'un champion du nom d'Archaon rassemble les puissantes factions divisées, déjà on murmure que celui-ci serait celui que le Chaos Indivisible aurait destiné à une gloire inégalée !

Tous ceux qui se terrent au sein même de leurs cités craindront bien plus encore qu'ils ne craignent actuellement les puissances ténébreuses car il y a beaucoup d'agents du Chaos qui intriguent à l'intérieur des villes des hommes, recrutant de nouveaux fidèles, consultant leurs maîtres démons par l'intermédiaire de rituels magiques et infiltrant, lentement mais sûrement, les maisons des puissants. Le réseau secret est aujourd'hui si étendu que celui-ci menace chaque jour de ne plus se contenir et de laisser sa haine pour l'humanité se révéler. Car toutes les factions savent que se préparent de nouvelles Incursions et qu'elles pourront alors sortir de l'ombre et rejoindre les champions, les démons et les créatures du Chaos dans l'ultime bataille du Vieux Monde. Aucun ne sait quelle sera la conséquence de tout ceci mais bientôt tous connaîtrons la réponse quand le monde sera absorbé par les Royaumes du Chaos.

# L'HISTOIRE DU MONDE

---

## HISTOIRE DU MONDE DE LA VERSION 3

### Histoire de l'univers

L'histoire du monde de Warhammer commence avec l'histoire du cosmos lui-même et de l'ancienne race qui fut la première à l'explorer. Ceux-ci sont appelés les Slaans, une race à l'intelligence supérieure, des créatures du genre amphibien qui dont l'évolution commença il y a plusieurs millions d'années. Personne ne sait rien de leur monde natal mais il est certain qu'il du subir de grands bouleversements depuis tant d'éons. En toute probabilité il est quasiment certain qu'il a cessé d'exister.

Cette race d'un âge incalculable se répandit à travers toute la galaxie, découvrant d'innombrables secrets, apprenant à maîtriser les pouvoirs cachés du Multivers. Une de leurs plus grandes créations fut la création des Portails spatiaux qui servent à relier les univers entre eux., facilitant ainsi les voyages sur de grandes distances. Ces Portails Warp, leur autre nom, furent installés proche des monde habitables et ressemblent à de gigantesques trous noirs.

Lorsque les vaisseaux spatiaux slanns empruntaient ces Portails Warp, ils pénétraient au cœur d'une autre dimension, un lieu fait d'énergie en constante évolution et qui ne semblait pas pouvoir se stabiliser à un état particulier. Cet espace du vide inter dimensionnel était connu sous le nom de Chaos. Submergés par les courants violents de cette mer de protomatière, les vaisseaux slann ne pouvaient que se laisser emporter vers des destinations insoupçonnées. C'est ainsi que les Slaans conquièrent les immensités spatiales et maîtrisèrent la galaxie primitive.

Une fois les accès à l'Espace Warp ouverts, les Slaans purent donc gagner n'importe quel point de l'univers, ainsi que d'autres inimaginables aspects du Multivers. Emportés par les pouvoirs étranges de l'Espace Warp, les Slaans colonisèrent et modifièrent un nombre incalculable de planètes. Ils apprirent comment détourner ces planètes de leur orbite et provoquer des déplacements des plaques continentales de celles-ci dans le but de créer des conditions climatiques adaptées à la vie.

Les Slaans créèrent des schémas continentaux particulièrement adaptés à leurs besoins hygrométriques. De ce fait, nombreux sont ceux des mondes qu'ils colonisèrent qui adoptant le même schéma se ressemblent étrangement et continuent d'intriguer les races spatiales actuelles.

Sur quelques mondes les Slaans découvrirent des formes de vie primitives. Certaines d'entre elles devinrent les sujets de leurs curieuses expériences génétiques. Les créatures qui sortaient de leurs laboratoires furent toutes implantées dans les mondes qu'ils avaient déjà créer pour observer leurs conditions de vie. D'autres mondes vierges habités avaient été découvert mais les conditions de vie étaient tellement dangereuses ou déplaisantes, qu'ils furent écartés de l'intérêt des Slaans car les créatures qu'ils créaient n'auraient plus eu d'utilité une fois détruites ou trop altérés par l'écosystème particuliers à ces mondes hostiles. C'est de cette façon que de nombreux mondes habités le furent par l'implantation massive des produits de leurs laboratoire que furent les créatures actuelles et, certainement, les ancêtres de la race humaine actuelle.

La chute de l'ancienne civilisation slaane fut rapide et violente, générale à toute les colonies disséminées à travers la galaxie. Soudainement, ils abandonnèrent en masse tous leurs mondes, leurs Portails Warp furent abandonnés, tout comme leurs orgueilleuses expériences. Sur de nombreux mondes les colons slaans dégénérent à l'état barbare, sur d'autres ils ne gardèrent que de lointains souvenirs de leurs anciens pouvoirs, entretenant les vestiges de leur glorieuse civilisation.

Cette catastrophe fut le résultat d'un problème que les Slaans étudiaient depuis longtemps déjà et qui n'avait, statistiquement, qu'une infime chance de se produire. Le problème résidait au cœur même du Chaos, car il existait au sein de celui-ci des intelligences malignes qui y évoluaient en toute liberté. Quand les Slaans ouvrirent les premiers Portails qui reliaient l'univers matériel à celui du Chaos, ils permirent accidentellement aux entités qui habitaient l'Espace Warp de s'introduire dans l'univers matériel. Les Slaans avaient appris à contenir ces

entité dans leur univers en usant de magies puissantes, magies qu'ils apprirent dans le même temps à manipuler en pénétrant dans la Mer du Chaos. La plupart de ces entités qui désiraient s'introduire dans l'univers ne se contentaient que de sacrifices et de rituels pour se calmer. D'autres se complaisaient à ce qu'on les aide à « gagner » leurs incompréhensibles joutes. Certaines, bien trop puissantes et agressives, ne se calmaient que peu de temps face aux efforts des Slaans, suffisamment pour que ces derniers croient que leurs pauvres sacrifices suffisaient à assouvir leur soif. La fin fut un désastre !

## **La création du Monde de Warhammer**

Les Slaans arrivèrent sur le monde de Warhammer il y a de cela trois ans avant la chute de leur civilisation galactique. Ils trouvèrent une planète dont l'orbite instable la faisait se perdre petit à petit dans l'espace, loin de son soleil. Animaux et plantes y avaient évolué harmonieusement mais une glaciation due à l'orbite de la planète annonçait la mort assurée de toute vie en un temps relativement court.

Les Slaans intervinrent en ouvrant deux Portails Warp au-dessus des régions polaires, utilisant les boucliers magnétiques des mondes du Chaos pour maintenir la planète sur une orbite stable. De gigantesques chantiers spatiaux mirent en place la construction des Portails et, dans le même temps vint la question de la sauvegarde des espèces évoluées de ce monde. Alors que les Portails étaient en place, l'orbite stabilisée autour de son soleil et, les expérimentations terminées dans les laboratoires génétiques slaans, de nouvelles races furent introduites dans ce nouveau monde. Il est possible que les premiers ancêtres des Humains, Nains et Elfes se trouvèrent parmi les races implantées artificiellement.

Dans les millénaires qui suivirent, la glace qui envahissait le monde se rétracta vers les pôles et bientôt celui-ci fut couvert d'une luxuriante végétation. Les Slaans gardèrent toujours un œil observateur sur leurs créations et construisirent de nombreuses cités à travers le monde, principalement sur le continent ouest. Des millénaires après leur arrivée, les Slaans observaient enfin un monde qu'il avait sauvé de la destruction. Une planète au climat stable et aux créatures habitantes à l'évolution constante.

## **L'émergence des elfes et des nains**

Après ces millénaires de travail, les Slaans encouragèrent le développement de leurs créations. La première race a bénéficié de l'éducation slaane fut la race elfe. Rapidement, les Elfes apprirent beaucoup aux côtés des Slaans et bientôt, ils atteignirent un haut degré de civilisation.

Peut-être est-ce parce que les Elfes durent les Slaans, peut-être est-ce parce que ceux-ci ne pouvaient concevoir un monde que dans la diversité de ces races civilisées qu'ils éduquèrent l'édification d'autres civilisations. Les Nains furent la seconde race à sortir de son état primitif par les soins du peuple slaan. Deux mille ans après l'arrivée des Slaans, les Nains construisaient de grandes forteresses primitives dans ce qui est aujourd'hui les Montagnes du Bout du Monde. Les ancêtres des humains, quant à eux, n'étaient pas plus évolués que des animaux et survivaient dans les jungles et savanes des zones équatoriales.

## **La chute des slaans**

Trois mille ans passèrent depuis la terraformation de la planète et la catastrophique dévolution de la civilisation slaane commença. Ce désastre d'ordre galactique affecta énormément le monde de Warhammer de façon brutale et directe. Les machineries contrôlant les Portails polaires tombèrent en panne, les Portails chutèrent et la planète fut brusquement coupée du reste de l'univers. Cet événement eut des effets tragiques sur toutes les formes de vie de la planète, des effets comparables en tout point à ceux d'une guerre nucléaire. Comme les Portails Warp s'effondraient, le Chaos déferla par ceux-ci sous forme d'énergies brutes et incontrôlables, des matières mutagènes et des Entités conscientes furent aspirées dans l'univers matériel, causant d'irréparables dommages dans la structure même de l'univers. Cette intrusion des courants du Chaos sur le monde eut des conséquences immédiates :

### **1. Les Incursions du Chaos**

Lors de l'explosion initiale, les zones polaires furent englouties par les flots corrupteurs des matières du Chaos. Toute chose située en ces régions perdit les cohérents agencements de sa structure atomique. La marée initiale avait

inondée et détruit de vastes régions et les marqua irrémédiablement de sa corruption, comme ce fut le cas pour les territoires connus sous le nom de Terre des Trolls. La rétractation physique dues au trop plein des énergies chaotiques non contenues fut aussi violente que son expansion, c'est pourquoi seules les régions polaires furent touchées dans l'immédiat par la matière mutagène du Chaos.

Les marrées du Chaos qui déferlent et infestent ces régions depuis, sont désignées sous le noms d'Inursions du Chaos. Quand la première marée se rétracta vers les pôles, de nouveaux territoires émergèrent du néant, révélant, par exemple, la presque île nordique de Norsca.

## **2. La création des créatures du Chaos**

Le second effet de l'effondrement des Portails fut la matérialisation du Chaos en particules solides. Les énergies qui tourbillonnent dans les courants de l'Espace Warp, lorsqu'elle furent aspirées dans le monde matériel, subirent ce changement, et adoptèrent plusieurs formes. Des poussières, pierres et de vastes îles sortirent ainsi du néant, les plus lourdes retombant immédiatement avec les conséquences qu'on peut aisément imaginer et les plus légères restèrent en suspension, emportées par les vents pour se répandre sur tout le globe. Ces matières sont appelées Pierres du Warp ou Poussières du Warp.

Là où tombèrent les Pierres noires du Warp les plantes et les animaux subirent d'étranges effets. Des créature mutèrent d'horrible façon, certains animaux gagnèrent la conscience et leur intelligence se développa de façon extrême, alors que d'autres formes de vie, conscientes elles, développèrent des traits bestiaux et adoptèrent des instinct primitifs. Partout ce fut la même chose, un infâme déferlement de mutations et de folie.

## **3. La manifestation des dieux et démons**

Le troisième effet fut l'incarnation physique des consciences qui habitaient l'Espace Warp. Dans leur monde elles n'adoptaient pas de formes particulières, évoluant au gré des courants, sans pensées constructives, constituées de multiples volontés sans constance, sans identité propre.

Pendant longtemps, les Portails Warp avaient déjà créés de nombreuses perturbations qui

amenèrent certaines consciences à se matérialiser un moment dans l'espace matériel. Ces consciences, coulant littéralement des Portails, qu'elles soient bonnes ou mauvaises, offraient alors aux Slaans la possibilité de les étudiés avant qu'elles ne disparaissent par l'absence des énergies qui les entretenaient. Lors de l'effondrement, l'absorption subite de leur monde, les entraîna elles aussi à se matérialiser avec constance dans le monde réel.

Dans l'univers matériel, ces conscience furent fragmentées instantanément en une myriade de particules de tailles et de puissances variables. Les plus puissantes de ces particules se fondèrent en l'esprit des créatures habitant le monde, créant par là même les créatures connues sous les noms de Dieux et Démons. De telles créatures, dotées d'assez de puissance, devenaient capables d'assumer aussi bien une forme physique qu'éthérée et manipuler les énergies du Chaos pour créer des effets magiques. Alors que ces consciences se matérialisaient, leurs pensées, comme leurs formes physiques, se stabilisaient. C'est ainsi que furent déterminés les penchants qui gouvernent les divinités ainsi créées.

Tout comme pour les puissantes entités divines, les formes démoniaques, plus faibles, se matérialisèrent. Fréquemment, lors de leurs manifestations, ces créatures adoptent une apparence déterminées par les consciences les plus puissantes, créant souvent une variété de panthéons de démons renégats ou de démons mineurs indépendants.

## **4. La manifestations des forces surnaturelles**

Le dernier effet des Poussières du Warp fut l'absorption d'une partie des formes de vie de la planète dans l'Espace Warp. Ces créatures subirent des changements important et perdirent, peu ou prou, de leur constance matérielle, lorsqu'elles furent rejetées dans le monde réel. Les créatures de ce type se retrouve sous une forme surnaturelle et certaines sont désignées sous les noms de Morts Vivants et d'Elémentaux.

## HISTOIRE DU LIVRE DES REGLES

Il y a dix mille ans, le monde était sous l'emprise d'un âge glaciaire qui se prolongeait. Vers le nord, tous les territoires – jusqu'à ce qui est maintenant l'Arabie – étaient couverts d'une toundra froide, dénudée. Les créatures qui vivaient sur le globe étaient groupées dans les régions équatoriales. Parmi elles se trouvaient les lointains ancêtre des Elfes, des Nains et des Humains. A peine plus évolués que des animaux, ils erraient dans les forêts et la toundra, chassant des animaux sauvages et creusant la terre à la recherche de racines comestibles. Mais ce n'étaient pas les seules races à occuper le globe. Il y avait aussi des créatures à l'intelligence cosmique, des êtres dont la fantaisie allait marquer le sort de toute la planète et l'évolution de ses habitants ; il s'agissait des Anciens Slanns.

C'était une race ancienne. Il y a d'innombrables millions d'années, ils étaient nés sur un monde inconnu, dans la galaxie, à des années lumières de là. Ils étaient étranges, insondables et d'une puissance défiant l'imagination. Dans leur civilisation, l'astrophysique mystico-philosophique et les arcanes de la Magie ne faisait qu'un, leurs vies étaient régies par des pensées et des émotions que les esprits mesquins qui vivent aujourd'hui sur terre ne peuvent pas espérer connaître, ni comprendre. Ils avaient appris à voyager de mondes en mondes par un système complexe de Portails inter dimensionnels. Ils avaient appris également à craindre les dangers des espaces entre les espaces et les horreurs qui guettent depuis les régions inoccupées du Chaos vers lesquelles leurs Portails menaient. Au cours de leur conquête de l'Univers, les Anciens Slanns visitèrent de très nombreux mondes, dont celui-ci.

Pendant plusieurs millénaires, les Slanns y firent de fréquentes visites, apportant de nouvelles plantes, de nouveaux animaux et aidant le développement de ceux qu'ils avaient laissés auparavant. Ils manipulaient la génétique – peut-être pour répondre à une nécessité connue d'eux seuls – et ils en vinrent même à déplacer l'orbite de la planète pour que le climat mondial se réchauffe. La couche de glace qui recouvrait les continents se mit à reculer vers les pôles et, graduellement, les terres commencèrent à se

couvrir de forêts comme dans la partie qui, plus tard, allait être connue sous le nom de Vieux Monde. Encouragées par le réchauffement du climat, des créatures fixées à l'équateur entamèrent une migration générale vers le nord, en direction des nouvelles terres habitables. C'étaient des Elfes. Cette jeune race sentit grandir son attrait pour les forêts et on lui enseigna comment cultiver les produits naturels des arbres et des plantes.

Depuis leur grande cité, sur le continent occidental, les Anciens Slaans surveillaient avec soins les progrès des Elfes. Avant même que ces derniers aient acquis les premiers véritables rudiments de civilisation, ils les emmenèrent sur une vaste île, située entre deux masses continentales. Là ils furent soigneusement éduqués jusqu'à ce qu'une société florissante et raffinée se développe dans le pays que l'on nomme aujourd'hui les Royaumes Elfiques ou Archipel Elfique.

A ce moment les Nains avaient, eux aussi, entamé leur migration vers le nord, suivant la route que les Elfes avaient empruntée. Ils découvrirent que ce territoire répondait à leur vœux et commencèrent à bâtir des abris grossiers dans le roc des montagnes du Vieux Monde. Puis ils en vinrent à élever des animaux sauvages pour leurs peaux, leur viande et leur lait. L'ascension de l'Humanité au rang de race civilisée était encore bien loin et les quelques sauvages, incapables de s'exprimer, qui vivaient dans les bois ne constituaient pas une menace pour les Nains.

Les plans des Anciens Slanns semblaient se dérouler très bien. La planète s'était réchauffée et elle était plus hospitalière pour les nouvelles créatures qui se développaient sur son sol. Les races naissantes progressaient rapidement et leur évolution restait parfaitement contrôlée par les Slanns. Les motifs de cette expérience restent un mystère. Peut-être les races des Elfes, des Nains et des Humains étaient-elles destinées à servir d'esclaves, de serviteurs ou d'aides aux Anciens Slanns ? Peut-être n'était-ce rien d'autre qu'une fascinante expérience pour des créatures dont les pouvoirs s'étendaient jusqu'à la création d'espace et de vides à l'infinie terreur ? Quelles qu'aient été ces raisons il est peu probable qu'elles soient un jour révélées car l'expérience a pris fin dans un désastre de proportions cataclysmiques.

## La chute des anciens slaans

Les Portails inter dimensionnels bâtis par les Ancien Slaans leur permettaient de voyager sur des distances se chiffrant en de nombreuses années-lumières. De l'extérieurs ces portails apparaissaient comme des trous noirs. Beaucoup d'entre eux étaient relativement petits et situés sur des planètes alors que, dans les profondeurs de l'espace, d'autres avaient des proportions gigantesques. Les deux plus grands Portails de ce monde étaient installés au-dessus des pôles et formaient les principaux points d'entrée et de sortie des grands vaisseaux des Ancien Slaans. Les Portails constitués des entrées dans la réalité de l'espace intermédiaire, des distorsions de l'espace. Ces espaces intermédiaires n'étaient pas totalement vides mais formés d'une texture totalement étrangère, fluide et changeante. Il était possible de voyager à travers ces espaces intermédiaires grâce à des sortilèges puissamment structurés repoussant la trame intermédiaire et l'éloignant du voyageur. Ces protections étaient indispensables car ces espaces sont habités par des forces qui demeurent incompréhensibles pour nous. Les Ancien Slaans étaient conscient de ces périls et ils savaient comment apaiser beaucoup de ces étranges entités par une mystérieuse sorcellerie et d'affreux sacrifices.

C'est l'effondrement de l'un de ces deux Portails – ou peut être des deux – qui mena à la création du monde tel qu'il est aujourd'hui. On ne peut qu'échafauder des hypothèses sur ce qui s'est réellement produit. Il est probable que les Slaans ont rencontré une Intelligence trop puissante, même pour leur magie. Mais peut être s'agissait-il d'un catastrophique accident, d'une panne dans la machinerie qui contrôlait les portails. Dans l'espace, les Portails entrèrent en éruption, à la manière de gigantesques volcans déversant sur les zones polaires de la planète la matière chaotique formant la trame de l'inter espace et établissant un pont entre ce monde et une infinité d'autres lieux et d'autres réalités.

Ces deux vastes zones d'instabilité dimensionnelles permirent à de nombreuses créatures étranges et dangereuses de passer dans ce monde et c'est là l'origine de beaucoup des terribles monstruosité sauvages qui vivent dans ce monde maintenant. Plus grave encore, l'effondrement des Portails permit à des entités

vivant dans les espaces intermédiaires de se manifester partiellement dans notre univers. Ces êtres multidimensionnels avaient été « apaisés » par les Ancien Slaans mais maintenant ils étaient libres d'assouvir leurs caprices malsains sur un monde qui leur avait été interdit pendant très longtemps.

Certaines de ces créatures étaient minuscules, de petites choses malicieuses, mais d'autres étaient beaucoup plus grandes et plus puissantes ; c'étaient les dieux et les démons de l'espace intermédiaire. Ces êtres pouvaient exister simultanément dans différentes réalités toutefois, dans chaque réalité, leur conscience pouvait se manifester de différentes manières et, souvent, elle prenait une forme en accord avec l'influence de la volonté des autres. Ainsi les plus forts façonnaient les plus faibles pendant que les moins forts entraînaient dans l'esprit des créatures vivantes et les amenaient au services des nouveaux dieux.

## Le Commencement du règne du Chaos

Les entités qui avaient déplacé leur conscience dans ce monde étaient de différents types et affichaient des dispositions toutes aussi différentes. Certaines étaient bénignes, d'autres beaucoup moins et la plupart étaient aliénées ou dépourvues d'intelligence. Mais toutes étaient des créatures de l'espace intermédiaire et leurs racines plongeaient dans la texture chaotique qui composait leur véritable domaine. Seule une partie de leur être pouvait entrer dans le monde aussi certaines n'y manifestèrent que leurs aspects les plus véritablement chaotiques, capricieux et changeants alors que d'autres, aux consciences développées et stables, y présentaient des personnalités tout aussi constantes, pleines d'harmonie et de stase : les Entités de l'Ordre et de la Loi (qui n'est en fait qu'une des possibilités parmi la multitude de celles que représente le Chaos). Alors commença la bataille qui opposait les entités pour la domination du monde et, tandis que l'équilibre des forces s'infléchissait tour à tour vers l'Ordre ou vers le Chaos, les Portails se modifiaient, se contractant vers les pôles lorsque l'Ordre gagnait du terrain, grossissant lorsque le Chaos prenait l'avantage. Pendant tout ce temps, les Portails continuaient à déverser bouleversement et corruption sur le monde mais quand les

événements étaient favorables au Chaos c'était un véritable fleuve.

Au moment catastrophique de l'effondrement initial des Portails, une gigantesque quantité de matière à l'état brut fut aspiré de l'espace intermédiaire pour se répandre sur le monde. Cette pure essence de Chaos se présentait généralement sous une forme très proche de celle de la poussière mais des agglomérats plus lourds étaient aussi présents, en grand nombre. Ces morceaux importants de matière chaotique devaient être, par la suite, appelés les Pierres Distordantes. Ce sont de puissantes sources de pure énergie chaotique et de puissance magique. Les entités qui accompagnait cette « protomatière » devinrent les démons et les divinités de ce monde désormais privé de la protection des Anciens Slaans. Plus grave encore, l'influence des Pierres Distordantes et de la poussière du Chaos transformèrent de nombreuses créatures qui prirent des formes effrayantes. C'est ainsi que naquirent de nombreuses races nouvelles, y compris les démentielles mutations humaines connues sous les noms de Hommes-Bêtes, ou ces archi-serviteurs du Chaos, les Hommes-Rats qui se nomment eux-mêmes les Skavens.

### **Le déclin des slaans**

Avec l'effondrement de leurs Portails Inter dimensionnels – il y a 7000 ans – la civilisation des Anciens Slaans, sur cette planète, toucha à son terme. Leurs descendants, oublièrent progressivement les principes de leur culture, leurs connaissances, puis leurs cités tombèrent en ruines. Les grossières imitations érigées dans leurs anciens sites, ne sont que l'ombre de leur gloire passée. Les Slaans ne pouvaient pas combattre le déclin de leurs connaissances. Leurs philosophies, leur technologie, leurs traditions, se perdaient dans des rituels vides de sens ou étaient ensevelies sous le voile de la légende. Toutefois, les Slaans restaient des créatures à la volonté ferme, résistantes aux attrait du Chaos. Ils conservaient encore quelques éléments de leur puissante magie et ils étaient encore capable de s'opposer aux volontés des créatures de l'espace intermédiaire, maintenant libérées. Ces créatures en venaient à être adorées comme des dieux, les Slaans cherchèrent à les apaiser par des moyens terrestres : par des sacrifices et des rituels magiques extraordinaires. Les Slaans se

compromettaient très rarement dans l'adoration des dieux du Chaos ; alors que les autres races subissaient d'atroces mutations physiques, les Slaans n'étaient que très peu affectés.

Les plus grandes menaces contre la civilisation slanne venaient des nouvelles races qui, mutées par le Chaos, gagnaient rapidement en puissance. Elles se terraient à proximité des cités slannes et émergeaient ensuite pour y apporter la destruction sous formes d'épidémies, de feu et de meurtres. Les démentes créatures-lézard avaient progressivement envahi le continent ouest, creusant leur tunnels et, plus récemment, les rejetons des autres créatures du Chaos les avaient rejointes. Le Chaos avait pris position pour lancer son assaut final contre les derniers restes de la civilisation slanne.

Bien qu'ils ignorent ce fait, les plus grands serviteurs du Chaos sont actuellement les humains. Parce que les hommes sont irrésistiblement attirés par le pouvoir, la conquête et la richesse. Aujourd'hui les Slaans voient leur terre envahie par toutes sortes d'humains du continent oriental : des aventuriers venus du Vieux Monde ou de la rude Norsca. Précipité par ces événements, le déclin des Slaans se concrétise rapidement et beaucoup se livrent, maintenant, aux cultes secrets des divinités des Ténèbres.

Le déclin de la civilisation des Anciens Slanns avait laissé les Elfes, les Nains et les Humains, maîtres de leurs propres destins. Les Elfes furent moins contaminés par la pluie de Pierres Distordantes. Quelques uns furent corrompus mais la plupart d'entre eux restèrent fidèles aux idéaux instillés dans leur matrice génétique. Les Nains eurent moins de chance. Moins évolués, ils étaient plus sensibles aux influences de la matière du Chaos et leur personnalité en fut changée d'une façon que les Slaans n'avaient pas prévue. Mais le plus mauvais sort était réservé aux Humains, les Pierres Distordantes les affectèrent avant que l'humanité ait pu se développer au delà du stade de l'inconscience animale.

Ce qui est vrai pour les races en cours de développement l'est, en fait, pour toutes les créatures du monde. L'hérédité de chacune des créatures fut contaminée par le Chaos. Cette contamination qui, toujours, se traduit un jour ou

l'autre par une certaine corruption mentale, ou par des mutations physiques. En ce qui concerne l'Humanité, le frisson de Chaos a amené certaines choses qui se sont avérées favorables : mais le cœur des hommes renferme un péril caché, une propension au mal qui sonnera le glas de l'espèce aussi sûrement que les plus manifestes des maléfices qui rôdent dans les forêts et les montagnes.

### **Le développement des elfes**

Assez bien épargnés par l'effondrement des Portails, les Elfes, dans leur Royaumes insulaires, continuaient de prospérer. Ils avaient déjà acquis une part considérable des connaissances magiques des Anciens Slaans et ce savoir leur permettait de contrôler et même de diriger, bon nombres d'entités nouvelles. Parmi ces entités ils choisirent plusieurs êtres bienfaisants dont ils commencèrent à entretenir le culte. Ce fut le cas, en particulier de l'hédoniste créature qu'ils appelaient Meneloth. Dans le millénaire qui suivit la grande catastrophe, les Elfes avaient développé leur propre civilisation, raffinée et noble. A partir de leur archipel, ils avaient déjà commencé à explorer le monde. Il y avait presque 6000 ans qu'ils s'étaient embarqués la première fois à destination du continent ouest quand ils purent contempler, émerveillés, les ruines de la civilisation des Anciens Slaans. A l'est, ils établirent des colonies sur les côtes du Vieux Monde où ils découvrirent la race émergente des Nains avec qui ils établirent des échanges commerciaux et culturels. Au début, au moins, les Elfes avaient beaucoup à enseigner aux Nains et beaucoup à gagner sous la forme de richesses minérales, de fourrures rares et de bijoux précieux.

Tout alla pour le mieux pendant un millier d'années jusqu'à ce que les puissances charismatiques du Chaos parviennent à atteindre l'esprit des Elfes. Quoiqu'ils fussent des magiciens aux pouvoirs incroyables, les Elfes n'étaient encore que de tout petits enfants comparés aux Anciens Slaans et beaucoup d'entre eux furent séduits par les cultes des divinités du Mal et du Chaos. Mais les Elfes étaient fondamentalement des créatures du Bien (sans doute parce que les Anciens Slaans l'avaient ainsi voulu) et la grande majorité résista à l'influence du Chaos. Il s'ensuivit une

monstrueuse guerre civile qui fit rage dans les Royaumes Elfiques pendant de nombreuses années. Finalement les Elfes Maléfiques furent bannis et ils s'enfuirent vers les terres de l'ouest où ils se firent connaître sous le nom d'Elfes Noirs.

Pour un temps, le monde revint à un semblant de paix et de prospérité, quoique les ambitions grandissantes des Nains et l'arrogance des Elfes laissaient craindre pour l'avenir. Les relations entre les deux races continuèrent à s'envenimer jusqu'à il y a environ 5000 ans (2000 ans après la chute des Anciens Slaans) moment où éclata un vaste conflit (les relations entre les deux races en furent détériorées à tout jamais). Beaucoup moururent – de part et d'autre – et la plupart des fameuses citadelles naines furent détruites. Vint le moment où les Elfes abandonnèrent le Vieux Monde, n'y laissant que quelques uns d'entre eux, installés au plus profond des forêts, loin de la domination des Nains. Les Nains se considérèrent comme vainqueurs mais ils avaient perdu de très nombreuses installations et une grande partie de leur population.

Depuis lors, les Elfes ne furent plus impliqués dans les affaires du Vieux Monde que très occasionnellement. Leur propre civilisation n'avait pratiquement pas changé et ils devinrent introspectifs, hédonistes et culturellement isolés. Les bateaux continuaient à sillonner les océans du monde, commerçant avec la toute jeune race des Humains et avec les Slaans installés sur le grand continent de Lustrianie. Au cours des cinq derniers millénaires, leur race s'est divisée en quatre rameaux distincts : les Elfes de la Mer, les Elfes Hauts, les Elfes des Bois et les Elfes Noirs.

### **Le développement des nains**

Les Nains furent les seconds à entamer la migration vers le nord lorsque la planète commença à se réchauffer et que les forêts recouvrirent le Vieux Monde. Lorsqu'ils y arrivèrent, les Elfes avaient, depuis longtemps, gagné les terres que les Anciens Slaans leurs avaient attribués. Les Nains se répandirent tout au long de la chaîne de montagne qui plus tard, reçut le nom de Montagnes du Bout du Monde. Elle s'étend depuis les terres tropicales du sud, jusque loin vers le nord, au delà des limites du Vieux Monde. Au cours de leur migration vers le nord, les Nains creusaient des tunnels dans les

Montagnes. Au début ils vivaient dans les grossières grottes naturelles puis, massivement, ils se mettaient à creuser des abris dans le roc et, parfois, de grandes forteresses de pierre partiellement à l'air libre et partiellement souterraines. Les Nains n'avançaient pas « en masse » vers le nord, mais s'installaient graduellement ce qui fait que les premières citadelles n'étaient jamais abandonnées. Toute la zone montagneuse constituait donc un unique territoire, de vaste taille.

La chute des Anciens Slaans se produisit alors que la race naine n'en était qu'à l'aube de sa civilisation, c'est pourquoi beaucoup de Nains laissent apparaître un comportement chaotique indubitablement causé par l'effet mutant des pluies de protomatière du Chaos. De la même façon, la civilisation naine a grandi alors que les nouveaux dieux du monde étaient déjà en place, les Nains n'ont donc jamais pu bénéficier du contrôle qu'en avaient les Elfes. Néanmoins, les Nains constituaient déjà une race évoluée lorsque les Elfes revinrent sur le Vieux Monde et ils étaient spécialement compétents dans la construction, le travail des métaux et dans les arts de la guerre. Déjà ils avaient rencontré et battu d'innombrables créatures du Chaos et ils avaient entamé leur guerre éternelle contre les Gobelins et les Orques (quoique certains pensent que les Gobelins et autres créatures apparentées, soient issus d'un mélange mutant de descendants de Nains et d'Elfes sous l'influence des pluies de matière du Chaos, d'autres encore envisagent l'étrange possibilité que ces êtres, par nature, maléfiques soient « entrés » dans le monde lors de l'effondrement des portails).

Les Nains bénéficièrent énormément de la civilisation plus ancienne des Elfes et, des idéaux contre des biens, un sain échange s'établit entre les deux races qui se développaient de concert tout en maintenant les créatures du Chaos à distance. Avant que la guerre oppose les deux races, les Nains avaient bénéficié d'une prospérité massive et leur population s'était considérablement accrue. De gigantesques cités furent bâties dans les Montagnes du Bout du Monde et de gigantesques trésors furent constitués par le travail des pierres précieuses que les nains extrayaient de leurs mines, lesquelles s'étendaient à des kilomètres sous la surface. Mais tout cela fut irrémédiablement

perdu lors de la guerre issue de la rivalité croissante entre les Elfes et les Nains.

A la fin de la guerre, lorsque les Elfes abandonnèrent le Vieux Monde, les Nains se retrouvèrent incapables de maintenir leur vaste royaume. Une par une leurs citadelles tombèrent aux mains des Gobelins et de leurs alliés. Le coup de grâce leur fut porté il y a 4000 ans ; lorsqu'une activité volcanique massive détruisit beaucoup de forteresses qui restaient aux mains des Nains et elle couvrit les terres de l'Est d'un épais nuage de fumée et de cendres qui, éternellement, obscurcit la lumière du soleil. On considère comme improbable que cette catastrophe volcanique ait pu avoir des causes naturelles car elle combla trop bien les desseins des forces des Ténèbres.

A la suite de la ruine de Nains, les Montagnes du Bout du Monde furent infestées par toutes sortes de créatures du Mal, y compris des Démons de l'espace intermédiaire que les Gobelins vénéraient comme des dieux.

Mais les Nains n'étaient pas totalement détruits quoique leur puissance ait été singulièrement réduite. Les communautés dispersées qui restaient dans les Montagnes furent forcées à un combat perpétuel contre les Gobelins. C'est cette époque que l'on évoque sous le nom de Guerres Gobelines. L'une des cités survivante en est Caraz-a-Carak, le plus grand domaine des Nains, situé bien au nord de la zone d'activité volcanique. Certains Nains abandonnèrent les Montagnes du Bout du Monde et installèrent de nouveaux royaumes dans les Montagnes Noires et les Montagnes Grises.

### **Les débuts de l'humanité**

Ce n'est qu'après la chute du grand royaume des Nains et la dispersion de ces derniers dans les montagnes du Vieux Monde, que les premiers échanges eurent lieu avec les Humains. C'était il y a quelques 3000 ans, soit 4000 ans après la chute des Anciens Slaans. Pendant ce temps, l'Humanité avait subi l'influence du Chaos pendant toute la durée de son évolution. Peu d'Humains avaient été influencés au point de se vouer au cultes du Chaos mais il est indéniable que la vigueur, l'agressivité et la capacité de changement culturel, qui faisaient défaut aux Elfes et qui n'étaient que partiellement présentes

chez les Nains, étaient, chez les Hommes, développées à un très haut degré.

Les Nains guettaient les batailles des premières tribus humaines migrant vers le nord et, à l'occasion, ils commerçaient avec elles, troquant des peaux et des fourrures contre des instruments de métal, des colifichets et, occasionnellement, des services. De ces échanges, les Humains apprirent beaucoup mais ils demeurèrent farouchement indépendants et c'est pourquoi leur développement culturel emprunta des voies séparées mais néanmoins rapides. En quelques cinq cent ans, les humains passèrent du stade de sauvages nus à celui de fermiers et d'éleveurs, encore barbares certes, mais déjà de puissants guerriers farouchement opposés aux créatures du Mal tels que les Gobelins. Les Nains, trop longtemps menacés de destruction, trouvèrent en eux de nouveaux alliés et, ensemble, les deux races chassèrent les Gobelins du Vieux Monde, les repoussant dans les ténèbres. Les forêts les plus profondes, ainsi que les montagnes, restaient encore dangereuses mais, maintenant, la grande majorité du territoire du Vieux Monde était libre.

Les Nains continuaient à vivre dans leurs demeures ancestrales, sous la menace constante des Gobelins, mais elles étaient beaucoup plus sûres qu'elles ne l'avaient été depuis de nombreuses années. Alors que les Humains se développaient et prospéraient, les Nains restaient très attachés aux montagnes et aux mines. Au cours des deux siècles qui suivirent les Hommes développèrent une civilisation urbaine. Les produits traditionnels de l'artisanat nain y furent particulièrement appréciés. Désormais, beaucoup de Nains allaient s'installer et vivre dans les cités humaines où leurs compétences d'ingénieurs et de façonneurs de métaux leur assurent une existence agréable. Toutefois il n'en reste pas moins que la race naine est en déclin. Leurs installations dans les Montagnes du Bout du Monde sont de moins en moins nombreuses chaque année et, compte tenu de leur taux de reproduction assez bas, leurs chiffres de population régressent constamment. Plus grave encore, une récente reprise d'activité éruptive du Portail arctique a amené beaucoup de créatures du Chaos dans les régions nord, contaminant, du même coup, bon nombre de Nains nordiques, les transformant en Nains du Chaos.

## **Le développement des halfelings**

L'origine de ces petits humanoïdes n'est pas très claire mais elle semble en rapport avec celle de l'Humanité car il est notoire que lorsque les Hommes migrèrent vers le nord, sur les traces des Nains, les Halfelings constituaient déjà une race distincte. Le peuple Halfeling n'a jamais été très prolifique et ils n'ont jamais été très nombreux. Aujourd'hui encore, on compte pas plus de quelques milliers de ces petites créatures. On peut penser que les Halfelings sont le résultat de la dernière expérience génétique des Anciens Slaans ; la tentative de créer une créature immunisée aux effets mutants du Chaos. Cette particularité est largement répandue chez les Halfelings.

Leurs similitudes avec les humains (spécialement les enfants) pourrait venir appuyer l'hypothèse d'une origine humaine, mais il faudrait que cela ce soit produit bien avant la chute de la civilisation des Anciens Slaans. S'il s'agit bien d'une expérience de ces créatures destinées à résister au désastre prévisible des Portails, alors il est possible que cette expérience ait été interrompue par la catastrophe avant son terme. Si les Halfelings sont immunisés à l'influence du Chaos, il leur manque la vigueur physique et la maturité mentale qui leur aurait permis d'assumer seuls leur existence. Les souvenirs les plus anciens font état de la présence des Halfelings aux côtés des Humains dont ils apprécient la taille rassurante et les efforts laborieux.

## **L'ascension de l'humanité**

Les Humains constituent un ajout récent aux races du Vieux Monde. Il n'y a que trois mille ans que des bandes de chasseurs primitifs se sont lancées vers le nord, à la suite des Nains pour finir par s'installer dans les forêts du Vieux Monde. Au début, ils se livraient à la chasse du gibier sauvage, à la pêche et profitaient des récoltes naturelles. En très peu de temps, ils avaient pourtant commencé à construire leurs premières habitations, peut-être en imitation des forteresses de pierre des Nains, mais encore primitives. Dans le même temps ils commençaient à se livrer à l'élevage. Pendant que les différentes tribus se taillaient un territoire, leur développement fut handicapé par leurs propres rivalités et par les attaques des

hordes de Gobelins, partout présents. Ces deux problèmes trouvèrent leur solutions avec l'émergence d'un chef puissant : Sigmar Heldenhammer, qui unifia les tribus humaines du nord-est du Vieux Monde et qui, allié aux Nains, finit par battre les armée Gobelins, les repoussant dans les Terres Sombres. C'est là que l'on situe la fondation de l'Empire.

Au cours des cinq siècles qui suivirent l'Humanité s'étendit vigoureusement. Les raisons de l'ascension aussi rapide de la race peuvent se trouver dans la catastrophe des Portails. Le Chaos a des effets mutants, mais il s'accompagne aussi d'agressivité, de changement et de vigueur et la race humaine, contaminée par la protomatière du Chaos avant le développement de sa civilisation, a hérité de ces particularités.

Beaucoup des représentants de la race furent atteint par la malédiction du Chaos. Leurs formes mutèrent, leurs esprits et leurs corps se tordirent jusqu'à former de nouvelles races de sous-hommes : les Hommes-Bêtes, ainsi que nombre d'autres mutations démentes, furent repoussées vers les forêts obscures, ou sous la terre où vivent d'autres serviteurs du Chaos.

Il y a quinze siècles, l'Empire se fragmenta en un certain nombre de petits royaumes guerroyants, généralement basés sur les nouvelles cités que les Hommes avaient commencé à bâtir. Ils étaient encore assez primitifs du point de vue des Nains et surtout des Elfes. La vie étaient encore difficile pour une vaste majorité d'Humains ; personne ne pouvait espérer vivre vieux. La famine et les maladies étaient courantes dans une époque qui manquaient de plus élémentaires commodités. Beaucoup d'Hommes tiraient péniblement leur subsistance de la terre. La plupart des constructions étaient en bois, les ouvrages de pierres étaient réservés aux tombes, aux temples, et, occasionnellement aux forteresses. C'est à peu près à cette époque que l'Humanité a commencé à développer un langage écrit cohérent mais il ne devait pas être d'usage courant avant cinq autres siècles.

Au sud, une nouvelle menace se dessina sous la forme d'invasisseurs venus d'Arabie et voués à une croisade religieuse. Après de nouvelles invasions des nomades humains – il y a quelques 750 ans – et la colonisation de la région

aujourd'hui connue sous le nom de Kislev par nombre de ces tribus, le Vieux Monde prit l'aspect politique qu'on lui connaît aujourd'hui. Réalisant que ses querelles intérieures le laissaient affaibli face aux autres Humains, sans parler des incursions du Chaos, l'Empire fut réunifié sous Magnus le Pieux. Avec le développement d'un réseau de routes et l'ouverture de voies navigables, les différentes nations acquirent une certaine stabilité et des communautés florissantes purent se développer.

Une cité typique de l'époque actuelle abrite plusieurs milliers d'habitants. Elle comprend de beaux bâtiments de pierres et l'on commence à voir des murs bâtis en briques, cette toute nouvelle invention. Les arts, la science, la littérature et les études de toutes sortes fleurissent sous le patronage d'individus éclairés ; et tous saluent l'événement d'un âge de lumière.

Désormais, l'Humanité ne dépend plus intégralement de la terre et de nombreux Humains gagnent leur vie dans l'artisanat, d'un type ou d'un autre pendant que l'industrie se développe pas à pas. Métallurgie, verrerie, imprimerie, menuiserie et textile, les industries humaines surpassent toutes les autres, même celles des Nains qui sont toutefois nombreux à participer aux nouveaux développements. La poudre est sans doute la découverte la plus récente, mais elle reste assez peu fiable et sous exploitée.

### **Les incursions de Chaos**

Ainsi l'Humanité avait grandi et prospéré, et sa civilisation en plein progrès semblant solide et permanente. Mais bien peu soupçonnent l'infirmité héréditaire qui menace ses fondements. Chaque génération produit son quota de mal nouveau, de nouvelles mutations et de corruption de l'esprit humain. Bien que beaucoup de difformités soient détruites dès la naissance et que d'innombrables autres soient bannies au plus profond des forêts, il n'en reste pas moins que certaines mutations, moins évidentes en apparence, trouvent leur place dans la société des Hommes. Au sein des cités du Vieux Monde, comme dans les sites corrompus des forêts profondes, des humains décadents adorent les Dieux déments du Chaos. Pour la majorité des Hommes, cela reste un mystère et

bien peu réalisent que le péril vient de leur propre hérédité.

Les bois et les forêts des régions sauvages sont une toute autre affaire. Là le danger est plus tangible ; ce sont les hordes grandissantes des Gobelins et des Hommes-Bêtes du Chaos. Les voyageurs craignent l'obscurité, la proximité des forêts et seuls les fous s'aventurent dans les montagnes sans la sécurité d'un grand nombre de compagnons de voyage. Même dans les souterrain des villes des Hommes, dans les conduits et les plus profonds égouts, la malédiction du Chaos ronge les entrailles de la société. Des créatures mutantes, douées d'une intelligence cruelle, règnent sur un univers de cavernes et de tunnels ignorés de l'Humanité. Parmi-eux, les principaux sont sans doute les Skavens, ces Hommes-Rats, serviteurs du Chaos. Leurs fouilles s'étendent à travers le continent, comme un tissu de pourriture qui prospère sous les pieds même d'une Humanité inconsciente. Leurs tunnels se raccordent secrètement aux caves et aux égouts. Ils se nourrissent d'ordures et des corps des infortunés qui ont la malchance de tomber entre leurs pattes. Jusqu'alors personne ne soupçonne l'étendue de ce mal rampant ; l'Humanité est prompte à trouver des explications rationnelles aux horreurs qui affligent ses cités : la pourriture, la maladie, le feu, la mort, les disparitions.

Et de temps à autres, les limites extrêmes des déserts chaotiques avancent dans un bouillonnement de vagues de corruption. Quiconque, ou quoi que ce soit, se trouvant entraîné dans le flot du Chaos découvre que les lois de la nature sont bouleversées au delà de toute mesure. Le changement et les mutations sont engendrées et accélérées dans l'inanimé, tout autant que dans les créatures vivantes. La pierre peut fondre et s'écouler pendant que les gens et les animaux se déforment et se fondent en des formes horribles. La mer de Chaos qui déferle apporte toujours avec elle les hordes de Guerriers du Chaos qui tuent et se délectent de leurs massacres. Puis, quand la marée se retire – ce qu'elle a toujours fait jusqu'à présent, bien qu'elle ne le fasse jamais sans avoir gagné un morceau de territoire – ceux qui ont été changés restent ainsi déformés et ils vont rejoindre les rangs des servants du Chaos.

Ainsi donc, pendant que l'Humanité progresse pas à pas, l'influence du Chaos prend, elle aussi de l'ampleur. La corruption physique et spirituelle des races construites par les Anciens Slaans finira par les détruire. Même les créatures engendrées par les forces du Chaos sont vouées à l'extinction. Car lors du triomphe final du Chaos, toute vie se fondra dans le bouillonnement d'une masse protoplasmique au sein de laquelle les âmes perdues et hurlantes flotteront désespérément, endurant les forment de tourments qu'un dieu du Chaos indifférent leur fera subir. Mais le triomphe du Chaos, bien qu'il soit inéluctable, peut être retardé car des entités de l'Ordre et des créature du vide d'essence non-chaotique combattent pour conserver leur identités et leurs idéaux. Lors de la victoire définitive du Chaos, elles aussi seront rejetées dans l'espace intermédiaire pour se fondre dans la conscience de ceux qui les ont engendrées lorsque les Portails se sont effondrés. Les serviteurs du Chaos s'efforcent en permanence de miner les civilisations des hommes, des Elfes et des Nains. C'est au sein de la toute jeune Humanité qu'ils ont trouvé le plus de convertis, des innocents déjà enclins à la soif intarissable de pouvoir que le Chaos peut leur offrir sans peine en échange de leurs âmes.

# LE WARP

## LA GALAXIE

Notre galaxie a une forme de spirale, dont le disque mesure environ 100 000 années de lumière de diamètre et de 5000 années de lumière d'épaisseur au centre à 1 000 sur les bras (voir schéma). La trace du disque galactique dans le ciel nocturne terrien est la Voie lactée. On estime que la galaxie renferme 200 milliards d'étoiles. Elle sont généralement rassemblées en amas de millions d'étoiles. La terre est à environ 30.000 années lumière du centre galactique.

La taille de la galaxie signifie qu'en dépit de l'utilisation du Warp qui permet des voyages plus rapides que la lumière, une grande partie reste inconnue. Même l'Imperium des humains qui est le plus étendu des empires stellaires, ne contient qu'une petite fraction des étoiles de la galaxie. De nouveaux mondes sont constamment découverts et explorés, autant que les civilisations qu'il abritent, leurs créatures et leurs ressources. Même avec cela, il est impossible pour les humains ou des extraterrestres d'épuiser le potentiel de la galaxie à fournir de nouveaux mondes pour l'habitation et l'exploitation.

## Le Halo

La Galaxie est entourée d'un halo sphérique qui renferme des étoiles vieilles, souvent groupées en amas, contenant de 10 000 à un million d'étoiles. C'est la zone la plus extérieure de la galaxie. La densité des systèmes solaires est très

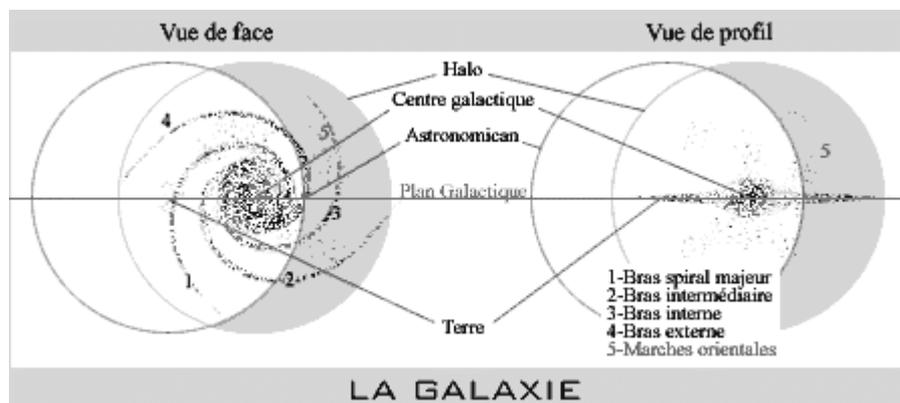
faible. De fait, les mondes habitables y sont rares et très éloignés les uns des autres. Quelques légendes circulent sur des civilisations fantomatiques sur les planètes maudites. D'une manière générale, rares sont les voyageurs qui s'y aventurent. Il est probable qu'il y est quelques colonies humaines des temps anciens y survivent.

## Les Marches Orientales

Elles se situent hors de portée de l'Astronomican et bien au-delà de la protection des forces impériales. Il est notoire que des colonies humaines et extraterrestres s'y sont établies durant l'antiquité. Certaines abritent des civilisations barbares mais bon nombre d'entre elles ont une culture avancée.

## L'Espace Inexploré

La plupart des planètes de la galaxie restent inexplorées. Des zones entières sont parcourues par des tempêtes Warp, les mettant hors d'atteinte des autres zones. D'autres étoiles sont simplement passées sous silence, attendant d'être répertoriées et codifiées par les équipes d'exploration de l'Imperium. Ces endroit sont appelés zones inexplorées ou espace inexploré. Dès que les tempêtes s'apaisent, ces zones font l'objet d'explorations, révélant d'anciennes colonies humaines, de nouvelles races extraterrestres ou encore des déserts stériles.



## L'ESPACE WARP

L'espace Warp est une dimension parallèle à l'espace galactique connu de l'Imperium - l'empire galactique humain -, un univers qui ne connaît ni la matière ni la vie, ni l'espace et ni le temps. Le Warp est une dimension d'énergie consciente aléatoire et non structurée, non contraint par la matière et non dirigé par des buts intelligents. Le Warp est la matrice du Chaos et inversement. Les deux sont indivisibles.

Le Warp est véritablement important pour l'Imperium : les vaisseaux spatiaux ne sont capables de traverser des milliers d'années lumières qu'en passant par cette dimension parallèle. C'est cet espace incontrôlable qui maintient l'Imperium uni, guidé par un seul maître, l'Empereur de l'Humanité.

L'espace warp est le moyen de voyager avec des vaisseaux plus rapides que la lumière. C'est dans un sens, une réalité alternative ou une dimension parallèle dans laquelle les lois de l'espace et du temps sont différentes que dans notre univers. La distance parcourue dans l'espace warp a un lien distinct avec celle de l'espace normale et ce rapport peut être utilisé pour rendre possible les voyages plus rapide que la lumière. Il n'est pas strictement exact de dire que les distances dans l'espace warp sont "rétrécies" par rapport à celle de l'espace normal. L'analogie la plus juste pourrait être de penser le warp comme un milieu fluide et dense sujet à de constants mouvements, des courants, etc.

Evidemment, ils ne sont pas perceptibles dans l'espace warp lui-même, car cette fluidité est seulement relative à notre propre réalité. Un vaisseau spatial peut exploiter ce phénomène en entrant dans l'espace warp, se laissant porter par ces flux naturels et retournant dans l'espace normal à une lointaine distance de son point d'entrée. Une métaphore communément utilisée pour expliquer comment le warp fonctionne est de le présenter comme un court d'eau. Le flot représente l'espace warp, bougeant rapidement le long des berges immobiles, l'espace réel. Une feuille tombant dans l'eau suivra le courant, flottant à la surface de l'eau. La feuille ne peut pas bouger par rapport à l'eau mais est simplement portée jusqu'à ce qu'elle arrive à un point à l'aval de sa localisation originale. C'est une métaphore utile mais on doit retenir que

l'espace warp est de loin plus complexe que ce mouvement dans un flux linéaire, il peut se déplacer suivant toutes sortes de motifs compliqués et déroutants. Les vaisseaux spatiaux sont aussi capables de faire des mouvements correctifs dans l'espace warp et peuvent y entrer et le quitter au moment choisi. Même ainsi, un voyage warp n'est jamais totalement prévisible, ni dans sa durée ni dans sa destination éventuelle.

Le warp est très lié aux phénomènes psychiques. Il y a une école de pensée qui croie que les pouvoirs psychiques sont une capacité d'utiliser l'énergie de l'espace warp. En accord avec cette théorie, un psyker a un lien mental ou spirituel avec un point ou des points du warp. Si cela est vrai, cela expliquerait le fait que des créatures psychiquement sensibles sont capables de sentir les vibrations mentales d'une conscience et de traverser le warp lui-même dans le but de s'en emparer. La relation entre les deux sortes d'espaces est assurément complexe et elle n'est pas complètement comprise.

Cette dimension a une multitude de nom : le Warp, le Chaos, les Royaumes du Chaos, l'Autre Monde, l'Immaterium, l'Ether, l'Empyrean ou tout simplement le Vide.

## LES OUVERTURES DU WARP

### Les tunnels du warp

Deux points de l'espace réel peuvent être reliés par un tunnel à travers l'espace warp, c'est un tunnel warp. Le tunnel aboli d'une manière ou d'une autre les turbulences normales du warp, permettant un voyage d'être fait dans un temps fixe et dans une sécurité parfaite. L'existence des tunnels warp à quelque chose de mystérieux : sont-ils d'origine naturelle ou artificielle ? Dans le second cas, qui ou que les a créé et dans quels buts ? Certains d'entre eux ont certainement été mis en valeur artificiellement car leurs entrées ont été délimités par des constructions dont la fonction exacte peut seulement être supposée. D'autres tunnels warp ne sont guère plus que des tours noirs dans l'espace.

Les tunnels warp peuvent être de différentes tailles. Ils se rencontrent dans les profondeurs de l'espace à la frontière de système solaire et même

sur des planètes. Les plus larges sont suffisamment grands pour permettre le passage de vaisseaux spatiaux, et sont habituellement situés dans un coin d'un système solaire ou parmi ses planètes les plus extérieures. D'autres tunnels sont seulement larges pour permettre le passage de petits véhicules, ou peut-être des créatures de taille humaine. Cela se rencontre à la surface de planètes et mènent directement à d'autres portes à la surface d'autres planète. Tous les tunnels sont rares, en particulier ceux de petites tailles. Leurs entrées sont toujours camouflées ou ne répondent qu'à des signaux électriques, psychiques ou autres, ce qui indiquerait un certain goût du secret de la part de leurs constructeurs.

Toutes les races spatiales sont préparées à utiliser les tunnels warp lorsqu'elles les trouvent, bien que leur découverte soit toujours le fruit du hasard. Beaucoup de tunnel apparaissent défectueux et peuvent projeter un vaisseau au hasard dans l'espace warp. D'autres peuvent mener à des endroits où il y avait des étoiles ou des planètes, mais qui ne sont maintenant que des région vide de l'espace, la possibilité d'émerger sur au milieu d'un empire extraterrestre hostile et lointain doit aussi être considéré. Il se peut qu'un vaisseau s'évanouissant dans l'espace warp réapparaissent en dehors de la galaxie. Les tunnels warp ont le désavantage d'être prédéterminés et de ne permettre seulement le voyage suivant un chemin donné. Ils sont aussi assez lent, prenant 2D4 heures de temps perçu et 2D6 jours de temps réel pour traverser des distances de 4 années lumières. La plupart des tunnels mènent dans une région distante de 20 à 30 années-lumière.

Les tunnels Warp forment un réseau connu des Eldar et des Slann seuls sous le nom de la Toile. Ils en possède le plan caché pour tous les yeux dans la mystérieuse Bibliothèque Interdite. Les hommes ne connaissent qu'une infime partie de la Toile et ils utilisent ces tunnels maladroitement.

### **Les portails du warp**

Le terme de portail warp est toujours utilisé pour différentier les interfaces espace warp/espace réel des tunnels warp. Un portail warp est simplement une entrée et une sortie du warp. Il

ne mène pas à un tunnel et un vaisseau passant un portail est projeté dans les courants aléatoires du warp. En manœuvrant prudemment, il peut être possible de retourner dans l'espace normal en utilisant le même portail dans l'autre sens. Encore une fois, la nature exacte des portails n'est pas comprise ; sont-ils des accidents ou des événements naturels, ou ont-ils des buts secrets ? Certaines races extraterrestres utilisent les portails pour voyager entre l'espace warp et l'espace réel, en particulier les créatures connues sous le nom d'Enslavers qui vivent dans le warp lui-même. Comme les tunnels, les portails peuvent être de toutes les tailles et se trouver partout notamment à la surface des planètes. Certains ont un composant physique défini, alors que d'autres sont invisibles ou un simple trou dans le sol.

Les portails warp ont une utilité. Il existe plusieurs cas répertoriés de vaisseaux aux propulseurs warp endommagés, piégés dans le Warp et menacés de destruction qui localisèrent soudainement un portail warp qui leur a permis de revenir dans l'espace réel.

### **L'œil de la Terreur et le Maelström**

Le Warp et le monde matériel sont généralement complètement séparés. Mais dans certaines zones elles se confondent. Les 2 principales sont l'œil de la Terreur et le Maelström. Dans ces lieux, les lois physiques n'y ont aucun sens et le temps même ne s'écoule pas de la même façon. Les démons créés par les fantômes des êtres vivants et leurs serviteurs conduisent de malheureux esclaves vers une éternité de tourments. Dans ces zones, aucune race civilisée n'a de prise et les renégats, bandits et blasphémateurs courent s'y réfugier.

## **LES VOYAGES WARP**

### **La propulsion warp**

Le pilote warp, ou moteur warp, est un dispositif qui rend capable un vaisseau spatial d'entrer et de quitter l'espace warp. Un pilote warp incorpore ses propres unités de navigation, capables d'entrevoir l'état de l'espace warp et d'observer les mouvements des courants. A partir de ces mouvements, il est possible de calculer un trajet, les manœuvres correctives qui pourrait être faites

dans l'espace warp et le moment du retour dans l'espace réel. La distance parcourue par ce moyen est appelé un saut, et un saut peut faire 1 à 4 années lumières selon les conditions qui prévalent dans l'espace warp. Un tel voyage prend typiquement entre 1 et 6 jours dans le temps réel, contracté en 1 à 4 heures perçues dans le vaisseau.. Un vaisseau plongeant dans le warp au hasard traversera donc 1-4 années lumière par heure de temps perçu à son bord contre 36 heures de temps dans l'espace réel. Pendant un voyage warp, un vaisseau est isolé de l'espace réel. Cependant, les psykers peuvent être capables de maintenir ou d'établir des contacts télépathiques, s'ils sont suffisamment forts, comme les astropathes humains par exemple.

Il est dangereux pour un vaisseau de quitter l'espace warp à proximité des étoiles. La masse du corps solaire possède en possèdent une comparable dans l'espace warp, et agit comme une irrésistible force d'attraction pour les corps à proximité. Cela fait qu'il est presque impossible de quitter ou de rentrer dans l'espace normal à l'intérieur d'un système solaire sans être attirer à l'intérieur du soleil lui-même. Même avec la plus grande prudence, des accidents sont parfois arrivés, c'est un des dangers constants des voyages Warp. La pratique usuelle est d'interrompre le voyage warp en dehors du système solaire et de le terminer en utilisant des propulseurs conventionnels.

Lorsque le vaisseau quitte l'univers matériel, il disparaît et entre au point de l'espace Warp correspondant à sa position. L'appareil, protégé par une bulle psychique (ou champs de Geller) qui crée une zone de sub-réalité autour de lui, est alors porté par ses marées et ses courants.

### **Les tempêtes du warp**

L'espace warp est un milieu extrêmement volatile et peut représenter un danger pour les vaisseaux qui y croisent. Parfois les courants normaux du warp s'amplifient et deviennent de furieuses tempêtes d'une sauvage et destructrice férocité. De telles tempêtes ne peuvent durer que quelques instants ou perdurer de nombreuses années. Au mieux, une tempête déviera le vaisseau de son trajet ou le retardera, au pire, elle rendra les voyages warp impossible dans une zone de la galaxie. Des tempêtes sont

constamment en formations et d'autres s'éteignent ; n'importe quand, il y a 10 % de chance qu'un système solaire deviennent inaccessible pour cause de tempêtes. La moitié de ces systèmes seront isolés moins d'un an, mais plusieurs beaucoup peuvent le rester plusieurs années ou même des siècles. En fait, certains systèmes ont toujours étaient isolés et ne montrent aucun signe de ce qu'ils ont pu devenir.

### **Les navigateurs humains**

A la différence des empires peu étendus des autres races, l'Imperium est étendus sur la galaxie entière. Ces mondes sont toujours distants de centaines d'années-lumière quand c'est pas de milliers. Normalement, il devrait être impossible de maintenir une seule entité politique sur un si vaste espace. Ce qui rend cela possible est l'existence des Navigateurs humains. Les Navigateurs sont une sous-espèce d'homme, certaines ressemblent tant à des hommes qu'ils sont quasiment impossible à distinguer, d'autres sont si étranges physiquement que la relation d'espèce est difficilement apparente. Tout les navigateurs sont capables d'entrer dans un état de transe qui les rends capables de diriger mentalement un vaisseau dans l'espace warp.

Sous le guidage intuitif d'un Navigateur, un vaisseau est capable de traverser des dizaines de milliers d'années-lumière en un seul saut. Le temps perçu est de 1 à 4 jours par centaine d'années-lumière, équivalent à 1 à 6 mois dans le temps réel. Même ainsi, un voyage d'un bout à l'autre de la galaxie peut prendre entre 85 et 510 mois de temps réel. Pour ces raisons, les mondes s'auto-gouvernent même dans l'Imperium.

### **L'Astronomican**

Dans le but de guider leurs vaisseaux à travers l'espace warp, les Navigateurs ont besoin d'un signal pour se diriger : une sorte de point de référence dans l'espace réel qu'il peut être perçu de l'espace warp. Comme seuls les signaux psychiques sont capable de pénétrer à la fois l'espace réel et le warp, ce signal est une source psychique. Certain psykers sont capables de diffuser un signal courte portée de ce type (10 AL) mais le principal signal est centrée sur Terra et est appelé Astronomican. De plus amples détails sur l'Astronomican et les psykers qui le maintiennent (l'Adeptus Astronomica) sont

exposés là. Pour le moment, il est seulement important de garder à l'esprit que l'Astronomican permet aux Navigateurs d'utiliser leurs pouvoirs. La portée de l'Astronomican est plus grande que 10 AL mais pas infinie. L'activité des tempêtes warp peut aussi influencer sur sa portée totale, mais 50000 années lumière est sa portée usuelle. Comme la galaxie a un diamètre de 85000 [à 100000 NDT] années-lumière et que la terre est approximativement à 30 AL de son centre, cela signifie que l'Astronomican ne couvrait pas toute la frise Est de la galaxie. L'astronomican marque la frontière effective de l'espace humain : les groupes humains au-delà sont rares, isolés et en quantité inconnue.

### Les voyages warp et l'œil de la Terreur

Puisque l'Oeil de la Terreur existe à la fois dans l'espace réel et le Warp, il peut être atteint en voyageant dans ces deux dimensions. En se déplaçant dans l'Oeil de la Terreur un astronef peut passer entre les deux univers. Les renégats ont accès à plusieurs sortes de vaisseaux spatiaux, y compris des vaisseaux capturés et ceux qui survécurent à la bataille de la terre pendant l'Hérésie d'Horus.

Le Warp peut distordre le temps de manière complexe et non linéaire, des astronefs âgés de milliers d'années sont encore en service aussi efficace que le jour où on les a lancés. D'autres ont été construits sur des mondes de l'Oeil de la Terreur, bâtis par les serviteurs du Chaos comme des cadeaux à leurs infâmes maîtres. L'apparence de ces vaisseaux varie grandement, mais ils sont tous marqués par la folie et la corruption.

Les courants du Warp peuvent transporter les vaisseaux à travers le temps et l'espace, et ce qui peut sembler un trajet de quelques jours peut en fait durer des milliers d'années. Les vaisseaux impériaux sont construits de manière à minimiser ces effets, et leurs équipages prennent bien garde d'éviter ses remous et ses tourbillons. Les astronefs du Chaos et leurs passagers sont moins

prudents, peu leur importe d'être baladé à travers le temps pourvu qu'au final un objectif valable se présente.

Quelques fois la distorsion temporaire produit des effets inattendus : on a vu des vaisseaux chargés de fidèles d'Horus sortir du Warp avec dix milles ans de retard ignorant encore la mort du Maître de Guerre et déterminés à poursuivre leurs attaques contre les forces impériales.

Un des phénomènes les plus étranges et extrêmes que peuvent causer aux passagers d'un vaisseau les tourbillons du Warp est la création de champions maudits qui ont déjà vu leur propre mort héroïque. La vie et la mort de toutes les choses vivantes ont une existence dans le Warp. Pris dans le tourbillon du temps, un homme peut être le témoin de sa propre mort ou de son destin héroïque et spectaculaire -il paraît évident que celui qui se voit mourir bêtement ou lâchement va garder sa vision pour lui... De connaître son destin donne au champion une certaine renommée à travers la galaxie d'autant qu'il méprise désormais le danger et brave l'ennemi, se moquant d'être blessé et de la pitoyable prudence de ses suivants. Son courage devient légendaire et sa bande s'agrandit à fils de ses exploits. Le champion reste toute sa vie avec l'image de sa mort héroïque et glorieuse jusqu'à ce qu'il rencontre son destin.

### LE PARADOXE TEMPOREL

Le temps perçu par les voyageurs est de 1 à 4 jours pour 1000 AL alors qu'il se sera écoulé 1 à 6 mois dans le temps réel. Pour traverser la galaxie d'un bout à l'autre, il faut donc 85 à 510 mois d'un bout à l'autre. Les chiffres donnés sont très variables. Le Warp est très capricieux : il peut arriver qu'un vaisseau parvienne à destination avec plusieurs siècles de retard. Pour cette raison, les mondes doivent se diriger et se défendre eux-mêmes sans toujours attendre après l'Imperium.

| Années Lumières parcourues | Durée minimale de voyage |             | Durée maximale de voyage |             |
|----------------------------|--------------------------|-------------|--------------------------|-------------|
|                            | Warp                     | Monde réel  | Warp                     | Monde réel  |
| 1                          | 2 minutes                | 43 minutes  | 6 minutes                | 4 heures 30 |
| 5                          | 7 minutes                | 5 heures 30 | 30 minutes               | 1 jour      |
| 10                         | 14 minutes               | 7 heures    | 1 heures                 | 2 jours     |
| 50                         | 1 heures 15              | 36 heures   | 5 heures 45              | 9 jours     |
| 100                        | 2 heures 30              | 3 jours     | 9 heures 30              | 3 semaines  |
| 500                        | 12 heures                | 2 semaines  | 2 jours                  | 1 mois      |
| 1000                       | 24 heures                | 1 mois      | 4 jours                  | 6 mois      |
| 5000                       | 5 jours                  | 5 mois      | 3 semaines               | 3 ans       |

## LE WARP ET LE CHAOS

L'espace Warp, tout comme la Matrice est sans esprit ni conscience propre mais pourtant des consciences y résident et y gouvernent.

Avec l'espace Warp, la Matrice du Chaos va et vient, formant des courants ondulatoires et des vortex de pression et d'énergie potentielle, concentrant la puissance en des points relativement réduits de cet espace. Ces tourbillons, ses remous et ses tempêtes peuvent isoler d'immenses zones de l'Ether (et de l'espace réel car les vaisseaux sont incapables de voyager dans ses tempêtes) et sont capables d'inimaginable acte de création ou de destruction. Ces tempêtes sont les puissances du Chaos, princes et maîtres, formés par le mouvement sans fin de la fabrique fluide de cette dimension. Comme la "matière" dont elles sont formées, les puissances du Chaos croissent et perdent, parfois, un peu de leur substance, se dissolvant tandis que d'autres grandissent alors d'autant.

Certaines tempêtes Warp finissent rapidement, dispersant leur violence dans une débauche d'énergie qui peut durer quelques instants ou quelques millénaires. Ce sont les puissances mineures du Chaos qui se manifestent, éternelles et toujours changeantes. Une coalescence du Warp les crée et elles sont capables d'exister le temps que dure ce phénomène. Après, leur substance se dissipe une fois de plus dans le Warp et elles disparaissent. Pendant leur existence, ces puissances acquièrent une intelligence, une personnalité et des buts propres. Elles peuvent percevoir le Warp et ses autres habitants, mais aussi percevoir le monde matériel. Mais beaucoup n'atteignent pas cet état perceptif, dérivant paresseusement dans le Warp, elles suivent le cours de toutes les tempêtes Warp et se dissolvent à nouveau.

Parmi les puissances issus des tempêtes Warp, il y a en a de plus formidables qui ont atteint une cohérence d'un autre ordre : elles sont capables de manipuler le Warp autour d'elle-même selon leurs propres desseins. Elles dépendent encore du Warp et fluctuent avec lui mais le cœur de leur intelligence et de leur personnalité est protégé par leurs propres pouvoirs. Il y a quatre puissances du Chaos de cette envergure : Khorne, Tzeentch, Nurgle et Slaanesh.

Les mouvements du Warp sont difficiles à prévoir ou à comprendre. La perturbation que le Chaos y cause et similaire à l'effet produit par un caillou jeté dans un étang : des échos fantômes d'évènements terminés depuis longtemps. Les remous, les tourbillons et les agissements des puissances du Chaos, sont des sources infinies de perturbations. Le Warp est une dimension agités d'échos sans fin, et d'échos, emplissant le Warp de bruits, de pouvoirs et de mouvements.

Ces vagues déferlantes forment et reforment les puissances du Chaos. Leur origine peut simplement être un évènement minuscule comme le passage d'un vaisseau spatial dans le Warp, le déplacement d'une des créatures qui peuplent cet univers parallèle ou encore les agissements d'une des puissances du Chaos. Mais il y a une autre chose qui trouble énormément le Warp : l'humanité consciente.

L'humanité est capable d'utiliser le Warp depuis longtemps. Les magiciens, les sorciers, les médiums, les shamans et les exorcistes, tous l'ont utilisé, mais ils n'en n'ont jamais eu une vraie connaissance. Leurs facultés sont la preuve de la relation très étroite des hommes et du Warp, un lien qui grandit en force. Le "don" de pouvoirs psychiques, de la sorcellerie et de la magie est rare. Seuls quelques malchanceux s'en trouvaient dotés et ils étaient victimes de préjugés superstitieux . Aujourd'hui beaucoup d'humains ont des pouvoirs psychiques et chacun d'eux causent une minuscule perturbation dans le Warp qui peut créer une tempête et une nouvelle puissance du Chaos. L'Astronomican, le phare psychique de l'Imperium, exerce une pression constante sur le Warp par le signal permanent qui est maintenu pour le cap des vaisseaux spatiaux. Ce signal rend les vaisseaux humains capable de se diriger dans le Warp, mais crée une résonance qui crée à son tour des vagues et des marées imprévisibles dans le Warp.

Parmi la multitude des hommes, il y a ceux qui renforcent le Warp. Ils se rassemblent en sectes secrètes et cultes pour adorer les puissances du Chaos, affaiblissant les barrières entre le Warp et la réalité. Ils mettent en mouvement des forces avec de terribles potentiels. La puissance est la seule chose qui compte pour eux, le futur peut bien se garder lui-même. Beaucoup de cultistes croient pouvoir soumettre le Warp à leur volonté, ils n'ont que partiellement raison.

Les puissances du Warp se nourrissent des émotions et des pensées de l'humanité et des autres races conscientes. Au fil des millénaires, chacune des Puissances s'abreuve des aspects de la nature humaine : sa rage, sa convoitise, sa corruption et son inconstance. C'est de cette façon que les puissances du Chaos ont gagné chacune les aspects humains : Khorne est devenu un être fait de rage sanguinaire, Slaanesh a grandi comme Prince des plaisirs, Nurgle accueille tout ce qui vit de décadence et Tzeentch se révèle dans le changement et la métamorphose. Corrompus et modelés par les sentiments et les pensées issus de l'univers réel, les puissances du Chaos distillent encore plus de haine et de dépravation dans le cœur des hommes. Ainsi un cercle vicieux s'est établi : la folie des hommes nourrie le Chaos et le Chaos encourage la folie des hommes.

## **L'OEIL DE LA TERREUR**

La région de l'espace appelé Oeil de la Terreur occupe un coin de la galaxie situé au Nord-Ouest de la terre. Il peut être décrit comme une nuage d'étoiles prenant vaguement la forme d'un immense oeil impassible de plus de 10000 AL de rayon. L'Oeil de la Terreur est la plus grande zone connue où le Warp et la réalité se recouvre. Il y a plusieurs autres de ces zones dispersées dans la galaxie, mais elles sont beaucoup plus petites et moins significatives. Au centre de l'Oeil de la Terreur est un trou dans la structure de l'espace comme une perforation dans la peau d'un ballon. L'énergie brute du Chaos coule à travers ce trou et se mélange à l'univers matériel. Le résultat de ce mélange fait que l'Oeil de la Terreur n'est pas entièrement sujet aux lois du temps et de l'espace. Sa frontière marque effectivement la fin de l'espace normal et habitable.

Il y a des étoiles et les mondes dans l'Oeil de la Terreur mais ils ne sont pas comme les étoiles, systèmes solaires et planètes habituels qui peuplent le reste de la galaxie. Chaque monde contient une manifestation d'une unique et cauchemardesque d'une sub-réalité, une vision de l'enfer construite sans égards vis à vis de la logique, des lois de l'astrophysique et de celles de la nature. L'énergie du Warp sature ces lieux et soutient une cosmologie basée sur la perception inhumaine des Puissances du Chaos.

Donc, certains de ces mondes sont plats comme des assiettes, d'autres sont entourés de boules de feu qui procurent à la surface chaleur et lumière, d'autre encore sont en forme de gigantesques gâteaux comme des pièces-montés dont les étages sont supportés par des piliers. Personne ne peut dire exactement combien il existe de ces réalités dans l'Oeil de la Terreur. Il doit y en avoir plusieurs milliers ou dizaines de milliers. En fait, leur nombre et leurs formes sont probablement changeants et imprévisibles.

L'Oeil de la Terreur est si plein d'énergie chaotique qu'il n'est pas aussi pas aussi inhabitable pour les démons que l'espace normal. On ne peut pas dire que les démons peuvent vivre ou se déplacer complètement librement dans l'Oeil de la Terreur, mais leur conjuration est beaucoup plus facile et leurs pouvoirs sont également plus grands que partout ailleurs dans la galaxie. Le centre de l'Oeil de la Terreur est plus accueillant pour les démons que ses frontières car l'énergie chaotique y est plus dense. D'ailleurs, les mondes du centre de l'Oeil de la Terreur sont appelés les mondes démons.

## **LES MONDES DEMONIAQUES**

Sur les mondes démoniaques, le Chaos règne triomphant ! Un démon peut passer sans obstacles du Warp à un des mondes démons. Les Puissances du Chaos regardent ces mondes comme des provinces du Chaos dans la galaxie matérielle -des colonies matérielles et leurs empires immatériels. Les quatre Grandes Puissances s'affrontent continuellement pour posséder ces mondes. Des armées de démons et leurs alliés mortels combattent dans d'immenses et sanglantes batailles pour savoir à qui ces mondes appartiendront. Ces batailles durent toujours des centaines d'années, si bien que le monde dévient rapidement une gigantesque arène où les forces opposées se rendent coups pour coups. Les Puissances du Chaos n'apparaissent jamais en personne pour commander leur armées. Leurs généraux sont de Grands Démons et des Princes Démons favoris qui comprennent à la fois la nature de l'univers matériels et celles immatérielle des Royaumes du Chaos car ils ont été un jour, mortel. Une fois qu'un Prince Démon a conquis un monde, son dieu tutélaire le récompense en le lui offrant. Il peut à son tour le façonner à son envie.

Quand un Prince Démon prend le contrôle, durement acquis, d'un monde, il utilise ses puissants pouvoirs pour le réorganiser selon son bon plaisir. Grâce à cela, chaque monde est différent et tous sont spectaculaires, chacun à leur façon. Les plus puissants des psykers impériaux ont raconté leurs visions et cauchemars, relatant l'existence de mondes démoniaques qui leur ont été révélés. Sur un monde, un soleil noir est accroché dans un ciel blanc -il a été dit que c'était le monde du Prince Démon Perturbato autrefois primarque de Chapitre Space Marine des Iron Warriors. Ailleurs, des lacs de sang bouillonnants desquels jaillissent des sphères de feu qui flottent dans le ciel et dispersent leur lumière dans le firmament -le maître de ce monde est le Prince Démon Bubonicus, autrefois champion mortel de Nurgle sur l'un de la myriade de mondes perdus dans la galaxie. Les visions de tels endroits dérangent les esprits psychiquement sensibles à travers la galaxie entière.

Pour les habitants mortels du reste de la galaxie, la perspective d'entrer dans l'Oeil de la Terreur est terrifiante. Les Navigateurs font des détours de plusieurs centaines d'Années-lumière plutôt que de risquer une petite déviation dans leur trajet qui les feraient franchir ses frontières. Beaucoup de Navigateurs ont une expérience personnelle des rencontres étranges avec le Chaos près de l'Oeil de la Terreur. Beaucoup peuvent rappeler aux autres Navigateurs qui voyagent trop près dans l'espoir insensé de gagner quelques jours de voyage qu'ils risquent de disparaître pour toujours.

Dans les vaisseaux-mondes Eldar, il y a des portails Warp scellés qui mènent sur les mondes qui ont été avalés par l'Oeil de la Terreur. Maintenant ces portes sont scellées avec des sceaux mille fois plus dur que le fer et maudit par des runes si puissantes qu'elles peuvent rendre les mortels fous s'ils se risquent à les regarder.

Dans l'Oeil de la Terreur, les Puissances du Chaos exercent leur influence sur les vies mortelles qui peuvent, à volonté, être souffler comme des chandelles. Même les psykers dont l'énergie psychique est plus grande que celle d'un homme ordinaire, ne peuvent résister à la volonté du Chaos. En fin de compte, toutes les créatures

mortelles qui résident dans l'Oeil deviennent soit ses esclaves soit ses champions.

L'Oeil de la Terreur est la demeure d'innombrables millions de créatures vivantes. Beaucoup sont humaines, ou l'étaient avant que le Chaos ne les pervertissent de manière si horrible qu'il est désormais difficile de les reconnaître comme telle. Chaque monde de l'Oeil de la Terreur possède sa population mortelle qui forme les bandes guerrières et leurs champions dans toutes les armées chaotiques de la galaxie. Même les mondes démoniaques ont des mortels qui y vivent et adorent leurs maîtres comme des dieux.

L'Oeil de la Terreur offre un sanctuaire aux adorateurs du Chaos forcés de fuir l'Imperium. L'Inquisition n'a de cesse de débusquer les cultes chaotiques des mondes impériaux, et des planètes entières peuvent être détruites pour éradiquer ces cultes interdits. Cependant malgré sa vigilance, plusieurs mondes abritent des cultes chaotiques secrets. Même des officiels impériaux sont parfois attirés par ces sectes, ce qui les mènent à trahir leur race et l'Empereur. Les sectateurs qui ont les moyens et le courage de fuir l'Inquisition font toujours route vers l'Oeil de la Terreur et les bras accueillants de leurs sombres maîtres. Ces traîtres sont des serviteurs très utiles car ils savent beaucoup de chose sur l'Imperium et ses défenses.

Les mortels qui trouvent refuge dans l'Oeil de la Terreur peuvent devenir de puissants champions du Chaos -beaucoup se dédiront entièrement au Chaos et emprunteront la route qui mène au statut de Prince Démon immortel. Beaucoup de mortels ont trouvé refuge dans l'Oeil de la Terreur après la défaite d'Horus face à l'Empereur. Les Space Marines traîtres qui survécurent à la défaite furent mener en ce lieu par leurs primarques. Ils furent rejoints par les rebelles de la Garde Impériale et la Flotte et tous les suivants d'Horus, dont de nombreux hommes-bêtes. La nature de l'Oeil de la Terreur est telle que certains de ceux-là sont encore en vie dix milles années plus tard, leurs vies énormément étendues par leurs dieux tutélaires. Il est impossible de dire, s'il s'agit d'une récompense pour leur loyauté ou d'une punition pour leur échec.

## LES BATAILLES DEMONIAQUES

La population mortelle d'un monde de l'Oeil de la Terreur sert le Chaos de deux manières d'importances égales. Les mortels fournissent les effectifs des armées du Chaos, spécialement pour les armées qui courent en dehors de l'Oeil de la Terreur dans l'univers matériel. En second, ils adorent les Puissances du Chaos et de cette façon ajoutent leur propre énergie à l'énergie totale disponible pour leurs maîtres.

Sur les mondes démoniaques, la vie est la guerre ; guerres au nom du Chaos, guerre pour servir ou amuser leurs maîtres. Pour les champions mortels, leurs bandes guerrières et les armées démoniaques, toutes les batailles sont une célébration sans fin du Chaos. Les Puissances du Chaos se réjouissent de l'adoration de leur guerriers favoris, et savourent le sang qui est répandu en leur honneur. Si elle commence à s'ennuyer, une Puissance du Chaos invitera une Puissance rivale à envoyer une armée d'invasion sur un de ses mondes pour qu'elles puissent se réjouir ensemble des batailles. Les limites et les termes du tournoi sont déterminés à l'avance : le nombre de troupes, démons et champions conviés par exemple. L'enjeu peut aussi bien être la possession d'une planète elle-même ! Les Puissances du Chaos adorent ces concours et parient toujours des mondes entiers sur l'issue d'un seul combat entre deux champions mortels.

Quoique l'Oeil de la Terreur résonne de guerres perpétuelles, toutes les créatures mortelles ne sont pas épuisées à la bataille. Le Chaos veut simplement les meilleurs guerriers ! Seulement ceux qui sont assez braves pour gagner leur liberté en combattant et quitter les fosses à esclaves et les noires usines. Les autres restent à servir le Chaos en travaillant dans les ateliers et le vénérant. Les esclaves sont récompensés d'une amère façon par le Chaos ; ils apprennent à aimer leurs fouets et deviennent fou de plaisir à l'approche du suprême sacrifice, essayant de surpasser leurs voisins de leurs efforts pour plaire à leurs maîtres.

Comme les esclaves industriels travaillent à produire les armes et les armures pour les batailles, les immenses bandes de Prophètes ont pour rôle d'adorer leurs maîtres. Le monde démoniaque de Bubonicus, par exemple, est entouré par une chaîne d'humains dansants et

chantant les louanges de Nurgle formant un cercle autour du monde. Les danseurs développent la Pourriture de Nurgle et mutent graduellement en Portes-pestes. Les Porte-pestes rejoignent leurs maîtres et de nouveaux mortels prennent leurs places de telle manière que le cercle ne soit jamais rompu. Cette démonstration théâtrale plait beaucoup à Nurgle, et il a ordonné à Bubonicus de ne jamais cesser.

C'est un exemple typique du type d'adoration à grande échelle qui plait aux Puissances du Chaos. Les autres exemples incluent les planètes où des millions de gens chantent la même prière dans un cri de perpétuelle adoration qui fait vibrer le monde entier de leurs voix. Toute l'énergie d'un autre est dépensé à construire des cloches aussi grandes que des villes dont le carillon est aussi fort que le tonnerre. Pendant que l'écho rebondit autour du monde, des centaines d'esclaves s'épuisent à danser. Il paraît qu'il existe aussi un monde dédié à Nurgle où la population entière est utilisée à tenir le compte des maladies et pestilences, enregistrant la fréquence de toutes les maladies de la galaxie.

## LES FORCES DU CHAOS

L'Oeil de la Terreur est le point focal du Chaos dans toute la galaxie. Ces innombrables mondes servent de bases arrières à ses armées et ses Maraudeurs pour attaquer le reste de la galaxie. L'Imperium vit dans la peur que les forces du Chaos arrivent un jour à s'unir en une immense armée d'invasion qui se déverserait dans l'espace humain, détruisant et assujettissant les planètes humaines. Ce n'est jamais arrivé car les mondes du Chaos ne forment pas un empire uni mais comprennent un nombre incroyable de petits royaumes indépendants commandés par des Puissances et des Princes Démons rivaux. Les différents Princes Démons et les autres maîtres démoniaques regardent leurs voisins comme des rivaux, même s'ils partagent le même maître.

Quand des forces rivales du Chaos décident d'agir de concert, ils représentent un danger potentiel à l'Imperium, aux mondes squats, aux Orks, Eldars et à toutes les formes de vies intelligentes de la galaxie. Heureusement, les alliances entre les différents démons tendent à être des arrangements fragiles qui se brisent avant même que le but soit atteint. Une fois

qu'ils ont capturé une planète, leurs tendances naturelles prennent le dessus dès qu'il s'agit de partager le butin et l'alliance vole en éclat. Cette désunion est particulièrement notable lorsque les forces de différentes puissances sont impliquées dans une même entreprise.

C'est seulement lorsque les Maraudeurs du Chaos sont menés par un unique et puissant chef qu'ils sont vraiment dangereux. Heureusement pour l'Imperium, il est rare qu'un leader d'une telle trempe émerge. Sinon, invariablement, une fois l'élan du premier assaut dissipé, les forces humaines peuvent à nouveau prendre l'avantage sur la désorganisation de leurs adversaires et venger leurs pertes initiales.

## LES CREATURES DU WARP

Cette section concerne les nombreuses créatures différentes existant complètement ou partiellement dans l'espace warp, ou ayant une capacité spéciale, un pouvoir ou un intérêt venant de là. Ces créatures peuvent être d'un ordre complètement différent de celle de l'univers matériel, ou peuvent être essentiellement des créatures normales avec un accès limité à l'espace warp. Le nombre et la variété des créatures warp peut uniquement être supposé, et celles présentés ici sont uniquement une sélection utile à inclure dans le jeu.

Beaucoup des créatures décrites dans le chapitre suivant chassent ou exploitent les créatures psychiques d'une façon ou d'une autre, par le parasitage unilatéral ou symbiotique, ou encore l'asservissement.

Beaucoup sont décrites comme capable d'utiliser un psyker humain non-protégé d'une certaine manière. Les psykers non-protégé sont des psykers humain dont les émanations psychiques incontrôlées agissent comme un phare dans l'espace warp. Certains psykers humains sont assez fort pour contrôler leurs pouvoirs, et ne comptent pas comme étant non-protégé, de tels psykers sont souvent recruté dans un service Impérial

Voici la liste des différentes créatures du warp qui sont susceptibles d'être rencontrées dans le Warp ou en sortant pour s'introduire dans le monde réel :

## Les chiens du warp

Les Chiens Astraux ressemblent à d'énormes chiens sombres et indistincts. Ils sont carnivores et prédateurs à l'extrême, mais ne sont pas intelligent. Leur instinct brut leur permet de traquer l'aura psychique de leur proie à travers l'espace warp. Bien qu'ils puissent traquer l'aura psychique de n'importe quelle créature avec des capacités psychiques, la piste la plus forte et la plus attractive est celle du psyker humain non-protégé. Leur désir de trouver la source de cette aura est si fort que le Chien Astral est le plus grand danger du psyker émergeant. Ils utilisent les propres pouvoirs du psyker pour prendre forme dans l'univers matériel.

Les Chiens Astraux attaquent avec une morsure anesthésiante, paralysant leur victime sur un Test d'Endurance raté. Une fois sans défense, l'infortunée victime est emmenée dans l'espace warp, où les Chiens Astraux se nourrissent de son énergie psychique. Le pauvre psyker disparaît purement et simplement, confondant amis et voisinages. Les Chiens Astraux sont de féroces adversaires, et sont capables de faire de court saut warp de plusieurs mètres, apparaissant soudainement derrière ou à coté de l'ennemi.

Les Chiens Astraux chassent en meute de 1 à 6 animaux.

Profil de chiens astraux

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 41 | 0  | 4 | 4 | 5 | 50 | 2 | -   | 66 | 10  | 66 | 66 | -   |

## Les enslavers

L'origine de ces créatures, uniquement connue de l'humanité sous le nom d'Enslavers, est un mystère total. Leur capacité à aller et venir dans la réalité leur permet de se déplacer facilement à travers la galaxie, et peut-être même au-delà. Ils ont un corps physique, bien que totalement différent de toute forme de vie connue.

Les Enslavers sont sphéroïdes ou en forme de tonneau, mesurant environ 2 mètres de haut, avec une peau de cuir épaisse. Au sommet de leur corps se trouve un unique organe sensoriel énorme parfois appelé Œil, bien que sa fonction exacte ne puisse être que supposée. Autour du corps de la créature il y a des tentacules, généralement entre 8 et 12, toutes longues d'environ 1.5 mètre, souvent deux de ces tentacules sont plus longs que les autres et sont terminées par des ventouses. Ces tentacules

fonctionnent comme organes sensoriels et de manipulation. Les Enslavers n'ont pas de jambes mais se déplacent en flottant, utilisant parfois leurs tentacules pour des mouvements rapides ou précis. Ils peuvent bouger assez rapidement par ce moyen et peuvent changer de direction et de vitesse d'une façon comparable aux humains et autres créatures à la mobilité plus orthodoxes. Les Enslavers flottent à 3 mètres au-dessus du sol, mais ne volent pas en tant de tel. Ils peuvent grimper en utilisant leurs tentacules. Les Enslavers peuvent changer de couleur comme ils le veulent, mais leur coloration normale est un marron cuir avec des tentacules plus pales, parfois blanches. L'œil est rouge, orange ou rose.

En terme humain il est impossible de dire si les Enslavers sont intelligents. Ils agissent de manière rationnelle, et semblent capable de décisions logiques lors de leurs actions. Pourtant, s'ils sont capables de communiquer avec d'autres races ils n'ont jamais essayer, et n'utilisent ni armes ni équipement d'aucune sorte. Même s'ils sont capables d'utiliser théoriquement des armes, ils ne le font jamais. Le travail manuel est fait par leurs esclaves, c'est cette capacité à asservir d'autres créatures qui leur a donné leur nom. Ces créatures asservissent d'autres races par contrôle mental, chaque Enslaver pouvant prendre le contrôle de l'esprit de 10 autres créatures. Les victimes gardent tout leur savoir, capacités et attributs physiques, mais sont dirigées par la volonté de l'Enslaver. Cette capacité de contrôle d'esprit a une portée de 50 mètres.

Les Enslavers voyagent à travers le warp en se servant des vibrations psychiques d'autres créatures. Comme d'habitude, les plus fortes et les plus facilement repérables viennent de psykers humains non-protégés. Les Enslavers peuvent détecter de tels émanations à dix années-lumière de distance, et peuvent le rejoindre et l'exploiter d'une façon particulièrement horrible. Une fois leur victime repérés, trois Enslavers se réunissent pour former un lien psychique. La victime l'ignorera sans doute, mais le fonctionnement de son corps changera graduellement, il devient fatigué et léthargique et sa peau commence à pâlir. Après une période de 50 à 75 heures, la victime enfle pendant que les tissus de son corps se désintègrent et se reforment en une porte de chair déchirée, vivante et vibrante. C'est la fin définitive de la victime, elle a été transformé en une forme spéciale de

portail warp, un lien physique à travers le warp entre le monde du psyker et celui de l'Enslaver. étant donné que le portail a été formé par trois Enslavers spécifiques, seul eux peuvent l'utiliser, bien qu'il ne soit pas restreint et peuvent entrer et sortir comme ils le veulent.

Une fois sur une planète, les Enslavers peuvent créer d'autres portails warp avec un psyker qu'ils asservissent - même un psyker protégé, tel qu'un Astropath. Ces nouveaux portails sont identiques à l'original, et permettent le passage de trois autres Enslavers. Comme avant, le nouveau portail permet seulement le passage de trois Enslavers spécifiques. Les trois autres Enslavers autorisés à utiliser le portail warp peuvent être celles déjà présente sur la surface de la planète, comme ses créateurs. Il est clair qu'une fois commencer, une infiltration de ces créatures est très difficile à arrêter.

Les Enslavers sont incapables d'utiliser des armes ou des outils, mais ont une arme naturelle prenant la forme d'une onde psychique qui a une portée de 50 mètres qui sur un Test de FM raté fait que la victime est incapable de quoi que ce soit pendant 1D6 minutes. En principe, un Enslaver laisse le soin du combat à ses serviteurs.

Profil d'enslaver

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 33 | 25 | 5 | 5 | 17 | 40 | 1 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | -   |

### Les entités du warp

Beaucoup d'entités existent dans l'espace warp, créatures d'un ordre très différent de celui du monde réel. Les Spectres représentent un tel groupe de créatures, et sont décrits plus bas. Seulement un puissant lien psychique permet à une entité warp d'entrer dans le monde réel, et même dans ce cas peu d'entités viennent de leur plein gré. Un tel lien peut être produit intentionnellement par l'action combiné de psykers particulièrement insensés et d'un sacrifice d'une âme. Le plus souvent, le lien est fourni par accident par des psykers humains non-protégés. Pour survivre dans l'univers réel, l'entité warp a besoin d'avoir une forme physique, créer par l'intermédiaire de l'agent de liaison. Dans beaucoup de monde, de tels événements ont donné naissance à des religions, des cultes du démons et autres croyances surnaturelles. Une fois manifesté dans cet univers, l'entité est abandonnée, coincée dans un

corps étrange dans un monde étrange, au milieu de créatures étranges et barbares. Il est donc normal que beaucoup d'entités soient en colère.

La seule façon pour une entité de retourner dans l'espace warp est d'amasser de l'énergie psychique venant des créatures autour d'elle. Une telle énergie est produite uniquement quand une créature psychique meurt. L'entité warp manipulera les créatures autour de lui, jouant avec leurs superstitions et leurs peurs et les forcera à rassembler des victimes. Dans les sociétés primitives c'est très efficace, dans les sociétés plus sophistiquées l'entité devra utiliser ses pouvoirs psychiques. Les Entités warp sont souvent aspirée dans le monde réel en groupe, le plus grand et le plus puissant devenant leur chef. Les Entités coopéreront souvent si elles peuvent en retirer un avantage mutuel.

Profils : le profil d'une entité du warp représente sa puissance générale et il est déterminé de façon aléatoire.

**Profil d'entité du warp**

| M  | CC   | CT   | F  | E  | B    | I    | A  | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|----|------|------|----|----|------|------|----|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4  | 40   | 40   | 4  | 4  | 20   | 40   | 4  | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | -   |
| +  | +    | +    | +  | +  | +    | +    | +  |     |    |     |    |    |     |
| d6 | 5d10 | 5d10 | d6 | d6 | 4d10 | 6d10 | d6 |     |    |     |    |    |     |

Le tableau suivant sert à déterminer le profil des servants mineurs de l'entité créée.

**Profil de servants mineurs d'entité du warp**

| M  | CC   | CT   | F  | E  | B    | I    | A  | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|----|------|------|----|----|------|------|----|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4  | 20   | 20   | 2  | 2  | 10   | 10   | 2  | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | -   |
| +  | +    | +    | +  | +  | +    | +    | +  |     |    |     |    |    |     |
| d6 | 5d10 | 5d10 | d6 | d6 | 4d10 | 6d10 | d6 |     |    |     |    |    |     |

Toutes les entités du warp ont 50% de chance d'être dotées d'ailes et possèdent toutes sont au minimum capables d'utiliser la magie au premier niveau et ont 6D6 points de magie.

Les entités warp sont des créatures psychiques qui, par leur nature, créent des liens puissants avec les autres créatures. Toute créature située à moins de 24 mètres d'une entité du warp doit réussir un Test de FM chaque Tour ou devenir corps et âme liée à celle-ci. Ce lien ne disparaît qu'au départ de l'entité dans le warp.

Lorsqu'une créature meurt dans cette zone de 24 mètres, l'entité du warp est alors capable de vampiriser l'essence psychique de celle-ci. Si cette essence provient d'un sorcier ou d'un clerc, l'entité récupérera ses points de magie.

## Les psychneueins

La Psychneuein ressemble à une énorme guêpe fuselée : elle n'est pas intelligente, et est un prédateur vorace. Elle possède également une méthode de reproduction unique et dégoûtante.

Comme pour beaucoup d'autres créatures du warp, la Psychneuein est sensible aux émanations psychiques des créatures intelligentes. Bien que capable de détecter n'importe quelle émanation de ce genre, la plus puissante et attractive vient du psyker humain non-protégé. Les femelles Psychneuein utilisent ces émanations pour implanter leurs œufs directement dans l'esprit de leurs victimes. La portée normale de cette capacité n'est que de 100 mètres, mais va jusqu'à dix années-lumière dans le cas d'un psyker humain non-protégé.

Chaque œuf est petit, et au début ne dérange pas le psyker, mais, à mesure que les œufs deviennent larves, ils commencent à se nourrir du cerveau du psyker. La croissance des larves est tellement rapide à partir de ce moment, que si au matin il n'a rien de plus qu'une migraine, il sera mort le soir même, son crane remplis d'énormes larves. Folie, agonie et mort se suivent rapidement. En quelques heures les larves auront nettoyé la carcasse, et chercherons un refuge sombre et en sûreté pour leur métamorphose.

En quelques jours, elles seront devenu des Psychneueins adultes, des prédateurs carnivores ailés. Une fois adultes elles sont relativement facile à détruire, ne cherchant pas à se cacher. Cependant, elles sont toujours aussi dangereuses, car capable d'engendrer dans l'esprit d'un psyker non-protégé proche. à courte distance (environ 100 mètres), tout les psykers sont vulnérables qu'ils soient protégés ou pas, et tout psyker exposé a de grandes chances d'être infecté lors d'une rencontre avec ces créatures.

La Psychneuein adulte est jaune vif et noir, ses ailes sont transparentes. Les larves sont blanches et ressemblent à des larves ordinaires. L'adulte fait 2,5 mètres de long, les larves atteignent 50 centimètres avant d'éclore.

**Profil de psychneuein adulte**

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 57 | 0  | 5 | 6 | 12 | 60 | 3 | -   | 89 | 10  | 89 | 89 | -   |

**Profil de larve de psychneuein**

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 2 | 33 | 0  | 2 | 2 | 5 | 30 | 1 | -   | 89 | 10  | 89 | 89 | -   |

Les psychoneués apparaissent par groupe de 1D6 individus mâles et femelles à nombre égal et il faut 1D6 jours pour que leurs larves arrivent à maturité sexuelle.

### Les spectres astraux

Le terme Spectre couvre une large variété d'entités n'ayant pas de corps physique, mais existant basiquement dans l'espace warp. Ils sont uniquement capables d'agir sur le monde matériel à travers les psyker, suivant la piste psychique délibérément ou étant attirés sans le vouloir. Les psykers humains non-protégés ne peuvent pas s'empêcher d'attirer ces créatures, donnant naissance à des phénomènes paranormaux, une folie apparente, etc. Les spectres ont une intelligence, mais d'un ordre très différent de celle des humains, et de nombreuses façons d'agir incompréhensibles. Ils n'ont aucun respect pour les créatures vivantes, utilisant les psykers uniquement pour survivre. Une fois sortis de l'espace warp, les Spectres ont besoin d'un apport constant d'énergie psychique sous peine d'être détruit. La seule façon pour un Spectre d'obtenir cette énergie est d'occuper le corps d'une créature intelligente (Int 5 ou plus).

Chaque jour, le corps qu'occupe le spectre est drainé de sa Volonté de 1d6 points, jusqu'à ce que le corps soit complètement vidé et inutile. Les corps abandonnés ne meurent pas, mais ne sont que des coquilles vides sans âmes. Le corps d'un psyker est plus utile au spectre car les points de magie peuvent être drainés eux aussi. L'hôte ne peut pas récupérer les points de magie ou de Volonté pris par le spectre, et sera finalement drainé et abandonné comme toutes les autres créatures.

Profil de spectre astral

| M | CC  | CT  | F  | E  | B    | I   | A  | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|-----|-----|----|----|------|-----|----|-----|----|-----|----|----|-----|
| - | +20 | +20 | +1 | +1 | +1d6 | +10 | +1 | -   | 89 | 89  | 89 | 89 | -   |

### Les vampires

Les anciennes légendes de la vieille Terre furent longtemps discrédités comme étant des inventions, du folklore et des mythes. La réalité cependant, est bien plus étrange. Les Vampyres sont des créatures polymorphes capable de changer leur métabolisme afin de ressembler aux créatures parmi lesquelles il vit. Leur forme naturelle (si on peut l'appeler ainsi) ressemble à une chauve-souris, quoique de taille humaine. Les vampires existent dans les sociétés de races intelligentes, souvent dans une position de

pouvoir. Ils sont naturellement attirés par le pouvoir, voyant même leurs camarades Vampires comme d'autres rivaux dangereux. Ils n'ont pas de mondes d'origine. Où ils ont évolué et pourquoi ils sont venus occuper une position parasitique dans les sociétés aliens restent des questions sans réponses.

Les Vampyres vivent au milieu de la race qu'ils ont choisis, et ne sont pas faciles à démasquer. Ils ont des pouvoirs psychiques d'un niveau comparable aux humains. Les Vampyres se maintiennent en vie en absorbant l'énergie des autres créatures, à l'aide d'un contact physique prolongé (un simple coup ne suffit pas). [...] Heureusement, les Vampyres peuvent également subsister à l'aide de nourriture et boisson normale, et n'ont donc besoin que d'un peu d'énergie psychique pour survivre.

Si une victime est complètement drainée de ses points de volonté, elle peut devenir un zombie - un serviteur sans aucune volonté sous le contrôle du Vampire. Les Zombies sont des cadavres, et pourriront lentement jusqu'à devenir inutile car quelque peu limité. Créer un Zombie est quelque chose n'était pas fait sans raison.

Le Vampire doit absorber au moins un point de Volonté ou de magie d'un membre de la race hôte vivant chaque jour. Si ce n'est pas fait, le Vampire tombera dans un état catatonique et ne pourra être ranimé que par un sacrifice d'un membre de la race hôte au dessus de leur forme de sommeil. Pour absorber l'énergie d'une victime un vampire doit établir un contact physique d'au moins une minute.

Le changement de forme est une capacité naturelle du Vampire, ils sont capables de se transformer en n'importe quel créature de taille humaine. La transformation prend D6 tours pour être complète. Une fois transformé, le Vampire gagne les capacités physiques associé à la créatures, tel que voler, nager, creuser, etc. Le Vampire ne gagne pas les capacités psychiques ou les attaques spéciales.

Les vampires possèdent tous la capacité d'utiliser au minimum la magie au premier niveau et ont 6D4 points de magie. Les sorts nécromantiques sont leurs préférés.

Profil de vampire

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 57 | 52 | 5 | 5 | 18 | 60 | 3 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | -   |

## **Les Zombies**

Un Zombie est en général un corps sans âme de n'importe quel race, animé par les pouvoirs psychiques d'une entité, tel qu'un Vampyre. Les Zombies continuent à pourrir, leur corps se désintégrant graduellement au bout d'un moment. N'ayant aucune volonté propre, les Zombies doivent être contrôlés à tout moment. La portée maximum de ce contrôle est de 50 mètres (24 pouces sur la table de jeu) , à une plus grande distance le Zombie est détruit pour toujours.

Les Zombies perdent tous les pouvoirs psychiques ou spéciaux qu'ils avaient de leur vivant et sont incapable de parler (à part quelques borborygmes désagréables). Ils gardent en revanche leurs profils raciaux et sont complètement autonomes, bien que sujet à la stupidité, lorsqu'ils sont sans maître. Ils se regroupent alors en meute affamée et sont totalement immunisés à la Psychologie.

# LES PUISSANCES DU CHAOS

---

Les dieux habitent un royaume immatériel constitué d'énergie pure, se situant par-delà l'espace et le temps. Il ne s'agit pas véritablement d'un royaume, ni même d'un lieu, mais comme aucun mortel n'est capable d'en appréhender la véritable nature, il est plus simple de l'évoquer comme une sorte de dimension parallèle coexistant avec la notre. De la même manière, ses habitants ne sont pas des créatures à proprement parler puisqu'elles sont tout autant dépourvues de corps que d'âme. Il s'agit d'avantage d'être dont l'essence est faite de pensées et d'émotions pures, et dont les pulsions ne sont pas guidées par ce que nous appelons la raison. Ces entités, si on peut les appeler ainsi, sont le reflet du subconscient des mortels, le miroir de notre psychisme mouvementé alimenté par nos espoirs, nos désespoirs, nos instants de rage et de plaisirs.

Issus du subconscient des hommes, les dieux sont donc bien réels, et c'est le fait même de les avoir imaginés qui leur a donné naissance et conféré le pouvoir de faire le bien ou le mal. De l'esprit des hommes est née une multitude d'entités, certaines assujetties aux plus puissantes d'entre elles, d'autres, au statut incertain, mais toutes en perpétuel conflit, les plus fortes se nourrissant des plus faibles. Elles sont le fruit du vice et de la vertu des hommes, de leurs forces et de leurs faiblesses, de ce qu'ils ont de plus beau et de plus laid en eux.

De toutes ces entités, les plus grandes sont les quatre que l'on appelle les Dieux Sombres. Emanations involontaires des pulsions les plus fortes du subconscient des hommes, ils pourraient imparfaitement être symbolisés par la Rage, l'Espoir, le Désespoir et le Plaisir. Le premier et le plus puissant de tous est Khorne, le Dieu du Sang, qui est aussi appelé le Seigneur des Crânes, dont les hurlements de rage font trembler le multivers. Le second en puissance est Tzeentch, l'Architecte du Changement et Maître du Temps, appelé par certains le Grand Sorcier. Le suivant est Nurgle, Seigneur de la Déchéance, qui est également le Maître de la pourriture et de la Pestilence. C'est le plus splendidement infecté des dieux du Chaos. Le dernier est le jeune Slaanesh, magnifique Prince du Chaos, séduisant et pervers dans ses faveurs surnaturelles. Ce sont les plus grands de tous les dieux, tous les autres

sans exception n'en sont que des émanations ou des conjonctions.

Chacun des Dieux Sombres possède un grand pouvoir dans le monde immatériel qui est le sien. De même que les subconscient des hommes sont complexes et interdépendants, les Dieux Sombres apparaissent multiples et souvent contradictoires, et leurs motivations ne semblent pas toujours logiques ou cohérentes. De même que les pires craintes des hommes sont souvent accompagnées de peurs et d'angoisses, les Dieux Sombres sont un amalgame d'entités, chacune ayant sa propre existence subordonnée au tout. Telle est donc la nature des démons du Chaos, à la fois partie de leur maître et êtres à part entière. Les terribles Chiens de Khorne, qui constituent la meute du Dieu du Sang, sont donc les serviteurs de leur hôte autant que la manifestation de son insatiable soif de vengeance.

Les dieux et les démons n'apparaissent pas dans l'univers matériel tel qu'ils sont réellement, car ils n'ont pas en réalité de consistance physique. Mais dans les tréfonds de l'esprit des hommes, ils trouvent des formes et des attributs dont ils se servent pour façonner l'enveloppe charnelle qui leur permet de se manifester dans notre monde, fait d'espace et de temps. Ces manifestations peuvent toutefois différer, car les démons ne sont pas universellement imaginés de la même manière, mais les traditions et les croyances des humains sont fortes. Aussi bien que les Dieux Sombres eux-mêmes possèdent de nombreux noms, de multiples aspects et des pouvoirs différents d'un peuple à l'autre, chacun leur reconnaît des traits et des caractéristiques propres qui les différencient les uns des autres.

Ainsi donc, les démons représentent une part infime et autonome de la puissance de leur dieu, dotés d'une enveloppe matérielle et d'une intelligence modelées par les craintes et les traditions des mortels. Ce sont des créatures magiques constituées d'une énergie arcanique prompte à se disperser, aussi ne peuvent-elles exister que dans des environnements saturés par les vents de magie, comme le sont les territoires situés à l'extrême nord du monde de Warhammer, ou bien à l'intérieur de pentagrammes et de réceptacles appropriés. Ce

n'est que lorsque ces énergies magiques, la matière première du Chaos, se répandent sur les terres que les démons, bénéficiant d'une plus grande emprise sur le monde matériel, peuvent semer la désolation chez les mortels.

Mais rares sont les hommes à accéder à un tel savoir. Pour les peuples du nord, les dieux du Chaos font partie intégrante de leur mode de vie et sont simplement perçus comme des forces au-dessus de tout, qui récompensent les courageux, affaiblissent leurs ennemis et détrônent les dieux inférieurs des peuples du sud. Aux yeux de ces derniers, les Dieux Sombres sont assimilés à des entités primaires et barbares qui contrastent fortement avec leurs propres divinités, plus raffinées, sophistiquées et civilisées. Aucun prêtre de Sigmar, d'Ulric ou de Shallya n'oserait imaginer que la divinité qu'il vénère n'est qu'une parcelle de la dimension infiniment plus puissante qu'est le Chaos. Et comme les plus sages parmi les elfes le conseilleraient, il est préférable de chasser de telles idées, car ce serait se tourner irrémédiablement vers les ténèbres.

## LES DIEUX SOMBRES

### **Khorne**

Khorne est le dieu du sang, le Dieu Noir du meurtre et de la colère aveugle, de la destruction massive et de la guerre à outrance, celui dont les rugissements de rage résonnent à travers le temps et l'espace. Il siège sur un énorme trône d'airain surmontant une montagne de crânes et d'ossements blanchis par les âges. Ce sont les restes de tous ses champions morts au champ d'honneur et des guerriers qu'ils ont immolés en son nom. La hauteur toujours croissante de cette gigantesque pile d'ossements reflète le succès incontesté de ses dévoués adorateurs, nourrissant sa gloire mais n'apaisant jamais sa soif de sang et de mort.

Khorne est celui des dieux qui incarne la violence la plus aveugle et la plus absolue, anéantissant tout ce qui passe à sa portée, tuant amis et ennemis sans aucune distinction. Il est le Grand Prédateur des Ames rabattant les hordes du Chaos Indivisible vers son trône. L'appel de sa corne résonne puissamment jusqu'aux profondeurs de l'Oeil de la Terreur, giron du Chaos, incitant perpétuellement ses serviteurs à traquer et massacrer de nouvelles proies. Khorne

garde toujours un œil assidu sur tous les massacres qui sont perpétrés en son nom, et ses immenses rugissements de rage et de plaisir résonnent d'un bout à l'autre du Warp, déchirant les méandres de l'espace et du temps, provoquant jusqu'à l'anéantissement complet de petites parties de la galaxie.

Khorne est un guerrier noble qui respecte force et bravoure et ne prend aucun plaisir à voir périr les faibles, considérant les victimes sans défense comme indignes de sa fureur. On raconte que le sort épargnera tout guerrier brave qui invoquera Khorne et remettra son âme entre les mains du Dieu du Sang. On dit également que les démons de Khorne traqueront et élimineront tout guerrier qui trahirait son honneur par le meurtre d'un innocent sans défense ou par l'assassinat lâche et de sang froid. Le plus grand plaisir de Khorne est de voir des armées s'affronter et le sang des mortels couler.

Khorne est généralement représenté sous la forme d'une silhouette humanoïde puissamment charpentée, toute en muscles et haute de plusieurs centaines de pieds, dominant de son grand trône aux motifs étranges une montagne d'ossements sanglants, dont la majeure partie provient de temps immémoriaux. Il porte une impénétrable armure de plaques d'une conception étrange et unique, faite d'un étrange métal noir et d'airain, très travaillée, et gravée de nombreux crânes grimaçants. Sa tête prognathe est coiffée d'un titanesque casque ailé cachant presque intégralement son faciès de chien enragé. Il s'appuie sur une gigantesque épée à deux mains faite de la même substance noire que son armure et porte aux doigts de nombreux anneaux d'airain ornés de la rune du crâne. C'est du moins ainsi qu'il apparaît dans les visions de ses adorateurs, mais qui peut dire quelles formes peuvent revêtir les dieux pour accomplir leurs sombres besognes ?

Khorne regarde d'un oeil particulièrement bienveillant ceux qui massacrent leurs amis ainsi que leurs alliés, et plus une créature a semé la mort et la destruction, plus son sacrifice lui est agréable. Les serviteurs de Khorne n'ont aucun d'ami, et peu de fréquentations durables car tout le monde est susceptible de lui être sacrifiés pour sa plus grande gloire. Un serviteur particulièrement dévoué de Khorne peut même à tout moment tenter d'offrir la vie et l'âme d'un de

ses condisciples au Dieu du Sang ! Les serviteurs de Khorne nouent bien des alliances provisoires, parfois, mais tous savent parfaitement que tout être doué d'intelligence les craint et les hait, et tentera en ce sens de se débarrasser d'eux à la première occasion. Et c'est à raison, car ceux sachant cela, n'hésiteront jamais à conclure les termes d'un contrat par un bain de sang. Il est écrit que ses serviteurs peuvent en appeler à lui pour lâcher les Chiens de Khorne sur leurs adversaires, en particulier ceux qui refuseraient de s'engager dans une mêlée franche et massive.

Le symbole de Khorne est celui la même de la mort, un crâne grimaçant. Il est très souvent figuré par une rune étrange et terrifiante, un X à la base traversée d'une barre, souvent constellée d'une multitude de crânes sculptés. Les vêtements et armures de ses serviteurs, toujours fonctionnels, sont souvent rouge, noir et cuivre, à savoir les couleurs du sang, de la mort et de l'armure de Khorne lui-même. Le chiffre huit est également associé à Khorne comme symbole sacré, et il se reflète dans l'organisation même de ses armées de serviteurs démoniaques ou mortels. Il est rare de ne pouvoir identifier un symbole comme appartenant à la divinité, tant ceux-ci sont équivoques et dénués de fourberie, aspect qu'elle ne supporte pas. Khorne ne possède pas de temples dédiés à proprement parler, mais sa messe noire est scandée avec ferveur sur tous les champs de bataille du monde entier. D'autre part, ses serviteurs croient qu'ils lui feraient un profond affront en perdant de leur temps à construire des temples inutiles et à l'y vénérer alors qu'ils pourraient tout aussi bien l'employer à massacrer les mortels en son nom.

Toute vie qui est ôtée par un des serviteurs de Khorne, si infime soit-elle, accroît d'autant la puissance croissante du Dieu ténébreux du Sang. Khorne ne semblant jamais pouvoir réfréner son furieux appétit d'âmes mortelles, ses serviteurs les plus fanatiques et dévoués se font les instruments zélés de sa soif de tueries et errent à travers le monde entier, massacrant et exterminant toute vie sur leur passage. Le pouvoir du dieu va donc toujours grandissant, celui-ci maintenant son règne tyrannique dans le massacre du combat et dans le sang inépuisable de ceux qui meurent du fait des guerres, et ce qu'ils soient victimes ou bourreaux.

Khorne est adoré par de nombreux guerriers du Chaos et hommes bêtes et est connu sous différents noms : Chron, Arkhar et Kharnath sont des appellations communes aux tribus du nord. Malgré cela, il n'a pas de temple qui lui soit consacré : les champs de batailles sont ses meilleurs lieux de cultes. Là ils peuvent évaluer jusqu'à quel point ses serviteurs lui sont fidèles et il est par ailleurs certains que ceux-ci ne perdraient pas leur temps à lui construire des temples, alors qu'il peuvent tuer en son nom à la place. Le seul signe de dévotion connu de ses serviteurs est leur cri de guerre : " Du sang pour le Dieu du Sang, des crânes pour le Trône de Khorne ! "

En plus des ces adorateurs humains, Khorne l'est aussi par de nombreux Nains du Chaos, Gobelins Fanatiques et Demi-Orques. Sa soif de sang et de massacre trouve un écho particulier dans la mentalité gobelinoïde, et dans certains cas, des tribus entières d'orques tourne le dos à leurs propres dieux pour suivre la ténébreuse puissance.

Les serviteurs de Khorne ne connaissent ni l'amitié, ni la confiance car tous doivent être sacrifiés à Khorne. Même si cela doit être un autre serviteur de Khorne, cela peut toujours faire un sacrifice acceptable à ses yeux ! Ses adorateurs peuvent avoir des alliés pour de courtes périodes mais ils savent que tous les autres êtres intelligents les craignent et les haïssent et ils chercheront à les détruire à la moindre opportunité.

Khorne a pour principal rival, Tzeentch, le Grand Sorcier. Tzeentch est le protecteur des sorciers au même titre que Khorne est celui des guerriers. Bien entendu, cela n'empêche nullement Khorne et Tzeentch de faire cause commune lorsque cela s'avère nécessaire. Associés, ces deux divinités sont plus puissantes que toutes les autres réunies. De tous ses frères maudits, celui que Khorne apprécie le moins est le jeune Slaanesh, l'arriviste, dont le maniérisme pédant est un affront pour ses valeurs martiales. Khorne a néanmoins recours au prince du Chaos lorsque cela est nécessaire, même s'il y répugne grandement.

Seuls les Guerriers peuvent adorer Khorne en restant certains qu'il daignera poser son regards sur eux un court instant. Peu de cultes font l'objet

d'une véritable organisation car l'adoration du dieu de la Guerre implique une volonté de puissance individuelle. La tuerie est la seule marque de dévotion et la multiplication des forces par les alliances n'est pas un facteur prisé par Khorne. Sauf dans le cas d'une compétition générale, ce qui arrive inéluctablement.

Khorne ne demande qu'une seule chose à ses adorateurs : du sang et des crânes, encore et toujours. Il interdit formellement toute forme de sorcellerie à ses adorateurs pour dispenser mort et désolation. Il n'est pas non plus conseillé à un adorateur de pactiser avec les créatures dotées d'une réelle aptitude à utiliser les vents magiques.

Les serviteurs zélés sont grandement récompensés par Khorne. En revanche, le refus de perdre la vie en son nom par la fuite, être miséricordieux, ou encore tout autre actes de lacheté à ses yeux, le mettront dans une rage démentielle.

Bien que l'utilisation de la magie soit un interdit majeur, ce dernier ne s'étend pas aux armes magiques, car celles-ci sont des outils que les puissants Guerriers du Chaos doivent malgré tout maîtriser, comme n'importe quelle arme, pour dispenser la mort.

### **Tzeentch**

Tzeentch est le Dieu de la chance et du hasard, l'architecte cosmique de la destinée et de l'avenir. Tzeentch est connu sous plusieurs titres, les plus fréquents étant le Modeleur d'Avenirs, le Maître du destin, le Grand Conspirateur; ou l'Architecte du Changement. Ces titres reflètent l'expertise avec laquelle il appréhende la destinée, l'histoire, ainsi que complots et intrigues.

Tzeentch est surtout le Grand Conspirateur, le maître des complots et des intrigues. Parce qu'il sait tout des rêves et des projets des mortels, il est capable de prédire la ou les directions qu'empruntera l'avenir. Tzeentch est à l'affût de tout événement et de toute intention, et à partir de ces informations, son esprit surpuissant peut déterminer lesquels influenceront ou non sur l'avenir.

Tzeentch est le plus étrangement constitué des quatre frères. La peau de Tzeentch est parcourue de visages changeant constamment, lorgnant et

se raillant de qui les regardent. Quand il parle, ces visages répètent parfois ce qu'il dit avec de subtiles mais importantes différences ou font des commentaires jetant le doute sur ses paroles. Ceci rend l'interprétation des paroles de Tzeentch particulièrement difficile. Ces visages secondaires apparaissent et disparaissent rapidement, mais le vrai visage de Tzeentch, lui, ne change pas. Son visage plissé descend très bas et n'a pas de cou, de sorte qu'il est difficile de distinguer sa tête de sa poitrine. Ses cornes courbées semblent jaillir de ses épaules plutôt que de sa tête. Il apparaît comme suspendu au-dessus d'une mer de brume multicolore. Le firmament entourant Tzeentch est épais et saturé de magie. Il s'enroule autour de sa tête en des motifs subtils et entrelacés. Des lieux et des gens prennent forme dans cette fumée quand l'esprit de Tzeentch contemple leur destinée. C'est la forme décrite par ses adorateurs et sous laquelle il est représenté dans ses temples.

Tzeentch calcule et complot pour servir ses propres intérêts, à la portée inimaginable, tantôt en soutenant des causes mortelles, tantôt en les nuisant, manipulant constamment le réseau complexe des fils de la destinée dont dépendent les secrets de la vie et de la mort.

Son esprit est à l'écoute des projets et aspirations de chaque être et de chaque nation. De son oeil infallible, il suit le développement de ces projets dans l'Histoire. Mais Tzeentch ne saurait se contenter de n'être qu'un spectateur face au théâtre d'une Histoire qui s'écrit sans lui. Il a ses propres desseins, bien qu'il soit impossible de les déterminer avec certitude. Ses intentions sont complexes, ses plans incroyablement alambiqués et à excessivement long terme. Peut-être projette-t-il de renverser les autres Puissances ou d'étendre son domaine au royaume des mortels. Quel que soit son objectif ultime, il cherche à l'atteindre en manipulant les vies d'individus afin d'influencer le cours de l'histoire. En offrant puissance et magie, il attire des personnes d'influence à sa cause, et affecte du même coup la vie de bien d'autres. Cependant, bien peu d'intrigues ourdies par Tzeentch sont simples, et au premier abord, beaucoup peuvent sembler contradictoires avec d'autres ou opposés à ses propres intérêts. Seul Tzeentch lui-même peut voir les fils des futurs potentiels se dérouler avec le temps comme ceux entremêlés de pelotes de laine multicolores.

Parce que les desseins de Tzeentch sont impénétrables, il est impossible de deviner ce que sont ses buts ou intentions réels. Ses machinations se révèlent invariablement plus subtiles et complexes qu'elles n'y paraissent au premier abord, et même ses serviteurs les plus loyaux sont susceptibles de ne découvrir que trop tard qu'ils ne sont que des pions sur son échiquier divin. Tzeentch est aussi le dieu de l'énergie mentale et de la magie, forces brutes du changement lui-même.

Tzeentch se nourrit du besoin et de l'aspiration au changement, qui sont une part essentielle de la nature humaine. Ce désir de changement fait également partie de la nature des nains et des elfes, mais dans une mesure très différente, l'homme étant une espèce bien plus versatile et ambitieuse. Tout être humain rêve de richesse, de liberté, et d'un avenir plus beau. Ces rêves ne sont pas réservés aux démunis et aux faibles, car même l'homme riche est avide de nouvelles richesses ou désire se délester de ses responsabilités. Tous ces rêves créent une forte tension vers le changement, et les ambitions des nations constituent une force capable de changer le cours de l'Histoire. Tzeentch est l'incarnation de cette force.

De toutes les puissances du Chaos, Tzeentch est le maître tout puissants des énergies arcaniques. La magie est le plus puissant agent du changement, et ceux qui y ont recours figurent parmi les être les plus ambitieux et assoiffés de pouvoir. De nombreux champions de Tzeentch sont également sorciers, tandis que d'autres sont simplement susceptibles de recevoir divers pouvoirs ou artefacts de la part de leur Dieu tutélaire. Son chiffre sacré est le 9.

Certains démons de Tzeentch sont des créatures de pure énergie magique, et apparaissent souvent comme transparents ou brillant de l'intérieur. Les démons mineurs ou Horreurs, jettent des sorts en se déplaçant, tandis que les Incendiaires de Tzeentch projettent des flammes multicolores de magie brute. Les démons majeurs comme les énigmatiques Ducs du Changement, sont d'une puissance considérable, et leur pensées se matérialisent en une brume changeante et multicolore tournoyant autour de leur tête. Toute cette magie donne aux serviteurs et démons de Tzeentch un caractère très distinctif et pittoresque.

Tzeentch est presque aussi puissant que Khorne mais ses pouvoirs suivent un axe différent. Il est le maître de la magie et de la subtilité. C'est Tzeentch qui maintient les Royaumes du Chaos hors du temps et de l'espace et c'est lui qui préside à la destinée de l'univers matériel. Ses menées sont toujours complexes et obscures et il est le principal artisan des alliances secrètes entre les dieux.

Chaque puissance du chaos à sa nemesis, une autre Puissance dont la nature est l'antithèse de la sienne. Tzeentch est l'éternel adversaire de Nurgle. Son énergie provient du désir ardent de changement, de forger son destin, de changer le cours de événements, et d'atteindre le pouvoir. Il représente tout à fait le contraire de Nurgle, dont le pouvoir repose sur le défi et le désespoir.

### **Nurgle**

Nurgle est empli d'une énergie et d'un enthousiasme morbides, et ses démons voyagent à travers le temps et l'espace pour répandre les épidémies et la corruption, accomplissant une Danse de Mort à travers les villes et cités qu'ils veulent infecter. Les mortels qui succombent à la peste de Nurgle ne sont jamais libérés de leurs souffrances, car leurs âmes sont réclamées par le dieu de la peste qui en fait de nouveaux serviteurs démoniaques. Si un mortel est serait ne serait-ce qu'effleuré par un démon de Nurgle, il attrapera une maladie répugnante, et est condamné à mourir dès cet instant. On dit qu'un mortel en train de succomber à une maladie peut déjouer la mort en invoquant Nurgle et en promettant son âme au Seigneur de la Putréfaction.

Son gigantesque corps est énorme et boursoufflé, sa chair en décomposition est gonflée par la pourriture, constellée de bubons, de chancres, de maladies diverses et porte les cicatrices de multiples plaies et lésions. Sa peau est d'un vert cadavérique, sa surface de cuir craquelée suppure, perd de ses humeurs et du pus. Ses organes internes, pendouillent en grappes par les crevasses de sa peau. De petits démons appelés Nurglings jaillissent de ses organes et parcourent sa carcasse putride, s'agrippant aux lambeaux de ses chairs pour en sucer les furoncles lépreux et se repaître du jus nauséabond qui s'en écoule. Telle est l'apparence de Nurgle, indescriptible dans son état véritable, tant les mots sont impuissants à décrire une telle horreur.

Nurgle est le Grand Seigneur de la Putréfaction et le Maître de la Peste et des Epidémies dont la carcasse est rongée par la maladie et la vermine. La maladie et les fléaux l'attirent comme une mouche est attirée par un corps en décomposition. Ce qui le fascine le plus est la vie des affligés et des moribonds. Il propage la maladie et les fléaux de ce monde pour son plaisir. Beaucoup des maladies les plus horribles comme la fièvre rouge, la peste et la terrible Pourriture de Nurgle sont ses créations.

Nurgle est aussi le Seigneur de Tout car toute chose, aussi solide et durable qu'elle puisse sembler, est condamnée à la corruption physique. En effet, le principe même de la construction et de la création annonce la destruction et la dégénérescence. Le palais d'aujourd'hui est la ruine de demain, la jeune vierge du matin est la vieille décatie du soir, et l'instant d'espoir n'est que le fondement du regret éternel.

Quelle est la réponse des hommes à l'indéniable et inévitable futilité de la vie ? Est-ce de s'allonger et d'accepter la mort et de voir réduire à néant leur moindre effort ? Non ! Face à la fatalité de la mort, quelle autre réponse peut-il exister que de traverser la vie à toute allure, emplissant chaque jour d'espoir, d'allégresse, de bruit et de mouvement. C'est ainsi que la joie et les efforts des hommes sont engendrés par la déchéance et la futilité. Il est indispensable de saisir ceci pour comprendre l'action du Grand Seigneur de la Putréfaction et de ses adorateurs.

Une fois que l'on a cerné le Pouvoir du Chaos qu'incarne Nurgle, il devient plus facile de comprendre ce qui autrement pourrait sembler une nature contradictoire ou même perverse.

D'un côté il est le Seigneur de la Putréfaction, dont le corps est ruiné par la maladie; d'un autre côté il est emplis d'une énergie inattendue et d'un vif désir d'organiser et d'éclairer les choses.

Les vivants savent qu'ils vont mourir, et beaucoup savent qu'ils devront vivre avec la maladie ou d'autres tourments, et pourtant ils repoussent cette fatalité dans un coin de leur esprit et l'y remettent avec toutes sortes de rêves et d'activités. Nurgle est l'incarnation de cette connaissance et de sa réponse inconsciente, de la peur cachée de la maladie et de la putréfaction, et du pouvoir de vie généré par cette crainte.

Le 7 est le chiffre sacré de Nurgle, aussi est-il respecté par ses adorateurs sans aucun manquement, car le sombre dieu est intransigeant vis-à-vis des dogmes du culte.

Nurgle est l'ennemi éternel du Dieu du Chaos Tzeentch, l'architecte du Changement. Nurgle et Tzeentch tirent leur énergie de concepts radicalement opposés. Tandis que l'énergie de Tzeentch vient de l'espoir et des vents changeants du hasard, celui de Nurgle vient de l'esprit de défi généré par l'inéluctable. Les deux Grandes Puissances ne ratent jamais une occasion d'opposer leurs forces, depuis les formidables combats dans les Désolations du Chaos jusqu'aux complexes intrigues politiques chez les mortels. Bien que le rang de Nurgle soit inférieur à celui de Khorne ou de Tzeentch, ses pouvoirs ne sont en réalité pas moindre que ceux des autres dieux, mais il est beaucoup moins constant qu'eux. Sa passion est de libérer des épidémies dévastatrices sur le monde, c'est seulement dans ces moments que sa puissance atteint son apogée. C'est à ce stade que ses pouvoirs en matière d'épidémie et de destruction peuvent dépasser les pouvoirs de tous les autres dieux réunis, avant de s'affaiblir à nouveau.

### **Slaanesh**

Slaanesh, le prince du Chaos, est le plus jeune des dieux du Chaos et le seul à être d'une beauté divine. Slaanesh est séducteur comme seuls les immortels peuvent l'être, maniéré à outrance et désarmant d'innocence. Il est attiré par les mortels qui possèdent beauté physique et charme. Slaanesh est fasciné par tout ce qui est art, musique et sensualité. Il est le maître de la luxure, des passions cruelles, des vices inavoués et des terribles tentations que seul un dieu peut offrir.

Slaanesh est le Seigneur des Plaisirs, la puissance du chaos n'aspirant qu'aux plaisirs hédonistes et au renversement de toutes les règles de bienséance, et ses serviteurs abandonnent pudeur et inhibition pour embrasser les possibilités infinies du corps et de l'esprit. Il siège dans un vaste et luxueux palais du Vide ; à ses pieds s'étendent ses serviteurs favoris, s'adonnant à tous les plaisirs pervers de la chair.

L'incarnation charnelle de Slaanesh est parfaite, Sa beauté est divine, surnaturelle, au point d'en être presque dérangeante : de longues jambes

élégantes et une beauté androgyne irrésistible avec son corps hermaphrodite, dont la moitié gauche serait masculine et la droite féminine. Deux paires de cornes dépassent de sa chevelure d'or flottante, et il apparaît généralement vêtu d'une chemise de mailles à franges de velours. Il tient à la main droite le sceptre de jade magique qui constitue son plus grand trésor.

Slaanesh n'est ni masculin ni féminin, il est un amalgame des deux sexes à la beauté troublante et à l'attraction déroutante. On dit que quiconque pose les yeux sur l'image même de Slaanesh devient l'esclave de la beauté du Seigneur des Plaisirs et ne pourra qu'obéir au doigt et à l'œil aux moindres de ses caprices tordus et incompréhensibles. Le simple contact du souffle de ce Dieu suffit à inonder les sens des simples mortels de l'effluve ultime de la jouissance et à neutraliser la résolution du plus déterminé des guerriers en submergeant son âme de lames de pur plaisir. Slaanesh sait lire dans les âmes des mortels et tout désir inassouvi de débauche est à ses yeux une lacune qu'il lui faut vite combler pour qu'elles lui soient siennes.

La moindre vibration de la voix de ce Dieu suffit à exciter les sens au point de s'abandonner à une liesse éternelle. Pour les serviteurs de Slaanesh, le monde des mortels est gris et insipide comparé au paradis des sens que leur offre l'affection de leur maître. Certains prétendent que Slaanesh peut être à volonté mâle ou femelle. Mais pour ses séides, il revêt souvent l'apparence d'un jeune homme, imberbe et plein de la sève de la jeunesse.

Le symbole sacré de Slaanesh combine ceux communément utilisés pour l'homme et la femme ; il est cependant rarement arboré par ses serviteurs. Au lieu de cela, ils portent souvent des bijoux aux motifs érotiques. Ses serviteurs se vêtissent de robes le plus souvent ouvertes de façon à laisser la moitié droite de leur poitrine nue, condition requise pour l'exécution de nombre de rituels du culte. Les teintes électriques et pastel sont les principales couleurs portées, bien que le blanc soit lui aussi fréquemment utilisé. Ces couleurs sont parfois portées quotidiennement, bien que leurs teintes puissent varier en fonction des modes du moment. Quelles que soient les circonstances, cependant, les serviteurs de Slaanesh portent des costumes d'une qualité et d'une sensualité rare.

Le 6 est considéré comme étant le chiffre de Slaanesh, aussi tous ses serviteurs l'inscrivent-ils avec ferveur sur de nombreux objets sans distinction de taille. Tout comme pour les autres dieux ténébreux, tout manquement aux dogmes du culte est sévèrement châtié. Le nombre est donc sacré et respecté au plus haut point au sein des confréries du Chaos.

L'attitude de Slaanesh est neutre à l'égard de la plupart des Dieux du Chaos, et il est généralement trop absorbé par ses propres plaisirs pour se soucier d'alliances et d'actions conjointes avec quiconque. Les serviteurs de Khorne, dont la foi en la souffrance et la mort est diamétralement opposée à sa doctrine de plaisir sans limites sont les ennemis attitrés de Slaanesh. Quant aux serviteurs de Nurgle et de Tzeentch, ils sont sujets à sa neutralité habituelle.

Slaanesh est donc le dernier des dieux ténébreux du Chaos, il est néanmoins une pièce importante de l'échiquier divin. Son appui est un élément essentiel d'une alliance entre dieux. Les faveurs de Slaanesh peuvent aisément faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre, lui donnant ainsi une importance disproportionnée par rapport à ses pouvoirs. Néanmoins, sa puissance croît régulièrement et bientôt, le prince du Chaos sera un rival de choix pour les autres dieux.

## **LES ENTITES RENEGATES DU CHAOS**

De par sa nature, le Chaos porte les germes de sa propre destruction parmi ses possibilités infinies. Tous les dieux du Chaos rassemblés sous l'appellation des dieux renégats sont opposés au développement du Chaos - certains parce que la victoire du Chaos conduirait automatiquement à un état constant, et ce ne serait donc plus vraiment le Chaos, d'autres pour des motifs autres et variés.

Il est rare qu'on trouve un ouvrage dans lequel figurent leurs noms, ces ouvrages étant bien souvent victimes d'autodafés et interdits par le clergé. Parmi ses dieux renégats, on trouve Malal le dieu renégat du Chaos, voué à sa destruction, Zuvassin le Défaisseur, qui ne conçoit l'univers que par la destruction de toutes réalisations qui permettraient à un état de stabilité, et Necoho le sceptique, hostile à l'idée même de divinité et surtout de dévotion. Par ailleurs, Zuvassin et

Necoho forment une alliance connue sous le nom du Culte des Anciens Alliés, dont le temple est situé dans les terres kislévites.

### **Malal**

Malal est un dieu du Chaos qui s'est retourné contre tous ses frères et voue son existence à leur perte. Ses adorateurs, qu'on nomment parfois les Damnés, sont toujours en quête des autres serviteurs du Chaos, dans le but de les vaincre pour la gloire de leur maître ténébreux. Dans sa nature propre il est l'aspect du Chaos le plus terrible qui soit. Il incarne la vengeance aveugle et la damnation éternelle de l'âme. Malal n'a que peu d'adorateurs mais se sont en revanche les plus serviles et les plus zélés parmi tous ceux qui adorent les sombres divinités du Chaos. Malgré son appartenance indiscutable au Chaos, il est une menace importante pour celui-ci, le dieu représentant sa conscience autodestructrice.

Malal est le Dieu Perdu, le pouvoir du Chaos qui représente l'indescriptible destruction aveugle que seul le Chaos peut engendrer, envers ce qui l'entoure et envers lui même. Il est surtout Le Tourmenté et le Tourmenteur qui décide des tourments que subiront ses malheureuses proies, en fonction de leurs vies passées, présentes et futures. Son temple obscur est étrangement morne et dénudé, comparé à ceux d'autres divinités plus connues. Des feux éternels y brûlent avec force, disposés sans précaution et disséminés au hasard dans le temple et reflètent d'étranges visions du futur qui feraient chavirer le cœur des plus puissants. Une gigantesque salle est dédiée aux chasses destructrices de la terrible divinité et celle-ci est encombrée de trophées peu communs. Un buveur de sang hurle de rage tandis que ses membres sont transpercés par de gigantesques lances barbelées, le clouant au murs du temple. Un duc du changement déplumé est immobilisé par des liens dans une cage de taille ridicule, marquant profondément la chair de sa maigre carcasse. Un gardien des secrets s'y traîne, aveugle, sourd et privé de toutes autres sensations. Et une douzaine de champions, sont tous exposés en morceaux face au symbole de la divinité que chacun adorait. Les gardiens du temple placent les nouveaux arrivants avec liesse, tout en inscrivant à jamais le tourment éternel réservé à celui-ci.

Malal apprécie la duperie et la vilénie. Il apprécie surtout ceux qui dupent les autres

divinités afin de les affaiblir et les ridiculiser. Tout est bon pour lui : un sort par ci, un pot de vin par là ou un simple mot. Ce sont ces outils principaux dans sa cause pour la destruction de ses frères, à qui il réserve un tourment sans précédent. Les pouvoirs de Malal sont augmentés par les désirs des faibles par leurs oppresseurs et leur besoin de vengeance et de leur idée de justice déformée par la haine. Tous les esclaves qui luttent contre leurs maîtres, tous les travailleurs qui haïssent leurs patrons, tous les paysans qui voient la richesse des fermiers avec envie, tous les hommes qui souffrent sous le regard des dieux accroissent encore et toujours les pouvoirs de Malal.

Malal est un gigantesque humanoïde doté d'une tête de loup aux mâchoires crocodiliennes. Ses puissantes mains disposent de six doigts armés de griffes acérées. Son visage est orné de trois yeux bestiaux et sa mâchoire est emplie de dents carnassières de lions, requins et défenses de sanglier. Le symbole de Malal est un crâne grimaçant, coupé verticalement en deux parties peintes, l'une en blanc et l'autre en noir. Celui-ci est très stylisé et exprime un art ancien et bestial que les adorateurs de Malal perpétuent par leurs style vestimentaire et leurs tatouages ou peintures de guerre. Le nombre sacré de Malal est le onze.

Malal n'est pas le dieu des guerriers, des mages, des désespérés ou des décadents. Il est le dieu des perdants, des pauvres, des basses classes qui veulent se venger des classes supérieures et leurs faire payer leurs agissements. Il est aussi le dieu des dupés qui désirent au plus haut point une vengeance sans borne. Ses serviteurs sont ceux du peuple qui envient les forts tout en connaissant leurs affinités avec les dieux ténébreux et qui désirent le pouvoir, par vengeance contre ceux-ci et les puissances qu'ils vénèrent. Les adorateurs de Malal sont généralement solitaires ; la haine intense envers le Chaos qui brûle dans leur cœur est si forte qu'il en arrivent à haïr tout serviteur du Chaos, même ceux de Malal ! Rarement, il arrive que lorsqu'ils ont des buts similaires les serviteurs de Malal forment une bande guerrière dirigée par le plus puissant d'entre eux. Alors les serviteurs des autres puissances ténébreuses connaissent la peur, car si un champion solitaire peut être vaincu, il n'en est pas de même d'un groupe fanatique voué à leur destruction : beaucoup de

ceux vaincus par les Damnés connaissent encore les affres du tourment éternel. Quiconque oserait porter un regard dans les pages maudites du Livre des Ombres du Désespoir, trouverait les mots suivants :

"... et celui qui vint autrefois s'en est venu à présent pour la dernière fois, et ce qui était noir et blanc de toutes directions fut contre lui-même projeté en toutes directions. Profondément indigné qu'il fut de la volonté des autres puissances, Malal garda rancune contre eux et s'abrita dans l'immensité de l'espace... Alors aucun homme depuis n'a contemplé Malal, sans pouvoir abandonner rancune de ceux qui le détestent, qui se gaussent de son malheur, et qui ne soutiennent aucun amour profond pour le damné. Parfois un fier guerrier se voue à Malal, et toutes les puissances du Chaos tremblent, car le rire du Dieu Banni emplit l'immensité de son tombeau cosmique..."

Envers les autres cultes, les adorateurs de Malal s'accordent à avoir une attitude neutre, ce qui n'est en revanche pas réciproque. Ils observent donc une discrétion plus que maladive, au point que tout texte annonçant l'existence du culte ou toute personne ayant acquis la connaissance de cette existence, doivent être détruits. Toutefois, ils n'hésitent pas à renseigner les autorités d'une cité sur les agissements des autres cultes noirs et sur la localisation de leur lieux de réunion. Beaucoup de juges, inquisiteurs ou maires se sont vus une nuit apporter une singulière lettre d'un ami mystérieux et ont particulièrement fait sensation dans leurs métiers respectifs. Les adorateurs de Malal ne voient aucune contradiction dans le fait d'aider les autorités, " les ennemis de mes ennemis sont mes amis " étant l'adage qui consolide toute leur organisation. En retour, bien souvent, les autorités ferment les yeux sur leurs agissements, préférant que " la bête dévore la bête ".

Malal ne demande rien de particulier à ses serviteurs, si ce n'est leur totale dévotion et un investissement à la cause de tous les instants. La majeure partie de ses adorateurs sont des déçus qui après avoir combattu pour la cause des autres dieux ténébreux ne se sont vu accorder aucune faveur ou se sont fait " voler la vedette " par un autre. Comme ses serviteurs ne sont pas nombreux, tous se sont vu accorder une audience personnelle avec la puissance chaotique et tous

ont l'assurance d'un soutien total de sa part, ce qui les rends au plus haut point dangereux, car les Damnés sont tous des champions du Chaos puissants que leur dieu considère comme ses enfants.

### **Zuvassin**

Zuvassin est un gaspilleur, il cherche constamment à détruire tout ce que d'autres ont créé et à gâcher ce qu'ils tentent de réaliser. Sa conception du Chaos est de s'assurer que rien ne prend la tournure attendue et que les plans tournent toujours mal. Ses sabotages ne se limitent pas au Chaos ; il gâchera volontiers n'importe quoi pour n'importe qui ; il a quand même été catalogué par les érudits humains comme dieu renégat parce que c'est un dieu du Chaos qui agit contre le Chaos. Il peut apparaître à ses adorateurs sous de multiples aspects, mais il choisit souvent la forme de ce qu'ils redoutent le plus, ou d'un membre de leur propre race, mais hideusement déformé. Quel que soit la forme, il rit toujours.

Le symbole de Zuvassin représente deux Y en vis-à-vis, le dessin est normalement incomplet ou mal fait, d'une façon ou d'une autre ; il peut en manquer un morceau ou, au contraire, il peut y avoir un bout en plus.

Zuvassin est prêt à offrir ses services partout où les gens veulent que les choses tournent mal - et il fait chavirer leurs propres projets par la même occasion. Il lui est arrivé de s'approprier des cultes dont les membres pensaient adorer d'autres dieux du Chaos, afin de se réjouir de leur confusion et de leur souffrance lorsqu'il les a abandonnés. Comme la majorité des autres dieux du Chaos, Zuvassin est adoré en secret dans des temples secrets improvisés, dans des caves ou dans des clairières de zones forestières. Le temple des Anciens Alliés et le seul temple connu du Vieux Monde qui lui soit consacré, mais - comme toujours - cela ne signifie pas que d'autres existent qui sont encore inconnus.

Zuvassin est un ennemi de tout les autres aspects du Chaos, y compris des autres dieux renégats, mais il lui est arrivé de s'allier à d'autres dieux du Chaos pour bouleverser des plans quelques part ; par exemple, il peut aider Khorne pour contrer Slaanesh (et réciproquement), si l'un des dieux de Chaos a un projet qui paraît infallible. Zuvassin ne rejette aucun adorateur qui soit

assez fou pour lui offrir sa loyauté ; les termes les plus exhaustifs ne l'inquiéteront pas, car il s'estime capable de faire tourner mal les choses si cela lui convient.

### **Necoho**

La nature chaotique de Necoho se manifeste dans la contradiction qui devrait rendre son existence impossible : c'est une divinité qui est hostile à l'idée générale des divinités et des religions. Il est inutile de dire que ses adeptes sont rares, même pour un obscur dieu renégat du Chaos, et son nom ne se trouve que dans de rares ouvrages interdits qui compte parmi les plus anciens et les moins connus.

C'est sans doute ce que Necoho apprécie le plus. Comme l'on peut s'y attendre, Necoho ne se manifeste presque jamais dans le monde physique ; si cela se produit, il prend toujours l'apparence d'un vieillard, petit et légèrement enrobé, portant en permanence une expression d'amusement ironique.

Necoho n'a aucun symbole connu et ne porte aucun intérêt à la sacralité des nombres. Il n'existe aucun temple autre que celui des Ancien alliés dans le Vieux Monde ce qui lui déplaît, mais il ne semble pas s'en inquiéter.

Il n'apparaît en général que pour miner le statut divin des autres dieu et semble ignorer toute tentative de ses rares adorateurs à le placer au sein des divinités existantes. Qui plus est, Necoho ne demande rien à ses adorateurs qu'il ignore au plus haut point, espérant que ceux-ci comprennent l'inutilité de leur dévotion.

## **LES DIVINITES NON-HUMAINES**

Les dieux ténébreux affectionnent particulièrement les âmes mortelles car leur libre-arbitre les conduira toutes à la damnation éternelle sans contrainte aucune. Les serviteurs des dieux du Chaos ne sont donc pas tous humains et ne vivent donc pas obligatoirement avec eux. Rares sont ceux qui connaissent les serviteurs non humains parmi les sages érudits des royaumes du Vieux Monde et bien souvent, ceux qui connaissent leurs existences sont des agents informateurs à leur solde qui n'ont pas forcément conscience des dangers que ces entités représentent pour l'humanité. Les créatures

vouées au Chaos peuvent prendre de multiples formes, mais bien souvent leur origine est la même. Les pouvoirs corrupteurs du Chaos dénature aussi bien le corps que l'esprit, et ce, depuis bien longtemps.

### **Le Rat Cornu**

De tous les dieux du Chaos, le Rat Cornu est sans conteste le plus destructeur de tous. Il est le Seigneur de la Ruine, l'ennemi de tout ce qui vit, celui qui rongent la structure de l'univers pour sa propre gloire et celle de ses enfants. C'est un dieu qui est adoré par les skavens, mais qui a à son service des humains qui croient pouvoir sauver leurs existences de la destruction en travaillant pour l'œuvre des skavens.

Beaucoup de ses adeptes espèrent être épargnés par le destin qui perdra leur peuple dans son entier. Ces adeptes peuvent se trouver dans n'importe quelle cité humaine du Vieux Monde et ceux-ci servent le plus souvent d'espions pour les skavens, offrant bien souvent des victimes sacrificielles en l'honneur du Grand Cornu. Certains sont des mages en quête de puissance qui demandent de la Male pierre en échange de leurs services ; ceux-ci finissent par être éliminés et les pierres récupérées.

Le Rat Cornu en tant que Seigneur de la Ruine affectionne particulièrement tout ce qui amènera à la perte du Vieux Monde. Il utilise donc le mensonge, la vilenie, la trahison, la politique et la maladie comme vecteur de destruction. Les vues du dieu ténébreux sont telles que la politique est le facteurs primordial de son plan, sachant que les mortels civilisés sont facilement corruptibles et que ceux qui disposent du pouvoir et des richesses en sont toujours plus avides.

Le Rat Cornu apprécie énormément l'esprit de compétition dans une optique de sélection naturelle et encourage fortement les skavens à adopter un comportement social tendu. L'assassinat est une loi primordiale dans les souterrains putrides qui sont le repaire de cette races infâme.

On trouve donc parmi les sectateurs du culte de nombreux personnages influents, hommes politiques ou même sorciers, dont beaucoup ne connaissent même pas l'existence des discrets skavens. Les adeptes ont souvent pour mission d'empêcher tout développement " sain " d'une

ville et tentent de réduire au maximum les efforts de maintenance et d'assainissement des voies publiques et surtout des égouts. Il arrive rarement qu'un serviteur humain soit désigné à répandre la maladie dans une ville, mission étant sacrée pour les dérangés moines de la peste.

Le symbole connu du Rat Cornu est un triangle inversé dont les cotés s'entrecroisent à ses extrémités. On trouve aussi comme représentation sur les étendards skavens, la silhouette de sa tête, ornée de grandes cornes et nimbée d'une aura malsaine. Le nombre sacré du Rat Cornu est le 13 et est très important, l'organisation hiérarchique du peuple skavens en dépendant jusqu'au plus haut niveau avec le grand Conseil des Treize.

Le Rat Cornu est soit représenté comme un rat gigantesque aux poils défraîchis et à la peau verruqueuse, gorgée de la peste dont il est vecteur, soit comme un humanoïde puissamment bâti, doté d'une tête de rat dont le sommet du crâne s'orne de grandes cornes de chèvre et de bouquetin et le front est frappé de sa propre rune. Ce ne sont que des spéculations sur sa véritable apparence car, en réalité, seul la tête gigantesque du dieu du Chaos n'apparaît à ses adorateurs, toujours nimbée de l'aura mutagène dégagée par la male pierre Son siège au Conseil des Treize reste vide et même le Grand Hérésiarque de Skarogne ne peut se vanter d'avoir jamais contemplé son corps divin dans son entier.

### **Hashut le Sombre**

Hashut n'est à proprement parlé un dieu destructeur au sens où on l'entend. Il est le dieu du progrès, celui qui construit, mais au dépend de ce qui l'entoure, sans aucune compassion. Le concept d'individu n'existe pas pour lui, chaque chose n'existe que pour faire tourner la grande mécanique dont il fait partie. En ce sens il est surtout le dieu de la mécanique, celui qui aime ce qui est créé, pas le créateur.

Il est aussi connu comme le Père des Ténèbres car il affectionne particulièrement les industries qui produisent à outrance et, là où se situe son temple, à Zharr-Naggrund dans les Terres Sombres, la pollution engendrée par ses usines obscurcissent le ciel et la lumière n'existe qu'artificiellement. Dans son désir maladif de productivité, il est le transformateur réfléchi qui n'hésite aucunement à exploiter l'environnement

pour son entreprise de thésaurisation aveugle et sans limite.

Seuls les nains du Chaos sont ses adorateurs car, touchés par l'énergie mutagène du Chaos et leur complète allégeance envers celui-ci, ils ont développé à outrance les principes qui furent les leurs avant leur conversion. Les nains du Chaos ne vivent plus que pour capitaliser, transformer, consommant leur environnement, développant l'industrie de masse et réduisant en esclavage tout ce qui vit, humanoïdes et animaux, pour la gigantesque entreprise divine.

L'idée de sacrifice est profondément ancrée chez ses adorateurs, et le dieu ténébreux n'a cessé de se gorger des âmes qui lui sont offertes, sans pour autant jamais être rassasié. Ce ne sont pas quelques sacrifices qui lui sont attribués, mais c'est bien de véritables orgies de massacres qui se perpétuent chaque jour aux portes de son temple. Au plus loin dans les limites des Terres Sombres on peut distinguer les flammes sacrificiels qui brillent à l'horizon baignant dans un ciel de ténèbres.

De nombreux symboles sont utilisés par les nains du Chaos dans leur dévotion à Hashut. Le plus fréquemment utilisé représente le crâne d'un taureau furieux, nimbé dans les flammes, et dont les naseaux crachent aussi le feu. Le chiffre sacré du dieu noir est le quatre.

Même si les esclaves - surtout des hobgobelins - se doivent de rendre hommage au dieu, c'est surtout du fait des nains du Chaos qui les y obligent, par le sacrifice ! Les offices sacrificiels se font toujours de nuit et c'est une longue procession de victime qui s'avance alors vers les chaudrons et fourneaux sacrificiels qui attendent de purifier les âmes au nom du dieu Hashut. Dans l'esprit des nains du Chaos, ce sacrifice est plus vu comme un recyclage des déchets et une rédemption. Une fois par an, à la nuit d'Hexenstag, tous les techno-mages nains du Chaos se réunissent afin de planifier les projets de la cité et de mettre au point les plans des batailles qui auront lieu pour la gloire du dieu noir.

Hashut n'a aucun allié, mais en revanche, beaucoup d'ennemis. Tout est bon pour le recyclage, rien n'est comme Hashut le souhaiterait et toute chose n'est pour lui qu'un

combustible pour sa puissance créatrice. Par ailleurs aucune autre race que celle des nains du Chaos, ses enfants, n'est autorisée à le prier. Hashut à sa propre conception de la perfection et tout ce qu'il n'a pas créé et voué au grand recyclage, même ses frères du Chaos. Hashut ne respecte que lui-même et ses enfants.

## LES DEMONS DU CHAOS

Les Démons vivent dans les sombres Royaumes du Chaos, là, ils tirent leur subsistance de la mer nourricière d'énergie magique vitale. Ils ne peuvent exister dans le monde réel qu'avec une assistance magique, et même alors restent-ils vulnérables. Quand le pouvoir du Chaos grandit, une immense énergie magique s'accumule dans le Vieux Monde, permettant aux démons de se manifester. Auprès des portails du Chaos dans le nord lointain, ce pouvoir est très important et les démons sont capables de prendre une forme matérielle et de marcher sur la terre. Ce n'est que lorsque le Chaos est à sa puissance maximum que les démons peuvent accompagner les armées du Chaos quand elles marchent vers le sud et vers la guerre.

Rares sont les habitants du Vieux Monde qui souhaitent ne serait-ce qu'entendre parler des démons, les épouvantables créatures du Chaos. Les hommes redoutent ces terribles êtres de la nuit et essaient d'oublier jusqu'à leur existence en en faisant de simples monstres de légendes. D'autres, au contraire, se plongent dans l'étude de la démonologie, la science des démons.

Au fil des ans, les sages et les magiciens, toujours avides de savoir, ont étudié les démons. Ils ont rassemblé toutes leurs connaissances, ainsi que leurs annotations sur la façon d'invoquer ou de bannir ces sinistres serviteurs du Chaos, dans de grands livres appelés grimoires. Ces antiques ouvrages sont conservés derrière les portes infranchissables de la cathédrale de Sigmar, à Altdorf, et dans le grand temple d'Ulric à Middenheim. Leurs pages, faites de peau humaine, décrivent en lettres de sang les habitants des ténèbres. En temps de guerre, lorsque les forces obscures menacent le monde, les gardiens de ces temples consultent ces volumes dans l'espoir d'y trouver un indice susceptible de leur venir en aide. De telles actions sont extrêmement périlleuses, car la

tentation exercée par le Chaos est souvent trop forte pour l'esprit des simples mortels, et nombre de ceux qui ont voulu le maîtriser sont en fait tombés sous son emprise.

Il y a une grande diversité de démons, des nurglings inférieurs aux puissants buveurs de sang de Khorne. Tous constituent des offenses blasphématoires à l'ordre du monde. Les démons sont les incarnations d'énergies psychiques comme le mensonge, la peur, le désespoir ou la colère auxquelles nos émotions donnent forme. Le subconscient des dormeurs et des fous, combiné aux puissances magiques qui saturent le monde de Warhammer, achève de concrétiser leur existence physique.

Les démons sont les seules créatures authentiquement et purement chaotiques. Ils sont nés du pouvoir brut du Chaos et leur forme dépend du moindre de ses caprices. Leur apparence et leur attitude reflètent toujours le dieu qu'ils servent. Les démons de Khorne, le dieu du sang, sont féroces, violents et belliqueux jusqu'à la démence, ne cherchant qu'à mettre leurs adversaires en pièces à l'aide de leurs griffes et de leurs armes infernales. Les serviteurs de Tzeentch bénéficient de la ruse et de l'ingéniosité de leur maître, et possèdent le pouvoir de manier la magie. Les démons de Nurgle sont, comme la peste qu'ils répandent, purulents et nauséabonds. Bref, quel que soit le démon, il reflète toujours les buts et les idéaux de la puissance supérieure qu'il sert. Les démons ne sont pas des créatures physiques à proprement parler mais l'énergie psychique qui les compose est animée d'une volonté tellement indomptable qu'elle parvient à se doter d'une forme matérielle, modelée à partir de l'essence brute du Chaos. Ainsi les démons sont-ils capables de subir n'importe quels dommages et d'ignorer même les blessures les plus horribles. Ils sont aussi totalement immunisés contre les poisons et n'ont jamais besoin de nourriture, d'air, ou même de repos.

Hormis les serviteurs des quatre grandes puissances, il existe une infinité de démons générés par la fantaisie des monstrueuses horreurs du Chaos, dont la forme et l'esprit sont complètement étrangers à l'homme. Lorsque le pouvoir du Chaos augmente, les démons prennent la tête de ses armées, semant la mort et la destruction parmi les mortels.

## LES TYPES DE DEMONS

Trois vastes catégories de Démons sont présentées dans ce chapitre: Les Démons Majeurs, les Démons Mineurs et les Serviteurs Démoniaques (ou Créatures). Chacun a ses propres pouvoirs et limites, chacun a pour objectif de servir son seul maître, la puissance du Chaos qui l'accueille en son sein.

Les Démons Majeurs sont les plus puissants suivants d'un dieu du Chaos et sont donc craints comme tels. Ils ne sont dépassés en termes de pouvoir que par leur dieu du Chaos, et commandent à tous les autres Démons servant le même Dieu. Ils sont hautains, arrogants et vils à un point dépassant largement les limites de la compréhension des mortels.

Les Démons Mineurs d'un dieu du Chaos sont plus petits et, par comparaison, plus faibles. Ce sont les types de Démons les plus courants, et ils forment la masse grouillante de toute armée démoniaque. Ils sont malveillants, bien que leur malignité soit insignifiante par rapport à celle d'un Démon Majeur.

Les Démons Servants ou Créatures sont le plus faible type de Démons et le moins intelligent. Ce type rassemble les Coursiers et Bêtes, et sont utilisés comme montures, messagers, pisteurs, ou pour toute autre tâche similaire. Les Serviteurs Démoniaques sont souvent accordés à d'autres Démons ou, occasionnellement, à un suivant plus puissant.

Trois autres types de Démons seront abordés dans ce volume: les Princes Démons, les Familiers Démoniaques et les Démons Indépendants.

Les Princes Démons sont les plus variés et les plus puissants serviteurs d'un dieu. Ce sont tous des Champions du Chaos ordinaires ayant été élevés au statut de Démons par les Puissances majeures du Chaos. Les pouvoirs et les aspects des Princes Démons varient considérablement. Cela est dû aux récompenses et attributs que le Prince a pu accumuler pendant sa vie mortelle. Bien que leur méchanceté soit acquise plutôt que naturelle, elle est en tous points aussi grande que celle de n'importe quel autre Démon. Les Princes Démons peuvent également créer leur propre

hiérarchie de pouvoir en soutenant des Champions du Chaos auprès des autres Démons.

Les Familiers Démoniaques sont les plus petites et les plus faibles créatures démoniaques, et sont habituellement les serviteurs de puissants magiciens. Ils peuvent être accordés comme serviteurs permanents aux suivants mortels d'un dieu du Chaos et doivent être invoqués à chaque fois qu'ils sont requis.

Les Démons Indépendants ne servent aucun dieu du Chaos, ils sont leurs seuls maîtres. Ils peuvent toutefois rejoindre les rangs d'une Puissance majeure si cela sert leurs intérêts. De tous les démons du monde de Warhammer, ils sont les plus imprévisibles et, en conséquence, les plus dangereux. Leur rang en termes de pouvoir va de légèrement supérieur à un Démon Mineur à l'égal d'un Démon Majeur, voire dans quelques cas, au-delà.

## LES PACTES DEMONIAQUES

De nombreux Démons Majeurs lient des pactes qui leur permettent d'appeler leurs vassaux en dernier recours. Aucun Démon n'appellera les alliés avec qui il a pactisé à la légère - la faveur devra en effet être retournée. Néanmoins, un Démon Majeur réduit à la dernière extrémité appellera tous les renforts qu'il peut. Les alliés du Démon peuvent ne pas pouvoir apporter d'assistance à ce dernier au moment où ils sont appelés, mais pourront éventuellement venger le Démon après qu'il ait été vaincu et banni dans le Warp.

Aucun Démon ne se mettra en danger en faveur d'un allié, ni ne s'abaissera à faire quoi que ce soit qu'il considère en dessous de sa dignité. La plupart des Démons sont extrêmement conscients du prestige, et n'autoriseront pas leurs alliés à les traiter comme des serviteurs.

Lorsque le Démon Majeur se verra réduit à 1 point de Blessure, ou moins, il appellera à l'aide ses alliés. Dans ce cas, lancez 1D6 et suivez le résultat de la table suivante. L'aide, si elle se déclare, s'effectuera dans les 1D6 Round suivant l'appel. Les Bêtes Chasseresses et autres Créatures ignoreront tout appel dans 25% des cas.

| D6  | Résultat   |
|-----|--|
| 1-2 | Aucune aide immédiate. La surprise viendra plus tardivement. |
| 3-4 | 50% des serviteurs de l'Allié apparaissent.                  |
| 5   | Tous les serviteurs de l'Allié apparaissent.                 |
| 6   | L'allié apparaît en personne avec tous ces serviteurs.       |

### Les démons alliés

Les alliés sont toujours des Démons Majeurs du même rang que celui qui les a appelés. Les Démons ne peuvent pas suivre un dieu opposé au leur. Par exemple, un Démon Majeur de Khorne aura comme alliés des Démons de Nurgle et de Tzeentch, mais jamais un Démon de Slaanesh ne sera son allié. Un Démon Majeur à 90% de chance d'avoir lié 1D3 pactes démoniaques avec ses pairs.

### Les démons servants

Les Démons Mineurs sont toujours du type approprié pour le dieu du Chaos que suit le Démon Majeur. Le nombre de Démons Mineurs au service d'un Démon Majeur est le même que le chiffre sacré du dieu du Chaos, ou 1D6. Vous pouvez décider qu'il y a 50% de chance que chaque Démon Mineur possède une Monture Démoniaque.

Les Bêtes Chasseresses et autres Créatures servantes apparaissent en une meute ayant un nombre d'individus égal au nombre sacré de la Puissance du Chaos qu'elles servent.

### Les démons servants invoqués

Un Démon Majeur peut, s'il le désire, invoquer ses serviteurs par le biais d'un sort d'invocation, et ce, sans aucun coût de lancement de sortilège.

## LE DEMON VAINCU

Lorsqu'un Démon est "tué" dans le monde matériel, il n'est pas vraiment détruit, mais banni dans le Warp, où il devra rester 1000 ans et 1 jour. Le Démon disparaît immédiatement avec tout son équipement, à moins que le MJ ne décide qu'il laisse délibérément un ou plusieurs objets derrière lui.

La "mort" d'un Démon a des conséquences graves. Il perd la face et doit endurer les

moqueries de ses congénères jusqu'à ce qu'il puisse se venger par lui-même. Il appellera tous ses servants et les Démons Mineurs sous ses ordres pour l'aider dans son acte de vengeance, et demandera à ses alliés de coopérer. Lorsqu'il est complètement guéri, le Démon est capable de retourner dans le monde matériel pour avoir sa revanche en personne.

## LES CAPACITES DEMONIAQUES

Tous les démons, quel que soit le type, respectes les limitations et capacités qui suivent.

### 1. Invulnérabilité aux armes non magiques.

Les Démons ne subissent que les outrages de la magie, qu'elle soit inhérente aux capacités propres d'une créature ou de ses armes non naturelles. Les Démons sont donc vulnérables aux attaques des Morts Vivants, Élémentaires, et autres créatures dont les attaques naturelles sont magiques, ainsi que leurs capacités psychiques d'attaque.

**2. Attaques naturelles magiques.** La nature magique des Démons confère à leurs attaques toutes les capacités inhérentes aux armes magiques.

**3. Instabilité.** Les Démons n'appartiennent pas au monde matériel et sont sujets à l'Instabilité. Les sauts entre les différents plans peuvent sérieusement affecter ces êtres, les détruisant même, dans certains cas. L'Instabilité peut habituellement être évitée si les Démons sont contrôlés par un être plus puissant, comme un Sorcier ou un Champion ou si elle reste dans une zone spéciale ou l'Instabilité ne les affecte pas.

Testez l'Instabilité tous les 10 Rounds (1 minute) en lançant 1D6. Un résultat de 6 indiquera que le Démon devient Instable. Lancez à nouveau 1D6 et consultez les résultats suivants.

1. Le Plan d'existence d'origine du Démon se sépare du Monde Matériel. Il se trouve pris au piège dans ce plan et perd peu à peu de sa vitalité et de sa substance. Il n'est pas nécessaire de Tester à nouveau l'Instabilité, les effets sont permanents. Le Démon ne peut plus causer de dommages physiques en combat mais reste vulnérable aux armes et à la Magie

qui l'affectent en temps normal. Il peut encore provoquer la Peur et tous les effets psychologiques prévus dans sa description. De plus, il devient sujet à la Stupidité.

2. La manifestation physique et le pouvoir du Démon sont rappelés dans son Plan d'origine, seule son image subsiste. Ne pas Tester de nouveau l'Instabilité, les effets sont permanents. Le Démon ne peut plus provoquer de dommages physique en combat. L'image provoque encore la Peur et les autres effets psychologiques prévus dans sa description. Elle peut être détruite si elle subit une attaque magique.
3. L'état du flux entre le plan d'existence d'origine et le monde matériel laisse les Démons confus et incertains. Ils ne peuvent plus se déplacer pendant 1D6 rounds. Si ils sont engagés en combat, ils ne causent plus que la moitié des dommages normaux et toutes les attaques contre eux infligent le double des dommages.
4. Quelques uns des Démons présents sont rappelés dans leur Plan d'existence. 1D6 d'entre eux partent et ne reviendront pas.
5. L'état du flux entre le plan d'existence d'origine et le monde matériel revigore les Démons et les consolide. 1D6 d'entre eux combattront en doublant leur nombre d'Attaques normales.
6. Les Démons gagnent un grand pouvoir au fur et à mesure que les deux plans d'existence se rapprochent l'un de l'autre. Pour les 1D6 Rounds suivants, ils ne subiront aucun dommage, de quelque source que ce soit. De plus, tous reçoivent un bonus de +1 aux dommages ou un +1/+10% pour ceux qui possèdent des modes d'attaques qui ne consistent pas à frapper.

**4. Psychologie.** Les Démons ne sont sujets aux effets psychologiques qu'en présence de Démons de rangs supérieurs. Dans le cas de rangs égaux et inférieurs, on ignore les effets psychologiques. De fait, un Démons Majeurs ne pourra subir que les effets psychologiques né d'une l'aura divine.

**5. Lanceurs de sorts.** Certains Démons usent de magie comme cela est indiqué dans leur description. Ils peuvent alors lancer avec un

succès invariable tout sort connu sans dépense de points de magie.

**6. Aura démoniaque.** Tout Démon possède une aura démoniaque. Reportez-vous ...

**7. Vol.** Quelques Démons ont la faculté de voler. Cette capacité apparaît dans la description du Démon lorsque cela est nécessaire.

**8. Grande taille.** Les Démons Majeurs sont des adversaires de Grande Taille. Appliquez les modificateurs de combat habituels.

**9. Attributs Chaotiques.** Les Démons peuvent posséder un nombre d'Attributs Chaotique égal au nombre sacré de la divinité maîtresse. Ceci n'est pas une obligation. Les jets se feront sur la Table des Attributs Personnels située dans la section La Marque du Chaos P...

**10. Peur et Terreur.** Dans la description de chaque Démon est indiqué quel effet psychologique est provoqué par le Démon. Une créature qui provoque la Terreur provoque de facto la Peur.

## LES NOMS DEMONIAQUES

Les démons prennent un soin particulier à garder leurs véritables noms secrets. Seuls les plus puissants Démons Majeurs, qui n'ont pas besoin de craindre d'être dominés par d'autres créatures, ne prennent pas la peine de cacher leurs vrais noms. Un Démon qui ne cache pas son vrai nom est donc par définition suffisamment puissant pour ignorer toute invocation lancée sur lui.

Le vrai nom d'un démon est souvent incompréhensible et presque imprononçable. La connaissance d'un vrai nom amène le pouvoir, et donne quelques arguments de poids quand il devient nécessaire de marchander avec un Démon. En conséquence, un Démon ne révélera jamais volontairement son vrai nom. On ne pourra pas non plus l'obliger à le faire, sauf s'il est menacé de destruction totale et absolue. La plupart des Démons révéleront cependant le vrai nom d'un autre Démon, à condition qu'ils connaissent ce nom (bien qu'ils puissent mentir et en inventer un), que le nom en question appartienne à un Démon plus faible que lui et qu'une récompense appropriée lui soit offerte

pour ses services. Cette récompense sera au strict minimum la fin de l'invocation qui le maintient dans le monde matériel ou la libération de sa prison s'il est incarcéré contre sa volonté.

Les autres sources de noms démoniaques sont les livres et les recueils de savoirs démoniaques tels que les notes d'un Démoniste. Ces sources seront toutes écrites de manière obscure et cryptées pour garder secrètes de telles connaissances aux yeux des ignorants, des imprudents et des faibles.

Ignorer le vrai nom d'un Démon pénalise de -25% les chances de le contrôler. En complément du test nécessaire à la traduction d'un texte écrit en langue Hermétique - Démonique, reconstituer des noms présents dans un texte requiert un Test d'Intelligence. Le Maître devra effectuer ce test en secret. Une réussite signifie que le nom a été correctement déchiffré ; un échec indique que le personnage a mal traduit le nom, a oublié une inflexion ou fait toute autre erreur. Un Démon répondra toujours à ce mauvais nom mais, bien entendu, ne se gênera pas pour châtier celui qui l'a invoqué. Un nom mal traduit n'accorde aucun bonus au personnage traitant avec le Démon.

Dans le cas de l'ignorance du véritable nom d'un Démon, celui-ci s'inventera un nom d'usage. Celui-ci sera déterminé selon l'humeur du Démon ou les circonstances de son invocation : Flasque Tarie, Gorge Profonde, L'Ennemi Silencieux... Les Démons se donnent ces noms d'usage selon les besoins, ou pour s'amuser. Les Démons ayant le pouvoir de changer d'aspect ne sont pas au-dessus de ces farces puérides, et changent leurs noms pour correspondre au mieux à leur forme et humeur actuelles. De tels noms n'ont aucune valeur pour les Démons, puisqu'ils n'apportent aucun avantage sur eux à quiconque les utilisent.

Le nom d'usage d'un Démon reflétera souvent sa nature profonde. Les Sanguinaires de Khorne, par exemple, utiliseront des noms comme Flots de Sang, Suceur de Crâne, Le Tâneur, Massacre de l'Innocence, et autres. D'un autre côté, les Démons Majeurs de Slaanesh ont des noms et des titres comme Le Grand Donateur des Plaisirs Indicibles, Onde Jouissive, Le Pilleur de l'Ombre... Des exemples de titres sont donnés dans les sections correspondantes aux Démons

du Chaos, et peuvent être utilisées comme inspiration.

Les tableaux ci-dessous permettent de générer aléatoirement des Noms Démoniaques, mais nous vous conseillons de les utiliser pour créer des éléments de nom, puis de les assembler (avec les liens que vous désirez) pour donner le nom final du Démon. Les titres de Démons seront au mieux sélectionnés, puisqu'ils dépendent du lieu et du moment où le Démon est invoqué.

### Les vrais noms démoniaques

Le nombre d'éléments qui composent le nom d'un Démon dépend du nombre sacré du Dieu du Chaos qu'il sert. De plus, plus un Démon est puissant, plus long sera son nom.

Un Démon Majeur aura 1D6 ou 2D6 éléments, multiplié par le nombre sacré de la Puissance. Les autres types de Démons auront un nom composé d'un nombre d'éléments égal à celui du nombre sacré.

Une fois que le nombre d'éléments a été déterminé, la table suivante peut être utilisée pour générer aléatoirement les éléments du vrai nom du Démon. Vous pouvez également choisir ces éléments directement dans le tableau.

Une fois que tous les éléments seront générés, ils pourront être utilisés tels quels pour donner un nom complètement aléatoire, ou, si cela donne quelque chose de trop étrange et imprononçable, arrangez-les comme vous le souhaitez. Vous pouvez employer des apostrophes ou d'autres signes de ponctuation si vous jugez nécessaire d'agencer les éléments du nom pour le rendre légèrement plus prononçable.

|      | 1D6 |     |    |     |    |     |
|------|-----|-----|----|-----|----|-----|
| 1D10 | 1   | 2   | 3  | 4   | 5  | 6   |
| 1    | A   | COG | FL | LL  | SS | CC  |
| 2    | ER  | KW  | PP | Z   | AA | DA  |
| 3    | FOL | MM  | SH | ABL | DE | G'G |
| 4    | N'N | TH  | AE | DH  | GZ | O   |
| 5    | THL | AK  | DH | HH  | OA | TL  |
| 6    | AN  | DU  | HL | OE  | U  | AO  |
| 7    | E   | I   | OO | UL  | AR | EE  |
| 8    | II  | OW  | UU | BH  | EO | IL  |
| 9    | RH  | Y   | IO | EU  | IR | PH  |
| 0    | YY  | CH  | FF | KS  | Q' | ZH  |

Exemple: Un démon majeur de Khorne a huit éléments dans son nom, et les jets sur le tableau donnent G'G, AR, UL, HL, II, UL, RH, et AN. Bien que G'garulhliulrhan soit un nom Démoniaque parfaitement acceptable, les éléments ont été repositionnés (et une apostrophe ajoutée) pour former le nom Rhug'guari'ihlulan, le Buveur de Sang de Khorne.

### Noms d'usage démoniaques

Les Démons Majeurs ont des noms plus longs que ceux des plus faibles. Jetez le dé quatre fois sur le tableau suivant pour générer un nom et un prénom pour Démon Majeur. Les autres types de Démons ne lancent le dé que deux fois, ne générant qu'un seul nom.

| D20 | 1D10       |            |             |          |            |              |          |           |            |           |
|-----|------------|------------|-------------|----------|------------|--------------|----------|-----------|------------|-----------|
|     | 1          | 2          | 3           | 4        | 5          | 6            | 7        | 8         | 9          | 0         |
| 1   | Bleu       | balancer   | lie         | chérir   | pulvériser | grogner      | dément   | vérole    | frisson    | taillader |
| 2   | sucer      | cuisse     | poison      | sensuel  | combiner   | hot          | mucus    | assouvir  | vexer      | bubon     |
| 3   | mâcher     | chien      | baragouiner | ronger   | tâtonner   | masse        | abats    | pus       | spasme     | crachat   |
| 4   | épée       | délabré    | caqueter    | crocs    | marteau    | moisissure   | pourrir  | crapaud   | bile       | cloque    |
| 5   | ulcère     | manger     | suppurer    | flot     | rassasier  | haine        | divin    | lèpre     | bourbier   | fendre    |
| 6   | rut        | crâne      | pointe      | frémir   | vomir      | vent         | brut     | fiente    | borborygme | boyau     |
| 7   | marque     | rouge      | araignée    | rosser   | enfler     | lame         | froid    | mort      | visage     | poing     |
| 8   | agripper   | cartilage  | casque      | fou      | peste      | écœurer      | éventrer | tranchant | écume      | sueur     |
| 9   | abject     | fouet      | émousser    | boire    | fiel       | gras         | asticot  | féroce    | douloureux | infection |
| 10  | ver        | éructer    | marécage    | croupe   | écraser    | feu          | enragé   | bâfrer    | lugubre    | débauche  |
| 11  | mutiler    | moisir     | pince       | écorcher | baver      | rejet        | regard   | verrue    | chanceler  | sang      |
| 12  | condamner  | infect     | grimace     | perdre   | putride    | rustre       | dard     | flétrir   | hache      | noir      |
| 13  | casser     | crainte    | œil         | charger  | fureur     | macabre      | cœur     | répugner  | gale       | trembler  |
| 14  | rhumatisme | rebut      | indécence   | larme    | tordre     | eau          | anéantir | couper    | écumer     | vert      |
| 15  | lascif     | peste      | flasque     | étreinte | gémir      | cendre       | bête     | chaos     | crabe      | radoter   |
| 16  | diabolique | grincer    | avide       | hacher   | lécher     | grignoter    | percer   | moisson   | croûte     | rancune   |
| 17  | gicler     | vrombir    | guerre      | cafard   | aliéner    | chair        | saignée  | lèvre     | poil       | péché     |
| 18  | souiller   | distorsion | perversion  | rouiller | entrailles | chaude-pisse | obèse    | purger    | fumée      | gueule    |
| 19  | hurler     | convoiter  | homme       | suinter  | putréfié   | tendon       | limace   | piste     | venin      | temps     |
| 20  | mordre     | griffe     | immondices  | goinfre  | tuer       | souffrance   | gratter  | épine     | plainte    | murmurer  |

Relancez les résultats en double. Les éléments déterminés peuvent être placés côte à côte par paire pour donner le nom du Démon. Par exemple, lugubre/éructer et chaos/pervertir peut donner Sinistre Rot de Perversion Chaotique.

Bien que cette table puisse générer des noms aléatoires de Démons, vous pouvez choisir des éléments pour les former. Les Démons de Slaanesh, par exemple, n'utilise pas de nom suggérant la violence, mais le plaisir et la dépravation comme Lascive Flagelle, Chaloupe Azurée ou l'Étreinte Macabre. Les Démons de Khorne, en revanche, ont des noms symbolisant leur amour de la violence et de la destruction: Tranche Chair ou Ronge Lame à la Gueule Fumante.

Bien évidemment, des suites sans logique de mot ne forment pas un nom crédible et il est parfois utile de restructurer l'ensemble. Toute modification grammaticale ou orthographique, déclinaison, conjugaison, genre, synonyme ou formule poétique peuvent être exploitées. Plus le nom sera évocateur de la nature profonde du Démon, sans toutefois révéler celle-ci mais la sous entendre habilement, plus il sera accepté et retenu facilement par les Joueurs.

Des ajouts de titres similaire à Seigneur, Maître, Constable, Sir, sont les bienvenus et contribuent à gonfler le véritable statut du Démon. A user et abuser.

## LES DEMONS DE KHORNE

### Buveur de Sang

Démon Majeur de Khorne  
(khak'akaoz'khyshk'akami)

*Autres noms : Poings de Khorne, Porteurs de Mort, Assoiffés de Sang, Saigneurs, Seigneurs des Crânes, Gardiens du Trône, Dévoreurs de Carnes, Exécuteurs des Hautes Oeuvres, Ensanglantés, Guerre Incarnée*

Les Buveurs de sang sont des monstres absolument gigantesques et terrifiants, les plus imposants et les plus redoutables des démons de Khorne, et c'est pourquoi les plus grands de ses Champions aspirent à rejoindre leurs rangs. Leur maître est le dieu de la guerre et ils sont les plus terribles combattants de tous les démons. Ces horreurs massacrent tout ce qui se présente à eux à l'aide de leur haches runiques hurlant la mort, qu'on nomme en toute simplicité Haches de Khorne, et de leur fouet ardent qui brûle des flammes de l'enfer et cingle les âmes mêmes de ses proies. Déployant leurs gigantesque ailes membraneuses, ils survolent les champs de bataille tout en beuglant leur rage, signe de leur soif de sang intarissable qui s'étend au delà de la compréhension des mortels. N'ayant peur de rien à part de Khorne lui même, ils attaquent tous ceux qu'ils croisent avec une indicible férocité, sans se soucier des conséquences de leurs actes, qui se traduisent la plupart du temps par la mort violente de ceux qui osent leur tenir tête plutôt que de fuir.

Les Buveurs de Sang sont de véritables demi-dieux incarnant la mort, leur seule présence plonge leurs alliés mortels ou immortels dans un état de profonde frénésie. Ces créatures nourries de haine hurlent leur rage et défient leurs adversaires, et rares sont ceux qui peuvent leur faire face plus de quelques secondes. Ce sont de grandes créatures humanoïdes sauvages et sanguinaires, aux muscles hypertrophiés, supportées par de puissante jambes animales aux sabots fourchus, et nantis de têtes de chiens féroces aux crocs métalliques saillants et aux yeux sans pupilles d'un blanc laiteux. Leur pelage hirsute, maculé du sang de leurs innombrables victimes est rouge ou noir et leur armure du Chaos est couleur bronze, rouge ou noire.

C'est une vision terrible que l'apparition que l'apparition d'une Horde du Chaos venue du nord accompagnée d'un Buveur de Sang à sa tête. Fort heureusement c'est une chose rare car le monde serait détruit depuis bien longtemps si cela était plus fréquent. C'est au cœur de la bataille que ces monstres surnaturels prennent le plus de consistance et que le simple mortel ne doute plus de leur existence. C'est quand la frénésie de carnage pointe que les Buveurs de Sang sont les plus dangereux, comme l'explique Jaeger le Fantaisiste dans un ouvrage sur la question. Ils mènent toujours les troupes à la charge, s'attaquant sans cesse à leurs ennemis avec une hargne indescriptible. Ils ne sont ni intéressé par la stratégie, ni par la tactique ; ils ne sont animés que par un insatiable désir de mort, répandant le sang à flot et collectant les crâne pour le Trône des Crânes.

Certains pensent que s'ils ne sont animés que par la soif de sang et consacre leur existence aux massacres, c'est qu'ils sont dotés un esprit crétin et qu'ils sont simplement stupides, ne connaissant, pour forme de langage, que quelques braillements et éructations au sens plus que douteux. En réalité ces créatures ne désirent que satisfaire leur dieu et, l'état de transe dans lequel on les rencontre n'est généré que par la frénésie du combat.

Quel que soit le nombre de crâne s'amoncelant au pied du trône de leur maître, quel que soit le nombre d'âmes sacrifiées à Khorne sous les coups de leurs haches ou de leurs fouets, les Buveurs de Sang sont des horreur immortelles qui ne cesseront jamais leur massacre, du moins tant que la guerre elle-même existera. Leur immense confiance dans leurs capacités à combattre et leur physique impressionnant ne leur permet pas de faire appel à des alliés ou des servants, et d'habitude ils comptent uniquement sur leur propre force et adresse.

Profil de Buveur de Sang de Khorne

| M | CC | CT | F | E | B  | I   | A  | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|-----|----|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 90 | 93 | 7 | 7 | 39 | 100 | 10 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

Alignement : Chaos (Khorne)

Traits Psychologiques : Comme tout Démon Majeur. Ils sont sujets à la frénésie et sont sujets à la haine des créatures et des suivants de Slaanesh.

Magie : Comme tous les Démons de Khorne, les Buveurs de Sang n'utilisent pas de magie. Voir les Auras Démoniaque (p...) pour les détails de la sauvegarde magique du Buveur de sang.

Objets Magiques : Tous les Buveurs de Sang portent une Armure du Chaos. Les grandes haches qu'ils manient sont des Haches de Khorne, de puissantes armes démons plutôt que des simples haches effrayantes (voir La Magie du Chaos P...).

Règles Spéciales : Les Buveurs de Sang peuvent voler comme des Piqueurs. Ils ont 10 attaques d'arme.

Les Buveurs de sang régénèrent de la même manière qu'un Troll (WHB p239 ou WFRP p229).

Les Buveurs de Sang ont 2 points d'armure sur toutes les localisations.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

### **Sanguinaires**

Démons Mineurs de Khorne  
(Khak'akamshy'y)

*Autres noms : Elus de Khorne, Collecteurs de Crânes, Dents de Mort, Cornus, Exécuteurs Ecorchés, Annonces de Sang, Fantassins de Khorne*

Les Sanguinaires sont les Démons Mineurs du panthéon de Khorne. En tant que tel ils sont la masse de l'infanterie des armées de Khorne - ils sont d'ailleurs généralement connu sous le nom de Fantassins de Khorne - et forment une gigantesque meute, bavante et écumante, avide de sang. Même le plus grand champion du Dieu des Carnages devra le servir comme Sanguinaire afin d'être élevé au rang de Buveur de Sang, position tant enviée, s'il en est digne.

Ces démons ne semblent pas motivés par un esprit de corps et se ruent comme des engragés à la bataille pour honorer leur dieu et prouver leur valeur. Ils sont la représentation de la plus vile engeance régnant sur les champs de batailles : la cruelle et gratuite sauvagerie, la férocité à dispenser mort et désespoir, et le sadisme exacerbé du vainqueur sur le vaincu lorsque

sonne le cor de la victoire. Comme tous les Démons de Khorne, la férocité des Sanguinaires ne connaît aucune limite, et ils attaqueront tout adversaire sans crainte, ne désirant que la victoire ou la mort. Les Sanguinaires aiment à chevaucher des Juggernauts, les Coursiers de Khorne, lors des combats, hurlant leurs louanges avec hargne. Leurs bannières corrompues flottent dans une éternelle brise surnaturelle et ils se rendent au combat en sussurant les noms de leurs innombrables victimes.

La forme favorite des Sanguinaires est celle d'une créature de taille humaine, se tenant ramassée sur elle-même, le dos courbé, la tête en avant montrant un faciès rageur, désagréablement similaire à celui d'un humain. Ils ne portent aucun vêtement mais apprécient à se parer de pièces d'armures disparates, principalement de cuivre et de bronze, estampillées aux armes du Seigneur des Batailles et travaillées dans les forges démoniaques, souvent soudées à même leur peau. Celle-ci est par ailleurs écaillée variant du rouge profond à l'orange feu et dégoutte en permanence de sang.

Leurs têtes sont très allongées avec deux cornes d'une rigidité extrême et d'apparence ivoirine qui poussent sur leurs tempes. Leurs visages sont larges avec une peau si distendue qu'elle laisse paraître les caractéristiques de leurs crânes. Leurs yeux sont des abîmes profonds, d'une blancheur laiteuse et sans pupille. Ils sont dotés de griffes acérées, de crocs aiguisés, et derrière ceux-ci serpente une longue langue noire qui les caresse avec délectation et avidité. Leur salive est connue pour être un puissant acide, si puissant qu'il brûle comme le métal en fusion, occasionnant par-là même d'atroces et profondes brûlures.

Du haut du front, jusqu'au bas du dos courent une crinière fournie, d'un noir profond, et laissant apparaître de-ci, de-là, des excroissances de chair et d'os. Leurs griffes et cornes sont noires et mouchetées comme le serait un morceau de métal cramoisi par une chauffe trop longue. Malgré leurs larges épaules, leurs silhouettes sont élancées et filiformes avec de longs bras tendineux, maniant de leurs serres l'arme la plus effrayante qui soit, la Lame Infernale, qui brille d'un mortel enchantement et provoque de terribles blessures et qui peuvent terrasser même le plus brave des héros. Ces armes terrifiantes sont de

puissants artefacts qui se sont déjà maintes fois abreuvés du sang de nombreuses générations de guerriers.

On pourrait penser que c'est au cœur des combats qu'on les trouve fréquemment, dans le cœur de tous les mortels et de ceux qui suivent la voie de la damnation. Mais les guerriers de Kislev et du nord ne sont pas les seuls à ressentir la menace corruptrice du démon ; en réalité, tous les peuples ressentent ce danger depuis des temps immémoriaux.

Les Sanguinaires sont immortels, leur âge est incommensurable. Ils peuvent exister sous des formes anodines et indétectables. Dans l'Ode de Martin Lantre, le chevalier questeur doit batailler avec un de ces démons au cœur d'une forêt bretonienne. Dans la Chronique Impériale, les Répurgateurs en trouvèrent dans nombreux villages de l'Empire. Et les légendes sont foisonnantes sur ceux qui se sont trouvés face à ces créatures et ont perdu leur vie et leur âme dans les plaines et montagnes, oubliés de tous, excepté des créatures qui les accompagnent.

Profil de Sanguinaire de Khorne

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 50 | 42 | 4 | 3 | 5 | 60 | 2 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

Alignement : Chaos (Khorne)

Traits Psychologiques : Comme tout Démon Mineur. De plus, ils sont sujet à la frénésie et ont la haine des créatures et des suivants de Slaanesh. Ils font tous leurs tests de peur et terreur avec +10 au Cl, excepté si ceux-ci sont causés par des Buveurs de Sang.

Magie : Comme tous les Démons de Khorne, les Sanguinaires n'utilisent pas la magie. Voir les Auras Démoniaque (p...). Ils possèdent un bonus de +20 aux Test de Contre-Magie.

Objets Magiques : tous les Sanguinaires portent une Lame d'Enfer (voir La Magie du Chaos P...).

Règles Spéciales : Les Sanguinaires ont une attaque d'arme et une attaque de griffes ou de morsure qui ont 25% de chance de causer des blessures infectées. La morsure est empoisonnée et ils peuvent cracher du poison (équivalent au venin de scorpion) avec une portée de 10 mètres.

Ils régénèrent de la même manière qu'un Troll (voir WFB p239 or WFRP p229).

Les Sanguinaires ont 1 point d'armure sur toutes les localisations.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

### Chiens de Khorne

Démon Servant de Khorne

(Kha'a'a Khak'hyskh)

*Autres noms : Bêtes de Khorne, Chasseurs de Sang, Chiens Charniers, Les Inévitables*

Accompagnant toujours les hordes démoniaques du Dieu du Sang, les Chiens de Khorne traquent les proies que leurs maîtres ont désignés pour que leurs têtes ornent le Trône des Crânes. Ils sont capables de sentir la présence d'âmes mortelles à des kilomètres à la ronde et savent parcourir de longues distances à travers les montagnes du nord pour accomplir leur tâche. Ces monstrueux canidés forment la meute de la Chasse Sauvage de Khorne, brutale et indomptable. Ils parcourent inlassablement le monde connu, dispensant la mort sur leur passage et portant, liés à leurs colliers, les nasses lourdes des crânes déjà collectés qu'ils ramèneront au trône de leur dieu, une fois remplis.

Ces terribles prédateurs sont les suivants les plus fidèles des Champions du Chaos car offert à leur suite par le Seigneur des Chasse Sauvages lui-même en récompense des glorieux actes de barbaries de ses meilleurs sujets. Les Chiens de Khorne sont si fidèles à leurs maîtres qu'ils s'offrent sans compter à leur bien être, jusqu'au sacrifice ultime. Dans les immensité du nord où les serviteurs de Khorne s'adonnent à la Chasse Sauvage, ces puissantes machines de guerres pourchassent sans fatigue et avec une allégresse non contenue les ennemis du dieu sombre. A leur suite s'élance avec une fébrilité impatiente les avides Sanguinaires qui mêlent leurs hurlements aux aboiements des Chiens de Khorne. La vision d'une telle chasse et une terrifiante chose que bien peu saurait supporter.

Les Chiens Charniers sont parés d'immenses canines saillant d'une gueule bavant de rage et garnies de puissants crocs acérés. Ce sont de gigantesques monstres de deux à trois mètres du

museau à la queue et solidement charpentés d'une musculature surdéveloppée si commune aux démons de Khorne. Leur peau épaisse est écailleuse, à l'instar des reptiles, et varie en couleur d'un rouge violent au pourpre le plus sombre, là où saillent des excroissances osseuses à la fonction évidemment mortelle. Le long de leur colonne vertébrale, d'autres excroissances, plus grandes encore, forment une crête ivoirine qui émerge des poils drus qui la parcourent. Nombreuses sont ces créatures qui, par l'insertion de plaques métalliques rivetées à même la chair, sont complètement caparaçonnées pour la bataille. Toutes portent à leurs énormes cous des colliers d'airain les protégeant de la magie et rendant le plus puissant des mages inoffensif face à de telles engeances.

La face d'un Chien de Khorne est en permanence marqué d'un rictus de fureur et de sauvagerie qui, par lui seul, peut faire chavirer le plus courageux des guerriers. Leurs yeux, complètement vides et insondables, sont laiteux et parcourus de veines gorgées de sang qui pulse au rythme de leur violence exacerbée. Les fines lèvres qui entourent leurs énormes gueules ne savent cacher l'incroyable dentition qui les compose et qui garde à la vue de tous les restes sanguinolents de leur victimes en s'agitant à la pensée des innombrables suivantes. Tous, malgré leur puissante musculature sont élancés et rapides, avec de pattes longues qui offrent la capacité de parcourir de longues distances à des vitesses rarement égalées et dotées de griffes rétractiles qui permettent à ces monstres de s'agripper à n'importe quelle surface, leurs permettant ainsi de se rire des lois physiques qui régissent le monde.

Certains érudits pensent que les Chiens du Chaos se forment dans la matière brute du Chaos et que le collier massif et hérissé de pointes qu'ils portent à leur cou est une partie intégrante de leur corps. Ils pensent aussi que ce collier a pour fonction de lier les Champions à son dieu mentalement et c'est pourquoi il n'est pas rare de trouver un Champion du Chaos accompagné d'un Chien Charnier. Ils n'ont que partiellement raison car, bien qu'étant un don de Khorne à ses serviteurs, un Chien Charnier a surtout pour fonction de prélever le crâne des meilleurs combattant quand ceux-ci se font abattre pour qu'il ne soit pas en vain perdu. C'est aussi un

moyen assuré de se débarrasser des individus les moins fervents.

**Profil de Chien de Khorne**

| M  | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|----|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 10 | 49 | -  | 5 | 4 | 11 | 60 | 1 | -   | 10 | 14  | 89 | 89 | -   |

Alignement : Chaos (Khorne)

Traits psychologiques : Les Chiens de Khorne sont immunisés à la peur et à la terreur, à moins qu'elle soit causée par Khorne lui-même.

Magie : Voir les Auras Démoniaques (p...) pour les détails de la sauvegarde magique d'un Chien de Khorne.

Objets Magiques : Tous les Chiens de Khorne ont un Collier de Khorne (voir la Magie du Chaos p...).

Règles Spéciales : Les Chiens de Khorne ont une attaque de morsure empoisonnée. S'ils sont à plus de 12 mètres d'un Démon ou d'un suivant de Khorne, les Chiens attaqueront la plus proche créature.

Les Chiens de Khorne peuvent utiliser leurs puissantes pattes pour bondir jusqu'à 8 mètres sur un adversaire, passant au dessus des objets interposés qui mesurent moins de 4 mètres de haut. Cela leur donne un bonus pour blesser de +1 au dommages, en plus de la charge, pour le premier round de combat uniquement.

Si l'attaque de morsure est résolue avec succès, le Chien de Khorne obtient deux attaques de griffes supplémentaires. Ces griffes touchent automatiquement, et les dommages se résolvent normalement.

Ces profils peuvent être modifiés par des Attributs du Chaos

### **Juggernauts**

Monture de Khorne  
(Kha'a'a Akh'h)

*Autres noms : Pressoirs de Sang , Broyeurs d'Ames, Juggers, Pieds de Khorne, Fléau de Khorne*

Egalement appelés Monture de Khorne, les Juggernauts sont des créatures massives moitié démoniaques, moitié constituées d'acier et de

cuivre, et de muscles hyper-développés, des bêtes surpuissantes et bien plus hautes qu'un homme. Dans leurs veines court le feu de l'enfer qui anime leur cœur de démon. Les Juggernauts ont été forgés dans les flammes noires et liés par des runes maléfiqes insufflant à leurs corps couverts de rivets et de plaques de métal une rage éternelle.

Seuls les favoris les plus brutaux de Khorne ont la chance de se voir attribuer de telles montures dont la charge fait trembler le sol, et peu d'ennemi peuvent s'opposer à une telle association.

Les Juggers sont quadrupèdes, avec des corps massifs à l'extrême, ornés de puissantes têtes de bouledogues corrompus aux larges gueules, et soutenus par des pattes épaisses. Leur peau est faite de métal souple et vivant, riveté de clous aux têtes portant le symbole de la rune du Crâne de Khorne. La poitrine de ces monstruosité est largement plus protégée que l'arrière train, qui reste sans conteste d'une solidité à toute épreuve malgré cela. Une selle est souvent découpée à même la peau de la bête insensible à la douleur. Les Juggernauts varient en couleur de l'acier poli aux reflets rouges vifs au fer forgé cramoisi. Ils peuvent aussi bien arborer des visages humanoïde que des faces bestiales et plus communément celles de dogues enragés.

Il est rare de rencontrer ces puissantes machines de guerre seules, en-dedans et hors des hordes du Chaos. Il apparaît qu'elles sont toujours utilisée par les Champions comme monture leur permettant d'enfoncer les rangs ennemis comme de vulgaire fétus de paille. Lors d'un charge, rien ne peut arrêter la terrifiante cavalcade d'un Juggernauts. Aucune fortification n'est efficace face aux tonnes de métal vivant qui la percute avec tant de violence. Aucune des plus puissantes unités de cavaliers mortels n'est capables de garder ses positions quand elle affronte avec horreur la ruée d'une seule de ces créature.

Tout comme pour les Chiens du Chaos, les Juggernauts établissent une liaison spirituelle entre le Champion et son dieu. Les Juggernauts sont censés amener énigmatiquement les Champions et leurs suivants vers le prochain conflit armé pour honorer le Dieu du Sang.

Certains érudits pensent qu'ils faut voir l'origine des Juggernauts dans les Terres Sombres, au plus profond des forges des renégats Nains du Chaos. En ces terres, des bêtes hybrides appelées taurus furent altérées physiquement par les Technopêtres Nains de l'est qui leurs greffèrent de l'acier pour peau, et introduisirent de la lave maintenue en fusion par d'étranges artefacts dans leurs corps, comme combustible source d'énergie, pour servir de bélier lors des grandes batailles. Ils auraient été construits pour les légions de Khorne dans le but de respecter, sans le savoir, un pacte corrompateur qu'ils passèrent avec les Sombres Puissances et qui les amena sur les Voies de la Damnation Eternelle.

Cette théorie sans fondement aucun ne sert plus aujourd'hui qu'à alimenter la hargne des détracteurs des Nains Impériaux alors qu'ils se joignent toujours aisément à la grande croisade contre le Chaos.

Il est indéniable en revanche qu'il existe une ressemblance entre l'apparence d'un Juggernaut et celle du Père des Ténèbres, Hashut, qui prend la forme d'un taureau aux yeux enflammés et au sang bouillonnant. Une théorie, pour l'instant non contestée, explique l'origine de la trahison des Nains du Chaos par l'adoration d'un des ces démons, ce que leurs cousins impériaux feignent d'ignorer. Même si personne ne sait qu'elle est la part de vérité en cette théorie, il reste qu'elle est la plus plausible d'entres toutes.

**Profil de Juggernaut de Khorne**

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 7 | 33 | -  | 5 | 5 | 17 | 30 | 2 | -   | 89 | 6   | 89 | 89 | -   |

Alignement : Chaos (Khorne)

Traits psychologiques : Les Juggers causent la peur à toutes les créatures de moins de 3 mètres de haut qu'ils chargent.

Les Juggers sont sujets à la stupidité quand ils sont séparés de leurs cavaliers. Si un Jugger échoue à son test de stupidité, il attaquera la plus proche créature.

Ils sont complètement immunisés à toutes les autres règle de psychologie.

Magie : Voir les Auras Démoniaque (p...) pour plus de détails sur la Sauvegarde magique des Juggernauts.

Règles Spéciales : 1 attaque de corne, dommages x2 lors de la charge, 1 attaque d'écrasement qui peut être dirigée uniquement sur le devant et le derrière du Jugger. L'écrasement ignore l'Endurance et les protections de la cible et touche automatiquement celle-ci.

Les Juggers ont 2 points d'armure à la tête, aux épaules et sur le dos.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

## LES DEMONS DE TZEENTCH

### Ducs du Changement

Démons Majeurs de Tzeentch  
(Chi'Khami'Tzann Tsunoi)

*Autres noms : Seigneur Emplumé, Œil de Tzeentch, Vautour du Changement.*

Le Duc du Changement est le plus sage et le plus subtil de tous les démons majeurs, un monstre dont le regard pénètre jusqu'aux tréfonds de l'âme mettant à nu les frayeurs et les espoirs les plus intimes. Un abyme de savoir dont il ne vaut mieux pas vouloir en contempler la profondeur, ni même envier.

Ce démon est immense et terrifiant avec un corps couvert de plumes coupantes et de vastes ailes multicolores. Sa tête est celle d'un monstrueux oiseau de proie et ses jambes écailleuses portent des serres aussi acérées et mortelles que celles d'un aigle. Les plumes du démon sont de couleurs variées, mais sont toujours très vives : jaunes flamboyants, rouges chatoyants et bleus profonds. Leur peau vibre d'une énergie surnaturelle car tout comme le sang coule dans les veines des mortels, des courants de magie pure parcourent en permanence leur corps.

Les Ducs du Changement sont aussi appelés Seigneurs de la Transformations et leur apparence n'est jamais la même. Des variations de couleur, de taille et même de caractère peuvent apparaître à n'importe quel moment, rendant ces démons imprévisibles comme l'est la puissance magique qu'ils maîtrisent comme aucune autre créature n'est capable de maîtriser. Ils n'ont d'autre but que de semer la division et la discorde, aussi, nombreux sont ceux qui

suivent leurs caprices aveuglément pour finir pris à leur propre piège. Leurs aptitudes à dénouer la trame du destin les rends particulièrement enclin à déjouer les pièges d'un pacte bien pensé et bien formulé et rares sont ceux qui se risquent à les invoquer.

Aucun secret ne peut être dissimulé au regard omniscient des Ducs du Changement car les ambitions et les peines de mortels sont insignifiantes à côté de leur contemplation éternelle. Comme il se doit pour de la part de créatures faites d'énergie pure et liées à la volonté du Maître de la Magie, les Ducs du Changement sont des sorciers accomplis. Les vents de magie leur obéissent au doigt et à l'œil, les rendant capable de soulever des tempêtes de mutation ou d'annihiler les ennemis de Tzeentch à grand renfort d'éclairs multicolores.

Bien que les Ducs du Changement préfèrent nettement user de leur magie et manigancer pour atteindre leurs buts, ils n'en sont pas moins de redoutables combattants dont les griffes longues comme des faux peuvent perforer même les armures les plus épaisses. Au cours des millénaires, nombreux sont les grands héros à avoir sous-estimé la puissance de ces créatures étranges au corps gracile et aux ailes fragiles, pour voir par la suite leurs lances et leurs épées se briser contre la peau de ces êtres immortels.

A l'image de leur Maître le Grand Architecte, les démons majeurs de Tzeentch sont des créatures manipulatrices et complètement imprévisibles. Elles sont promptes à répondre aux invocations, mais également encline à délivrer des conseils erronés ou des prophéties servant leurs propres buts. De nombreux Champions ont pactisé avec l'une d'entre elles pour se voir accorder de puissants pouvoirs, mais ces alliances les ont le plus souvent conduit à leur ruine, faisant d'eux des êtres atrocement corrompus par les mutations du Chaos. Néanmoins, ceux d'entre eux qui se montrent suffisamment rusés pour tirer leur épingle du jeu reçoivent une puissance incommensurable.

Profil de Duc du Changement de Tzeentch

| M | CC | CT | F | E | B  | I   | A  | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|-----|----|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 90 | 95 | 7 | 7 | 40 | 100 | 10 | -   | 90 | 90  | 90 | 90 | 30  |

Alignement : Chaos (Tzeentch)

Traits psychologiques : Les Ducs du Changement causent la Terreur à toutes les créatures de moins de 3 mètres de haut. Les créatures causant la Terreur causent aussi la Peur.

Ils sont sujets à la Haine en présence des serviteurs de Nurgle.

Magie : Voir les Auras Démoniaque (p...). Les Ducs du Changement sont des sorciers accomplis et la magie n'a aucun secret pour eux. Ils sont capable de générer n'importe quel effet magique, parmi les 9 sortilèges qu'ils connaissent, lorsqu'ils le désirent et disposent d'un bonus de +40 aux Tests de Contre-Magie.

Un Duc possède une Arme Chaotique dotée d'un pouvoir et 1D6 objets magiques déterminés aléatoirement.

Règles Spéciales : Les Ducs du Changement ont 2 points d'armure sur tout le corps.

Ils disposent tous de la compétence Chance.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

### Horreurs de Tzeentch

Démons Mineurs de Tzeentch  
(Tsani'Kchami'i)

*Autres noms : Horreur Caquetante, Vent de Folie, Indicible Raillerie de Tzeentch, Tourbillon de Destruction, Geignard.*

Les Horreurs de Tzeentch sont des créatures faites de magie brute. Elles sont emplies d'une énergie infinie et sautent et tourbillonnent comme des toupies sur le champ de bataille, caquetant et ricanant, incapables qu'elles sont de maîtriser les forces qui se déchaînent en elles. Elles brillent et crépitent quand elles se déplacent, générant une ahurissante aura aux couleurs éclatantes et changeantes.

Les Horreurs de Tzeentch n'ont pas d'intelligence et leurs actions se révèlent d'une incohérence telle qu'elles semblent bien plus muent par la puissance magique qui s'agite en elles que par réflexion. Elles incarnent l'aspect le plus grandiose de la folie et le seul fait de les contempler suffit à chavirer les plus endurcis.

Il existe deux types d'Horreurs, identifiables par leur couleur. Au départ, ce sont toutes des Horreurs Roses qui s'agitent en tout sens. Quand une Horreur Rose est blessée de quelque manière que ce soit, elle émet un cri perçant qui déchire l'air et se sépare en deux Horreurs Bleues caquetantes. Les deux espèces continuent à se battre ensemble dans un mélange rayonnant et insoutenable de bleu et de rose, les couleurs de Tzeentch.

Il est rare de les invoquer pour autre chose que de semer le désordre et la destruction autour de soi. Les Horreurs invoquées sont rarement sous contrôle et celles-ci ne se soucient que rarement de leur invocateur. Elles sont si imprévisibles qu'il se peut même qu'elle ne fasse rien de se qu'attend celui-ci.

Profil d'Horreur Rose de Tzeentch

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 50 | 45 | 4 | 3 | 5 | 60 | 2 | 90  | 90 | 90  | 90 | 90 | 01  |

Profil d'Horreur Bleue de Tzeentch

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 35 | 25 | 3 | 3 | 5 | 70 | 1 | 90  | 20 | 20  | 20 | 20 | 01  |

Alignement : Chaos (Tzeentch)

Traits psychologiques : Comme tout Démon Mineur.

Magie : Voir les Auras Démoniaque (p...). Les Horreurs, Bleues et Roses, connaissent un sortilège de Tzeentch de Niveau 1.

Règles Spéciales : Les Horreurs Roses, lorsqu'elles doivent normalement mourir, donnent naissance à deux nouvelles Horreurs Bleues identiques (mutations comprises) immédiatement actives.

Les Horreurs sont en perpétuel mouvement, c'est pourquoi il n'est pas possible de les prendre pour cible avec une arme de jet.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

## Incendiaires de Tzeentch

Démons Servants de Tzeentch  
(K'Chanu'tsani'i)

*Autres noms : Horreur Flamboyante, Démons du Feu Sacré de Tzeentch, Incandes.*

Les Incendiaires sont parmi les plus étranges de tous les démons connus. Leur partie inférieure ressemble à un énorme champignon renversé dont le pied est devenu un puissant corps musclé muni de deux bras flexibles crachant des flammes magiques. Ils n'ont pas de tête : leurs yeux et leur gueule béante se trouvent entre leurs bras oscillants. Les Incendiaires sont très agiles. Leur corps fongöïde peut se fléchir avec une grande force, leur permettant de sauter et de bondir.

Ils sont constitués de la même énergie magique que celle des Horreurs mais les Incendiaires donne l'apparence de contrôler parfaitement les manifestations bouillonnante de celle-ci. Au contraire des Horreurs, ils représentent la maîtrise complète de leur état et massacrent sans relâche, avec un soin méticuleux et une rigueur telle, les créatures qui les entourent qu'ils ne dégage aucune émotion perceptible.

C'est dans un calme le plus total que les Incendiaires bondissent, enflent des relents de puissances magiques et les laissent déferler par leurs gueules avides, comme si leur tâche se devait d'être réglée et parfaitement mécanique. C'est dans cette destruction aveugle, mécanique et sans émotion que ces créatures incarne la folie et le chaos dans sa plus simple expression de stupidité.

Bien que les Incendiaires évolue sans passion, les langues d'énergie qu'ils laissent échapper de leurs gueules déferlent sur le champ de bataille et plus rien n'est impossible, car c'est bien d'énergies purement chaotiques qui naissent de ceux-ci. La puissante présence de ces créatures posément destructrice laisse toujours présager du plus terrible et indescriptible carnage que peut engendrer le Chaos.

Seul un fou se risquerait à invoquer un Incendiaire.

Profil d'Incendiaire de Tzeentch

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 9 | 35 | 45 | 5 | 4 | 11 | 40 | 2 | 0   | 90 | 0   | 90 | 90 | 0   |

Alignement : Chaos (Tzeentch)

Traits psychologiques : Les Incendiaires sont totalement immunisés à la psychologie.

Règles Spéciales : Les Incendiaires se déplacent par bonds très rapides de 15 mètres de longs et 1,80 mètres de hauteur, offrant un spectacle quasi-comique à leurs adversaires.

Ils possèdent deux attaques par morsure ou deux par jet de flammes, qui peuvent être utilisées en corps à corps. Chaque bouche cracheuse de feu peut visée n'importe quelle cible autour de l'Incendiaire à une portée de 15 mètres. Les dommages se calculent avec une FE de 6 et ce sur un groupe 1D3 individus. Les règles normales du feu s'applique à ce type d'attaque.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

## Disques de Tzeentch

Monture de Tzeentch  
(K'echi'tsonae)

*Autres noms : Requins Célestes, Banc Affamé du Warp.*

Les dangereux Disques de Tzeentch sont des entités destructrices qui ne vivent que dans l'immensité du Warp. Ce sont de gigantesques requins avides qui chassent dans les océans de magie brute où même les démons les plus puissants sont vulnérables à leurs attaques voraces.

Les Disques de Tzeentch prennent la forme de créatures improbables, aplaties qui ressemblent à de grandes assiettes garnies de longues dents effilées et barbelées comme des harpons et des épines acérées. Certains érudits affirment que cela est du aux forces qui ordonnent la planète, obligeant à ces créatures à se courber face aux puissances. Dans leur état de disque, ceux-ci n'ont pas de membres et ne se déplacent qu'en planant dans les airs, comme s'il étaient en perpétuelle lévitation.

C'est en bande qu'apparaissent les Disques, surgissant toujours de l'immensité du ciel et plongeant dans les batailles dans un silence glacial. Il est rare qu'un seul Disque apparaisse

alors que plusieurs bancs peuvent faire apparition et assombrir le ciel dans son entier.

Lorsqu'un champion de Tzeentch a besoin d'une monture et qu'il est particulièrement apprécié, il peut monter un Disque pendant la bataille, s'élevant au-dessus de ses ennemis et plongeant pour délivrer ses attaques. Les autres Disques présents au combat sembleront agir de concert à la créature portant le champion.

Profil de Disque de Tzeentch

| M  | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|----|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 12 | 35 | -  | 3 | 3 | 11 | 30 | 1 | 0   | 90 | 90  | 90 | 90 | 0   |

Alignement : Chaos (Tzeentch)

Traits psychologiques : Les Disques sont totalement immunisés à la psychologie.

Les Disques ne sont pas soumis à l'Instabilité s'ils sont montés car ils puisent leur énergie du cavalier.

Règles Spéciales : Les Disques possèdent une attaque par morsure. Lorsqu'ils n'ont pas de cavalier, il sont capables de fondre sur une victime, de la mordre et de fuir le combat sans se soucier d'une riposte. Ils peuvent aussi enlever un adversaire et le lâcher de très haut dans le ciel pour voir son corps se fracasser sur le sol.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

## LES DEMONS DE NURGLE

### Grands Immondes

Démons Majeurs de Nurgle  
(Bahk'Guranhi'aghkami)

*Autres noms : Seigneur des Pestes, Maître des Mouches, Nurgle, Grand Père Nurgle, Grand Sanieux.*

Le Grand Immonde ressemble à Nurgle lui-même : immense, vert de peau et boursoufflé par les maladies. Pus et sanie s'écoulent de furoncles et d'ulcères scintillants sur sa peau lépreuse. Des organes en putréfaction débordent par les plaies de sa peau répugnante.

Bien que leur apparence soit horrible et écœurante, les Grands Immondes ont une nature

grégaire et même sentimentale ; ils sont fiers des maladies et des exploits de leurs fidèles. Leurs corps grouillent de minuscules démons, les Nurglings, accrochés à leur chair, léchant leurs furoncles et se chamaillant pour attirer l'attention de leurs maîtres. Ces minuscules créatures éclosent de pustules dans la chair du Grand Immonde et sont constamment renouvelées dès qu'elles sont projetées au loin, écrasées voire dévorées par leur maître. Le démon peut vomir un flot de sang, d'asticot, de bave et d'autres saletés putrides qui noie ses victimes dans des ordures contaminées.

Le Grand Immonde est aussi appelé Grand Sanieux ou Mabrothrax. Lorsqu'on le désigne sous ce dernier nom, on a bien souvent l'erreur de lui associer l'état d'élémental de peste. Le Grand Immonde, malgré son penchant à s'incarner physiquement afin que tous puissent contempler le visage de Nurgle, est capable de se matérialiser en un vent nauséux et contagieux pour infecter de ses germes les environs qu'il parcourt.

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, ces Démons Majeurs ne sont pas avides de massacre et certainement pas poussés par une motivation morbide. En réalité, les Grands Sanieux sont motivés par les espoirs qui naissent des surpassements des trivialités de la vie des créatures vivantes. Ils sont énergiques et vocifèrent en permanence, pleins qu'ils sont d'enthousiasme pour l'accomplissement de la tâche qu'ils assument. Leur nature grégaire les conduit à adopter une attitude paternelle et aimante envers leurs suivants, du Champion exalté à l'insignifiant Nurgling, les considérant comme leurs enfants.

Cette combinaison de corruption physique et de force vitale est caractéristique de ces puissants Démons. L'expression familiale d'appartenance est d'ailleurs un leitmotiv des sentiments exprimés par tous les serviteurs de Nurgle. C'est d'autant plus évident lorsque l'on est témoin de la venue de la horde insouciant qui compose la suite des Sanieux.

La horde s'organise en une longue procession de chariots et roulottes délabrés qui transportent toutes les pestilences et fléaux des vivants. L'infection régnante se lit jusque dans l'état même des voitures dont les haubans tombent en

lambeaux, couverts de pus, les cadres tordus ou brisés et les ferrures rongées par la rouille. Au sein de la caravane toute n'est empressement et activité car le Sanieux prépare l'odieuse spectacle de la vie qu'il destine aux villages, villes ou armées des humains. La horde est comme un cirque dont le thème principal est la vie dans tous ces états et le final, la mort ou, pour certains, les affres d'une vigueur surnaturelle qui les conduira à suivre l'infatigable cohorte sur les voies de la Damnation.

Alors que la caravane approche de sa destination, l'excitation des démons se propage fiévreusement. Les Portepestes font le plein de peste et de maladies, comptant les réserves d'infections, le nombre de Nurglings, les autres Portepestes, et éventuellement tout ce qui reste debout assez longtemps pour être compté, ainsi qu'eux même. Au milieu du bourdonnement intense provoqué par le décompte sans fin des Portepestes, les Nurglings jacassent et piaffent d'impatience comme des petits enfants prêts à participer à une grande fête. Ils se chamaillent et se tordent, ricanent et piaillent, et leur nombre augmente et diminue en dépit des tentatives des Portepestes pour les compter. Au milieu de ce brouhaha de cette attente, les Bêtes de Nurgle, pleines d'affections, sautent sans retenue de Portepeste en Portepeste, comme des petits chiens excités, dégoulinant de bave poisseuse et les déposant partout sur leur passage.

Le Grand Puant s'exprime enfin, et c'est avec une force et une éloquence qui indique sans erreur qu'il est le directeur de la troupe qui compose sa horde. Il harangue ses serviteurs de Portepestes, de Nurglings et autres Bêtes, provoquant leur enthousiasme en leur rappelant la délicatesse exquise des célèbres maladies du passé. Il mentionnera au passage l'océan rouge sombre de l'exemplaire déchéance provoquée par la variole pourpre, la fine texture écaillée et le goût légèrement salé de l'eczéma. Alors que la multitude l'acclamera encore plus, il décrira le scintillement diamantin d'un furoncle jaillissant sur un visage, et la satisfaction finale de son explosion, exposant une cavité miroitante de chairs inflammées.

**Profil de Grand Immonde de Nurgle**

| M | CC | CT | F | E | B  | I   | A  | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|-----|----|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 90 | 93 | 7 | 7 | 39 | 100 | 10 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

Alignement : Chaos (Nurgle)

Traits Psychologiques : Comme tout Démon Majeur.

Magie : Voir les Auras Démoniaque (p...) pour les détails de la sauvegarde magique du Grand Immonde.

Un Démon Majeur de Nurgle a 7 sorts déterminés aléatoirement - le premier sort généré de n'importe quel niveau sera un Sort de Nurgle comme décrit (voir Magie de Nurgle).

Objets Magiques : Tous les Grands Immondes possèdent 1D6 objets magiques.

Règles Spéciales : Au combat, un Grand Sanieux utilise 8 attaques de griffes, 1 de morsure ou de corne, et une de coup de patte/écrasement. Si une attaque de morsure est lancée avec succès, la victime sera automatiquement mordu par la langue serpentine du Sanieux, provoquant des dommages de Force 4. Les attaques par griffes et morsure causent des plaies infectées.

Chaque round, les créatures vivantes en contact avec un Grand Immonde doivent tester leur Endurance ou être victime de la Peste de Nurgle.

Les Grands Immondes régénèrent de la même manière qu'un Troll (WHB p239 ou WFRP p229).

Tous les Grands Immondes sont capables de vomir un Flot de Putréfaction (voir P...).

Les Sanieux ont 2 points d'armure sur toutes les localisations.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

### **Portepestes de Nurgle**

Démons Mineurs de Nurgle  
(ghkam' ghran' ngi)

*Autres noms : Corrompus, Portevermine, Comptables de Nurgle.*

La plus raffinée des concoctions viciées de Nurgle offert en contribution au monde est la Pourriture de Nurgle, une maladie progressive combinant les pires caractéristiques de toutes les pestes qui infectent les vivants. C'est une malédiction des plus horribles car elle ne se

termine pas avec la mort, c'est une contagion démoniaque et non mortelle, et elle infecte l'âme aussi bien que le corps. Quand un mortel meure de la Pourriture de Nurgle son âme est destinée à Nurgle, et c'est de cette matière spirituelle Nurgle modèle ses Démons mineurs, les Portepestes. C'est souvent pour éviter ce destin que de nombreux malades de la Pourriture de Nurgle s'engagent dans des quêtes mortelles, espérant une fin propre et définitive.

Les Portepestes sont aussi appelés Comptables de Nurgle car leur travail est de comptabiliser toutes des différentes maladies et pourritures que leur maître répand sur le monde et d'évaluer leurs incidences. Ils sont entourés du constant brouhaha de leur compte et de l'éternel bourdonnement des mouches énormes qui planent comme un nuage noir au-dessus de leurs têtes. Ils véhiculent le mal qui les a rongés avec la même puissance que celle d'un Sanieux. Organiser et rassembler les hordes démoniaques de Nurgle, conserver les maladies, choisir un destin approprié pour chaque nouvelle victime, et essayer et de garder un ordre sur ce qui est naturellement une horde chaotique, voilà leur rôle ingrat. Comme les vivants tentent en vain d'imposer un ordre et un sens à leur vie, la tâche des Portepeste est impossible à réaliser.

La voix des Portepestes est profonde, grave et monotone, emplie de lassitude. Leurs comptes a peu de chances de se terminer car il est impossible de compter quoi que ce soit au milieu de cette chose qu'est le chaos, mais rien ne saurait les décourager dans leurs efforts. Ils sont les incarnations démoniaques des besoins des vivants d'imposer un sens à un monde insensé et insouciant.

Les Porte pestes ont des peaux vertes et putrides, crevassées et nauséabondes comme celle de Nurgle lui-même. Ils ont un unique œil et une corne sort de leur front lors des derniers stades de la Pourriture de Nurgle. Les Portepestes sont armés d'une Epée Pestilentielle barbelée dont le contact apporte maladie et mort.

Lorsque apparaît un Portepeste, il est souvent trop tard et c'est signe qu'un Sagnieux approche. C'est dans les comptes de ces démons qu'un Grand Immondes daignera se présenter ou pas. Mais la présence de Portepestes est un événement suivi par les suivants de Nurgle qui

profitent de leur présence pour accentuer le désastre environnant pour attirer un Seigneur des Pestiférés et le regard de Nurgle.

**Profil de Portepestes de Nurgle**

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 50 | 42 | 4 | 3 | 5 | 60 | 2 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

Alignement : Chaos (Nurgle)

Traits Psychologiques : Comme tout Démon.

Magie : Un Portepeste connaît un sort de niveau 1 déterminé aléatoirement (voir Magie de Nurgle).

Objets Magiques : Un Portepeste peut porter une Arme du Chaos déterminée aléatoirement à la place de son Epée Pestilentielle (voir plus bas).

Règles Spéciales : Un Portepeste à une attaque de corne et une attaque d'arme avec son Epée Pestilentielle. Les Portepestes reçoivent aussi une attaque additionnelle grâce à leur corne dans le tour où elle charge au corps à corps. Toutes les attaques de cornes sont résolues avec un bonus de +10 en CC.

Toutes les créatures vivantes engagées dans un combat au corps à corps contre un Portepeste risquent d'attraper la redoutable Pourriture de Nurgle (voir Pourriture de Nurgle).

Toutes les créatures vivantes subissant une blessure d'Epée Pestilentielle contracte la peste sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un D6. Déterminez le type de peste dans le Tableau des Dons de Nurgle.

Les Portepestes sont survolés par un nuage de mouches qui bourdonnent autour d'eux et leurs adversaires au combat. Ils n'affectent pas les Portepestes, mais ils distraient leur ennemi en entrant dans sa bouche, ses narines et ses yeux. Un adversaire d'un Portepeste au corps à corps souffre donc d'un modificateur de -10 pour toucher.

La peau nécrosée endurcie et la masse de bave recouvrant le corps des Portepestes leur confère 1 point d'armure sur tout le corps.

La bave recouvrant le corps des Portepestes est un poison mortel combinant les effets de l'Humanicide, de l'Elficide, de la Racine Noire et du Besticide. Chaque adversaire blessé par une

corne de Portepeste ou une attaque d'Épée Pestilentielle souffrira de blessures empoisonnées.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

### Nurplings

Servants démoniaque de Nurgle  
(Khan' gurani'i)

Autres noms : Minuscules de Nurgle, Petits Nurgle, Boules de Pus, Vermines de Nurgle

Les intestins pourris des Grands Immondes sont gonflés de pus et de contagion, et dans chaque renflement grandit un minuscule et malveillant démon appelé Nurpling. En mûrissant, il se nourrit des déjections du Grand Immonde et finalement éclot, comme un bouton ou une pustule. En un sens, les Nurplings sont vraiment les enfants des Grands Immondes. Peut-être est-ce pour cela que ces Démons Majeurs font montre d'une fierté toute paternelle envers ces petites créatures, leur permettant de lécher leurs plaies, et les élevant affectueusement. Cependant, cela ne les empêche pas les fiers parents d'écraser leur progéniture sous leurs pieds, ou d'en gober un ou deux dans un moment de faim impulsive.

Les Nurplings peuvent aussi naître du pus répandu par un Grand Immonde quand il se déplace. Ceux-ci se cachent dans la boue formée par le pus et la terre sur le sol qu'ils façonnent en de petits cocons gluants. Quand un mortel marche dessus, l'infamie pénètre à l'intérieur de son corps, faisant son chemin dans ses intestins. Là les Nurplings s'enkystent et se développent jusqu'à ce qu'ils soient prêts à sortir. Quand le Nurpling approche de sa maturité, ses cris obscènes peuvent être entendus à travers l'abdomen de la victime, insultant chaque personne à proximité. Quand il est prêt, le Nurpling escalade le conduit digestif, quittant son hôte par l'une ou l'autre de ses extrémités. Le Nurpling est alors libre de rejoindre ceux de son espèce ou de prendre résidence dans la fosse sceptique d'une maison, dans un tas de détritux ou un autre endroit tout aussi déplaisant. Ils sont naturellement malicieux mais ont un caractère sociable et ils aiment roder autour des habitations humaines si ils ne peuvent trouver d'autres Nurplings. Ils aiment voler de petits

mais précieux objets, faire tourner le lait, et perpétrer d'autres méfaits de cette sorte. Les Nurplings se souviennent toujours de leurs parents humains avec affection, et reviennent furtivement pour montrer leur gratitude sous la forme de plaques de pustules ou de quelque maladie qu'ils jugent intéressantes.

Les Nurplings sont des images miniatures de Nurgle lui-même, avec des visages amicaux et malicieux, des petits corps verts et bouffis, et des membres qui sont toujours tordus et disproportionnés. Ils sont sociables, agiles et constamment actifs. Habituellement, ils escaladent le corps du Grand Immonde, grattant sa peau, piaillant avec plaisir quand leur maître si leur maître les récompense d'une friandise ou d'une caresse, ou encore se disputant les uns les autres pour les replis les plus confortables de la carcasse du Grand Immonde. Quand ils se retrouvent face à l'ennemi, ils avancent en une furieuse petite nuée, griffant et rongant les jambes de leur adversaire, mordant ses chevilles et léchant toutes les plaies et les écorchures qu'ils découvrent. Leurs petites dents sont pointues comme des rasoirs, et ils arrachent grâce à celles-ci de petits morceaux infectés sur leurs victimes mais ils sont rarement capables de les tuer sur le coup.

Un Nurpling seul est un être désespéré qui n'a plus la présence réconfortante des sien et de son géniteur. Il n'est pas difficile d'invoquer un Nurpling, et même si son utilité n'est que peut certaine, il est assuré qu'il cherchera toujours à atteindre les buts qui lui sont fixés pour retourner parmi les siens.

Selon une comptine populaire, un être solitaire similaire dont le portrait ne laisse aucun doute sur sa nature, d'une intense tristesse, devint l'animal de compagnie dévoué d'un jeune garçon, et ceci même lorsque ce dernier devint un dévoué Portepeste

Profil de Nuée de Nurplings de Nurgle

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 30 | 30 | 3 | 3 | 15 | 40 | 2 | 70  | 30 | 25  | 30 | 30 | 45  |

Alignement : Chaos (Nurgle)

Traits Psychologiques Spéciaux : Les Nurplings sont sujets à la frénésie contre tous les Démons et Champions de Tzeentch. Sinon, ils obéissent

aux règles standard de psychologie des Servants Démoniaques.

Règles Spéciales : Les Nurglings attaquent habituellement en mordant leurs adversaires - et comme ils sont nombreux, ils peuvent combattre devant, sur les cotées et derrière.

Toutes les créatures vivantes engagées au combat au corps à corps contre des Nurglings risque d'attraper la terrible Pourriture de Nurgle (voir Pourriture de Nurgle).

### **Bêtes de Nurgle**

Créature de Nurgle  
(Gu'nagh' ghyran)

*Autres noms : Créatures de Nurgle, Les Bêtes, Limace Chasseresse, Caniches de Nurgle*

La Bête de Nurgle ressemble à un horrible conglomérat de créatures impies. Elle a le corps lisse et gluant d'une limace couleur brun pâle, des pieds palmés qui pendent sans utilité aucune sur ses flancs, une face pleine de tentacules verts qui se tortillent en tout sens, et une queue fouettant frénétiquement l'air d'un coté à l'autre de son corps. La Bête n'est pas moins mortelle qu'elle est laide, son contact provoquant la paralysie et ses sécrétions corrompant tout se qu'elles recouvrent. La proximité d'une Bête est suffisante pour tuer de petits animaux et des plantes, tout en amenuisant la force vitale des plus grosses créatures. La Bête est la grande incarnation de la déchéance.

En dépit de son apparence effrayante et de ses mortels attributs, la Bête est une créature amicale et affectueuse se comportant avec respect et affection comme le ferait un chiot sympathique et joueur. Elle sollicite l'attention, accueillant les nouveaux venus en leur bavant abondamment dessus avec ses tentacules visqueux. Elles peuvent rarement contenir leur joie et laissent de petites flaques de bave acide acre derrière eux.

Toutes ces attentions ne sont pas un problème pour les autres créatures de Nurgle, mais a tendance à tuer les mortels rapidement. Une fois que le nouvel ami de la Bête arrête de bouger, son intérêt passe rapidement à une autre cible, et de cette manière la créature tue allègrement et affectueusement et détruit tout ce qu'elle touche. Comme la Bête a seulement une intelligence

rudimentaire, elle n'anticipe jamais le résultat de son comportement amical, et ne retient qu'une légère sensation de déception quand chaque nouveau camarade de jeu devient immobile et ennuyeux.

Au combat les Bêtes courent en tout sens dans leur impatience de rencontrer de nouveaux amis, roulant constamment sur elles-mêmes et invitant les Portepestes à gratter leur dos et à éclater leurs pustules. Les Portepestes essaient de maintenir l'ordre, encourageant les Bêtes à aller dans certaines directions, à attaquer ou à rester en arrière comme il se doit. Comme administrateurs et chefs des hordes de Nurgle, les Portepestes sont vus par les Bêtes comme leurs maîtres et amis. Les Bêtes sont des créatures intensément loyales et ont toujours envie de plaire, c'est pourquoi elles s'attachent de façon invariable à un Portepeste en particulier.

Profil de Bêtes de Nurgle

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A  | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|----|-----|----|-----|----|----|-----|
| 3 | 30 | 0  | 3 | 5 | 15 | 30 | D6 | 6   | 24 | 10  | 89 | 89 | 0   |

Traits Psychologiques: Les Bêtes ont peur feu. Sinon, elles sont complètement immunisés à la psychologie.

Règles Spéciales : En combat une Bête projette ses horribles suçoirs blanchâtre pour attraper ses victimes. Elle attaque avec 1D6 suçoirs pendant un Round de combat ; les points d'armure de la victime ne sont pas pris en compte dans le calcul des dommages. En plus des dommages normaux, chaque suçoir injecte un poison paralysant. Pour chaque attaque réussit, la victime doit réussir un test contre le poison ou être paralysée. La Bête, venant de paralyser sa victime, ne fera rien d'autre que d'e,rouler sa queue solidement autour de sa prise. Dès qu'elle disposera d'une ou deux heures de tranquillité, la Bête secrètera des sucs digestifs qui dissoudront petit à petit la proie impuissante. Ceci ne concerne que le premier adversaire, les autres seront paralysés mais non emportés.

Toute personne qui coupe la traînée de bave nocive sans bondir par dessus, a 5% de chance de glisser et donc de perdre 1 point de Blessures dû aux acides corrosifs et d'avoir 5% de chance d'attraper la Peste de Nurgle. Il est donc important de noter le déplacement exact de la Bête pour localiser la position des traînées de bave.

## LES DEMONS DE SLAANESH

### Gardiens des Secrets

Démons Majeurs de Slaanesh  
(Q'tlahsi'issho'akshami)

*Autres noms : Tueur de Slaanesh, Festoyeurs des souffrances, Vil, Corrupteur Charnel, Grand Cornu.*

Les Gardiens des Secrets sont des êtres immenses et puissamment bâtis. Il est difficile de savoir de quel sexe appartient un individu, tant la marque de Slaanesh est profondément ancrée à leur corps. Une aura de mystère plane autour d'eux et la curiosité qu'ils inspirent est l'arme qu'ils utilisent pour attirer les fidèles.

Un Gardien des Secrets combine plaisir sensuel avec force brute et pouvoir primitif. C'est un monstre gigantesque à tête de taureau avec deux paires de bras dont l'une se termine par deux énormes pinces de crabe. Sa tête et son corps puissamment musclé sont parés de bijoux et de soieries délicates et ses pinces coupantes comme des rasoirs sont décorées de laques chatoyantes. Un Gardien des Secrets ne supporte que peu le mauvais goût et apprécie fortement les soins apportés au corps. C'est parmi les plus beaux des spécimens de toutes races que le Gardien choisit ses serviteurs.

Les Gardiens des Secrets sont sans conteste les plus fascinants et les plus beaux des immortels. Ce sont des créatures extrêmement intelligentes et calculatrices, dont les douces paroles mielleuses et les attitudes langoureuses cachent le vrai pouvoir. Un mortel restera fasciné devant l'étrange beauté sensuelle du Gardien des Secrets, pendant que les terribles pinces du démon mettront en pièces la créature en contemplation et que l'âme de la victime ira subir les affres du tourment, comme beaucoup d'autres avant elle, au sein même des Royaumes du Chaos.

Un Gardien des Secrets est capable de savoir au plus profond des êtres ce qu'ils désirent le plus au monde. Celui-ci satisfera toujours un souhait afin de lier à lui par le dû un mortel. La contrepartie est rarement formulée de façon compréhensible et lorsque le Démon réclame son dû, il est rare que l'on sache respecter l'accord passé avec lui.

Profil de Gardiens des Secrets de Nurgle

| M | CC | CT | F | E | B  | I   | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|-----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 90 | 93 | 7 | 7 | 39 | 100 | 6 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 18  |

Alignement : Chaos (Slaanesh)

Traits Psychologiques : Comme tout Démon Majeur. Ils sont sujets à la Haine et la Frénésie lorsqu'ils sont en présence des serviteurs de Khorne.

Magie : Voir les Auras Démoniaque (p...) pour les détails de la sauvegarde magique. Les Gardien des Secrets connaissent 6 sortilèges de niveaux variables.

Un Démon Majeur de Slaanesh à 50% de chance de posséder une Armure du Chaos, ainsi que 1D4 objets magiques déterminés aléatoirement.

Règles Spéciales : Au combat, un Gardien des Secrets utilise 4 attaques de griffes ou 4 attaques armées, 1 de morsure ou de corne, et une de coup de patte/écrasement.

Musc Soporifique : Les êtres à proximité d'un Démon Majeur de Slaanesh sentent leurs membres s'alourdir. Toute créature en contact avec lui voit ses caractéristiques de combat divisée par 2.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

### Les Démonettes de Slaanesh

Démons Mineurs de Slaanesh  
(Q'tlahs'itsu'aksho)

*Autres noms : Enfants de Slaanesh, Les Débauchées, Porteurs des Dégradations Joyeuses, Donateurs d'Indescriptibles Délices, Questeurs Décadents.*

Les Démonettes sont les plus nombreuses de tous les démons de Slaanesh. Elles ont une beauté perverse, dénaturée et inquiétante mais elles sont aussi indéniablement très puissantes. C'est toujours dans les plus beaux atours et à l'apparence exacte de l'idéal sexuel de leurs proies que les Démonettes apparaissent aux mortels. Une fois la victime enchaînée à elle par un amour passionné, les Démonettes découvrent à leur " bien aimé(e) " leur véritable apparence

sans que la victime y voit généralement matière à s'interroger.

Les Démonettes affectionnent particulièrement les cibles bien faites et qui évoluent dans un cadre luxueux. Heureux soit le pou ! Elles ont un fort appétit de sensations et pousse toujours leur amant à plus de folies pour qu'elles soient contentées. Ce sont de dangereuse manipulatrice qui jouent parfaitement le rôle de concubine passionnée et de bon conseil en matière de politique, de corruption ou d'économie.

Les Démonettes sont des combattantes agiles et rapides, dont les mains en forme de pinces peuvent trancher la peau et percer les armures. Elles ont la peau et les cheveux blancs mais se teignent souvent le corps ou le décorent de motifs pastels bleus ou roses. Leurs grands yeux verts brillent d'une flamme malveillante. Non seulement elles sont d'une beauté raffinée mais elles exhalent un musc puissant qui plonge une victime dans un état de contemplation tel qu'il s'abandonne avec plaisir à celles-ci. Une victime connaîtra toujours l'extase ultime avant qu'une Démonette ne s'empare de son âme pour que celle-ci connaisse une nouvelle sensation plus intense encore : celle de la tourmente et de la damnation éternelle.

Profil de Gardiens des Secrets de Nurgle

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 57 | 42 | 4 | 3 | 5 | 60 | 3 | 10  | 89 | 89  | 89 | 89 | 89  |

Alignement : Chaos (Slaanesh)

Traits Psychologiques : Provoque la Peur chez les créatures de moins de trois mètres. Immunisée contre les effets psychologiques sauf ceux produits par les divinités ou les Démons Majeurs. Elles sont sujettes à la Haine des créatures et adeptes de Khorne.

Magie : Les Démonettes peuvent connaître un sortilège de niveau un.

Un Démon Mineur de Slaanesh à 10% de chance de posséder un objet magique déterminé aléatoirement.

Règles Spéciales : Au combat, une Démonette utilise 2 attaques de griffes et une attaque Caudale.

Aura de Slaanesh : Les Démonettes sont entourées d'une aura de séduction presque tangible qui détourne l'attention de leurs ennemis. Toute créature en contact avec l'une d'elles subit une pénalité de -10 à ses caractéristiques mentales jusqu'à un minimum de 20.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

Remarque : Les serviteurs zélés de Slaanesh peuvent lancer un sortilège d'Evocation de Démons Mineurs pour que 1D6 Démonettes sur leurs Montures de Slaanesh apparaissent. Pour que ces Démons partent en laissant leurs évocateurs tranquilles, le sacrifice de l'un d'eux est nécessaire.

### Les Bêtes de Slaanesh

Démons Servants de Slaanesh

(Q'qha'shy'ythlis)

*Autres noms : Diaboliques, Béliers, Suppôts de Slaanesh.*

La Bête de Slaanesh est un démon étrange, un hybride comme seul le Chaos peut créer, mélange de scorpion, de reptile et d'humain. Avec sa longue queue hérissée de pointes, elle peut fouetter de tous les côtés, ou frapper par dessus sa tête pour embrocher ses adversaires, ou encore s'emparer d'une victime comme une guêpe empale une mouche. Son corps exhale une odeur douceâtre et nauséuse qui fait succomber ses adversaires à une forte somnolence. Les vapeurs délétères de la Bête sont d'une puissance telle qu'une personne échappant par miracle à ce Démon, connaîtra la douleur du manque toute sa vie durant. C'est souvent de tels rescapés qui sont les plus dévoués à servir Slaanesh tant leur désir est grand de satisfaire le besoin d'inhaler encore le musc démoniaque.

Les Bêtes de Slaanesh sont de couleurs diverses et variées, mais toujours accordées harmonieusement. La partie supérieure de leur torse est de teinte pastel, alors que la partie segmentée a une nuance plus sombre et que leurs jambes noueuses sont toujours sombres. Elles ont de grands yeux verts et lumineux et des langues rouges ou oranges.

Une bête de Slaanesh incarne la beauté bestiale, le goût infâme pour ce qui ne devrait pas être beau. C'est plus un abandon suicidaire que provoque l'apparition d'une telle créature, qu'un désir de se donner corps et âme pour l'amour de ce Démon des plus cruel. Mais est-ce véritablement une différence pour le Chaos que d'être perdu ou damné ?

**Profil de Bêtes de Slaanesh**

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 33 | -  | 3 | 3 | 11 | 30 | 3 | -   | 43 | 14  | 43 | 43 | -   |

Alignement : Chaos (Slaanesh)

Traits Psychologiques : Immunisées contre les effets psychologiques sauf ceux produits par les divinités ou les Démons Majeurs. Elles sont sujettes à la Haine des créatures et adeptes de Khorne.

Règles Spéciales : Au combat, une Bête de Slaanesh peut projeter sa langue à une distance de 6 mètres face à elle et utilise 2 attaques Caudale.

L'attaque par langue d'une Bête de Slaanesh ne provoque aucun dommage mais la salive de la créature provoque la Stupidité pendant une période de 24 heures à une victime ayant échoué à un teste de FM.

Chaque attaque de queue est empoisonnée, le poison agit comme la drogue Belladone.

Musc Soporifique : Les Bêtes sont entourées d'une aura de séduction presque tangible qui détourne l'attention de leurs ennemis. Toute créature en contact avec l'une d'elles subit une pénalité de -10 à ses caractéristiques mentales jusqu'à un minimum de 20.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

Remarque : Les serviteurs les plus zélés de Slaanesh peuvent lancer un sortilège d'Evocation de Démons Mineurs pour que 1D6 Démonettes sur leurs Montures de Slaanesh apparaissent. Afin que ces Démons partent en laissant leurs évocateurs tranquilles, le sacrifice de l'un d'eux, ou d'une victime prévue à cet effet, est nécessaire.

## Les Montures de Slaanesh

Créatures de Slaanesh

(Q'qha'thashi'i)

*Autres noms : Lapeurs Charnels, Langues Cinglantes du Seigneur des Plaisirs, Fouets de Slaanesh.*

Les Montures de Slaanesh sont d'étranges bipèdes chevauchés au combat par les champions de Slaanesh ou les Démonettes. Leur peau est colorée de jaune, de rouge et de bleu et une brosse de crins verts leur court le long du dos. Les Montures de Slaanesh ont de longues langues tubulaires, de couleur bleu électrique qu'elles utilisent comme des fouets pour emprisonner leurs adversaires.

La langue d'une Monture perçoit les émotions qui émanent des créatures proches. Lorsque les émotions d'une victime potentielle submergent celle-ci, la Monture éprouve le violent désir de se nourrir de celles-ci et se saisir au plus vite de la créature émettrice d'émotions. Rare est celui qui sait se contrôler à un tel point qu'il ne cille devant une telle créature l'inspectant de son organe !

**Profil de Monture de Slaanesh**

| M  | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|----|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 12 | 33 | -  | 4 | 5 | 10 | 60 | 1 | -   | -  | -   | -  | -  | -   |

Alignement : Chaos (Slaanesh)

Traits Psychologiques : aucun.

Règles Spéciales : Au combat, une Bête de Slaanesh projette sa langue à une distance de 6 mètres face à elle. C'est la seule forme d'attaque dont elle est capable. La langue possède toutes les caractéristiques d'un fouet.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

## LES DEMONS DE MALAL

### Les Tourmenteurs de Malal

Démons Majeurs de Malal  
(Rh'Owrhg'G'Sshogothl)

*Autres noms : Bourreaux, Rage Primitive de Malal, Impitoyables.*

Les Tourmenteurs de Malal sont la représentation fidèle du Dieu Obscur. Puissamment charpenté, recouvert d'écailles d'un vert émeraude, le corps de ces créatures primitives semble indestructible et incroyablement ancien. Un Tourmenteur ne porte que très rarement une arme, préférant ses armes naturelles pour ressentir toute la douleur de ses victimes alors qu'il déchire son âme. Il délaisse aussi les armures, la confiance qu'il porte à ses attributs naturels étant largement justifiée.

Profil de Tourmenteur de Malal

| M | CC | CT | F | E | B  | I   | A  | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|-----|----|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 90 | 93 | 7 | 7 | 39 | 100 | 10 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

Alignement : Chaos (Malal)

Règles Spéciales : un Tourmenteur est complètement immunisé aux effets Psychologiques et provoque la Terreur à toutes les créatures vivantes et les Démons autres que Majeurs. Ils provoquent la Peur aux autres Démons Majeurs. Les Tourmenteurs, lorsqu'ils sont confrontés aux autres Démons, inspirent une telle crainte que ces derniers voient toutes leurs caractéristiques baisser de -1/-10.

Les Tourmenteurs ont 2 points d'armure sur toutes les localisations.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

### Les Damnés de Malal

Démons Mineurs de Malal  
(Rh'Ar'G'Gothl'Marr)

*Autres noms : Ecailleux, Apôtres de Malal, Voix Vengeresses des Temps Anciens.*

Les Damnés de Malal sont des lézards bipèdes vaguement humanoïdes. Leur apparence est celle des Saurus et il est difficile de différencier les deux races. Ce sont les premiers apôtres de Malal et ceux-ci prêchent sa parole divine aux

peuples Saurus. Les Damnés portent tous la Lame des Ames Damnées, une arme démoniaque forgée au feu infernal des âmes torturées des répurgateurs tombés face au Chaos. C'est généralement une faucille primitive, ou une hache de pierre, d'ivoire ou d'onyx de même facture. Les Damnés affectionnent les objets d'arts criards et ne font aucune différence entre les objets précieux et la verroterie.

Profil de Damnés de Malal

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 50 | 42 | 4 | 3 | 10 | 60 | 2 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

Alignement : Chaos (Malal)

Règles Spéciales : un Damné est complètement immunisé aux effets Psychologiques et provoque la Peur à toutes les créatures vivantes et les Démons autres que Majeurs et Mineurs.

Chaque fois qu'une créature est blessée par un Damné, celui-ci lui absorbe 10 points de FM jusqu'à ce qu'elle tombe, inerte, pour voir son âme perdu à jamais et mourir. Les points de FM ainsi perdus sont récupérés à raison de 10 par 24 heures. Une victime tombant à 0 en FM est considérée irrécupérable, même avec l'utilisation d'un Point de Destin.

Les Damnés ont 1 point d'armure sur toutes les localisations.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

### Les Férons de Malal

Démons Servants de Malal  
(Rh'Ar'G'Sshogothl)

*Autres Noms : Fiérons, Miel de Malal, Les Marionnettistes.*

Les Férons sont les gardiens des geôles infernales que sont les temples de Malal. Ce sont des créatures hautement intelligentes, malignes, et calculatrices. Contrairement aux autres démons de Malal, un Féron ne s'attache jamais à aucune apparence et s'incarnera toujours en la représentation exacte de la créature envers laquelle sa future victime offrirait sa totale confiance. Un mortel subjugué par le Féron est une marionnette entre les mains de celui-ci et le tourment en sera d'autant plus grand quand viendra l'inéluctable trahison de la créature.

**Profil de Férons de Malal**

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 29 | 29 | 2 | 2 | 5 | 50 | 1 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 89  |

Alignement : Chaos (Malal)

Règles Spéciales : un Damné est complètement immunisé aux effets Psychologiques.

Chaque fois qu'un assaillant attaque un Félon, il doit effectuer d'abord un Test de FM et, s'il rate, il perdra -1/-10 à toutes ses caractéristiques face au Félon. Ces malus étant cumulatifs, l'assaillant sera rapidement incapable de tenter quoi que ce soit face à la créature et celle-ci pourra alors le manipuler aisément. L'esclave ne pourra être libéré de l'emprise du Démon que par sa volonté ou sa disparition.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

### Les Montures de Malal

Créatures de Malal  
(Rh'Owrhg'Marr)

*Autres noms : Gorges Profondes, Happeurs Insatiables.*

Les Montures de Malal sont d'énormes Sang Froids démoniaques dont la peau est couverte d'écaillés impénétrables d'émeraude ou de rubis. Ils peuvent avoir différentes couleurs, mais sont toujours imposants, véloces et résistants. Ces créatures acharnées possèdent un instinct de chasseur tels qu'aucune proie ne leurs échappent. Il faut être un cavalier émérite pour les chevaucher, celle-ci étant d'une rapidité sans égale et si agiles qu'elles évoluent avec grâce sur n'importe quelle surface, verticales et inversées, défiant par la même les lois de la gravité.

**Profil de Montures de Malal**

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 8 | 33 | -  | 5 | 4 | 15 | 40 | 3 | -   | 89 | 6   | 89 | 89 | -   |

Alignement : Chaos (Malal)

Règles Spéciales : une Monture de Malal est complètement immunisé aux effets Psychologiques.

La Monture attaque avec deux attaques de Griffes et une de Morsure. Ces attaques causent des Plaies Infectées.

Une Monture à la capacité de bondir ou de se laisser tomber sur une victime. Dans ce cas, le Démon happe sa victime en ouvrant sa cage thoracique qui est en réalité une gigantesque gueule. Cette attaque ne cause aucun dommage mais empêche la victime qui, si elle n'est pas libérée par une aide extérieure, sera digérée par l'acide gastrique du démon qui occasionne 1 point de Blessure par Round sans protection. Une monture ayant avalé une créature se déplacera à la moitié de son M tant que celle-ci n'est pas totalement digérée (à sa mort).

Une monture de Malal dispose de 2 Points d'armure sur toutes les localisations.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

## LES DEMONS DU RAT CORNU

### Les Verminarques

Démons Majeurs du Rat Cornu  
(Kweeq'iith'Angg'Gzaarrh')

*Autres noms : Semeurs de Ruine, Rogneurs de Réalité, Nuisibles, Affamés du Rat Cornu, Vermines Corruptrices.*

Les Verminarques sont les incarnations démoniaques d'illustres Seigneurs de la Ruine transformés en serviteurs immortels par le Rat Cornu. Ce sont d'immenses créatures, entourées d'une horrible aura de déchéance et détentrices d'un incommensurable savoir. Leur tête ornées de longues cornes torsadées est celle du Rat Cornu en personne. Des amulettes et des colliers de malepierre décorent leur corps lépreux et des blocs de malepierre brute sont incrustés dans leur chair. Les Verminarques sont souvent armés de vouges mesurant plus de deux fois la hauteur d'un homme, mais leurs seuls crocs et griffes acérés sont capables de mettre en pièces n'importe quelle créature.

Seuls les prophètes Gris connaissent les incantations qui permettent aux Verminarques de pénétrer dans l'univers matériel, mais cela leur coûte tant qu'ils ne s'y risquent que dans les cas extrêmes, craignant d'invoquer ce qu'ils ne peuvent contrôler. Un Verminarque est plus rusé et plus vicieux que le pire skaven, n'ayant rien perdu de son inaltérable soif de pouvoir et de

vengeance. Un pacte passé avec un Verminarque confère un grand pouvoir à son signataire mais peut lui coûter très cher, tout inconscient payant de son âme et de sa vie.

#### Profil de Verminarque du Rat Cornu

| M | CC | CT | F | E | B  | I   | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|-----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 8 | 90 | 93 | 7 | 7 | 35 | 100 | 8 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

Alignement : Chaos (Rat Cornu)

Traits Psychologiques : aucun.

Règles Spéciales : Au combat, un Verminarque agit seul et la vision cauchemardesque de son évolution parmi les mortels provoque la Terreur. Il dispose d'une Vouge Maléfique en seul équipement.

Vouge Maléfique : Cette arme de Malepierre est si corrompue que les dommages qu'elle provoque se calculent en lançant 3D6.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

#### Les Pages du Rat Cornu

Démons Mineurs du Rat Cornu  
(Kweeq'Angg'N'naak)

*Autres Noms : Vermine-Rat, Grignoteurs Infâmes, Coprophages Alertes, Cavaliers de l'Entropie.*

Ces démons du Rat Cornu ressemblent en tous points aux skavens, si ce n'est dans le fait qu'ils ne possèdent pas de queues. Ils portent des robes et ont pour fonction de porter avec respect les possessions d'un Verminarque. Ils sont les plus nombreux à la cour du Rat Cornu et quand les Verminarques marchent pour la guerre, que ce soit contre d'autres puissances chaotiques, le monde ou même contre eux, ils rejoignent servilement les rangs des légions démoniaques du Rat Cornu.

Les plus puissants d'entre eux se font appeler les Cavaliers de l'Entropie et chevauchent avec hardiesse les Coursiers du Rat Cornu. Ils sont sans aucun doute les plus enragés dans la guerre aveugle que la Sombre Puissance mène contre la réalité.

#### Profil de Page du Rat Cornu

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 50 | 42 | 4 | 3 | 5 | 70 | 2 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

#### Profil de Cavalier du Rat Cornu

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 50 | 42 | 5 | 3 | 5 | 70 | 2 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

Alignement : Chaos (Rat Cornu)

Règles Spéciales : Les Pages du Rat Cornu provoque la Peur comme tout Démon Mineur.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

#### Les Hérauts du Rat Cornu

Démons Servants du Rat Cornu  
(K'iith'Angg'Gzaarrh)

Autres Noms : Sonneurs, Ondes Distordantes du Rat Cornu, Haine Vorace de la Vermine Divine, Colosses de la Ruine.

Les Hérauts ressemblent à des Rats Ogres bien plus puissant que ceux du clan Moulder, dont on pense qu'ils ont été créés en vue de plaire au Rat Cornu. Ils sont puissamment bâtis et leur musculature hypertrophiée laisse présager de leur capacité à combattre. Au sein de la cour du Grand Cornu, les Hérauts ont pour mission d'annoncer l'arrivée des grands seigneurs démons au moyen d'énormes gongs ou cloches dont les sons distordus ouvrent les portails qui permettent à ceux-ci d'aller et venir où bon leurs semble.

#### Profil de Hérauts du Rat Cornu

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 35 | -  | 5 | 5 | 15 | 50 | 2 | 0   | 90 | 29  | 90 | 90 | 0   |

Alignement : Chaos (Rat Cornu)

Règles Spéciales : un Héraut est une créature musculeuse de grande taille qui provoque la Peur aux créatures vivantes de moins de trois mètres.

Les Hérauts du Rat Cornu sont totalement immunisés aux effets psychologiques, naturels ou magiques.

Les Hérauts sont capables d'ouvrir un Portail grâce à leurs gongs. Cette action dure un Round pendant lequel ils ne peuvent rien faire d'autres. Un Portail Démoniaque s'ouvrira pour une durée de 1D10 Round. Chaque round pendant lequel le Portail est ouvert, il y a 50% de chance qu'un ou plusieurs Démons s'introduisent dans le monde réel. Lancez 1D100 puis consultez la table suivante.

## 1D100 Apparitions

- 96-00** Un Verminarque apparaît.  
**81-95** 1D3 Cavaliers et leurs Coursiers apparaissent.  
**66-80** 1D3 Hérauts apparaissent  
**50-65** 1D3 Coursiers apparaissent.  
**36-50** 1 Cavalier et son Coursier apparaissent.  
**21-35** 1 Héraut apparaît.  
**01-20** 1 Coursier apparaît.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

### Les Coursiers du Rat Cornu

Montures du Rat Cornu  
(K'iith' N'naak)

*Autres noms : Rongeurs Assoiffés, Hargneux, Sales Bestioles, Enfants Terribles du Rat Cornu.*

Quand les Verminarques partent pour la bataille, beaucoup de pages chevauchent des coursiers fain de montrer leur statut aux autres démons. Un coursier du Rat Cornu ressemble à un gigantesque rat de la taille d'un loup, doté de griffes acérées et de crocs aiguisés comme peuvent l'être ceux des démons. Il arrive bien souvent que les coursiers soient horriblement mutés et il n'est pas rare d'en rencontrer à deux têtes, anormalement massif ou munis d'une queue de scorpion.

#### Profil de Coursiers du Rat Cornu

| M  | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|----|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 12 | 33 | -  | 4 | 4 | 10 | 60 | 2 | -   | -  | -   | -  | -  | -   |

Alignement : Chaos (Slaanesh)

Traits Psychologiques : aucun.

Règles Spéciales : Un Coursier est une créature qui peut combattre seule. En ce cas, elle utilise 2 attaques de Griffes ou une attaque de lutte pour attraper sa victime et la dévorer. Les Coursiers sont sujets à la Soif de Sang comme les Minotaures. Montés, un Coursier ne dispose que d'une attaque d'écrasement.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

## LES DEMONS DE HASHUT

### Les Gardiens des Foyers

Démons Majeurs de Hashut  
(Dhuerg'ar'kruth'dhaag)

*Autres noms : Chevaliers d'Airain de Hashut, Puissance Colossale d'Hashut, Seigneurs du Métal, Immuable Gloire de Hashut.*

Gigantesques Centaures Taureaux, les Gardiens des Foyers ont pour tâche la garde du gouffre où les âmes sacrifiées à Hashut brûlent éternellement, alimentant ainsi les hauts fourneaux en chaleur. Tous sont constitués des puissants alliages dont seule la divinité connaît le secret. Leur corps métallique est indestructible et fait preuve d'une grande ingéniosité et d'un savoir mécanique immense. Leur crâne squelettique est celui d'un taureau de métal et leurs cornes sont chargés d'électricité et sont capable de foudroyer sur place n'importe quelle créature. Ils portent tous avec aisance une Hallebarde Tempête entre leurs puissantes mains de métal.

#### Profil de Gardien des Foyers de Hashut

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 8 | 90 | 93 | 7 | 7 | 39 | 90 | 8 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

Alignement : Chaos (Hashut)

Traits Psychologiques : aucun.

Règles Spéciales : Au combat, un Gardien des Foyers utilise 6 attaques d'arme, 1 attaque de Corne et 1 de Coup de Patte/Ecrasement. Il dispose d'une Hallebarde Tempête en seul équipement. Au lieu d'utiliser ses Attaques, il est capable de déchaîner une tempête d'Eclair autour de lui grâce à ses cornes d'airain ; considérez que le Gardien des Foyer lance le sort Eclair au Niveau 4 sur lui-même, sans en subir lui-même les effets. Il possède 2 PA sur tout le corps.

Hallebarde Tempête : Cette arme maudite par le Dieu des Ténèbres est si corrompue que les dommages qu'elle provoque se calculent en lançant 2D6 et provoque des dommages supplémentaires d'électricité de 1D10, F4.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

## Les Contre Maîtres de Hashut

Démons Mineurs de Hashut

(Dhuerg'ar'kahakk'dhaag)

*Autres noms : Sentinelles de Hashut, Minion de Hashut, Férons de Métal, Jouets de Hashut.*

Les Contre Maîtres de Hashut sont de terrifiantes créatures musculeuses. Les muscles de leur corps puissamment charpenté sont hypertrophiés et sont parcourus en permanence d'arcs électriques crépitants et répandant une forte odeur d'ozone dans le sillage de ces démons. Le bas de leur corps, d'un rouge incandescent, est celui d'un taureau et leur torse celui d'un nain. La tête est celle d'un taureau bavant et écumant dont les cornes de métal ne laisse présager rien de bon. Ces affreuses créatures portent un énorme marteau de métal et un fouet barbelé à leurs ceintures.

Profil de Contre Maîtres de Hashut

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 50 | 42 | 4 | 4 | 7 | 50 | 2 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

Alignement : Chaos (Hashut)

Traits Psychologiques : Comme tout Démon Mineur. Ils font tous leurs tests de peur et terreur avec +10 au Cl, excepté si ceux-ci sont causés par des Buveurs de Sang.

Objets Magiques : tous les Contre Maîtres portent un Marteau de Puissance et un Fouet Barbelé.

Règles Spéciales : Les Contre Maîtres ont une attaque d'arme et une attaque de Cornes ou deux attaques d'armes.

Au contact, les adversaire de ces créatures encaissent automatiquement 1 point de Blessure non modifiable (hormis le fait de posséder une protection contre le feu).

Marteau de Puissance : Cette arme redoutable permet de lancé deux D6 au lieu de un à la détermination des dégâts. Une fois par Tour, le porteur à la capacité de porter un coup de F10 après résolution du touché.

Fouet Barbelé : Le Fouet des Contre Maître cause des Dommages de +2. Quand il le désire, un Contre Maître peut déchaîner un feu destructeur à une victime empêtrée. Cette attaque

cause 1D10 de dommages de Feu avec une F3 automatiquement.

Les Contre Maîtres ont 1 point d'armure sur toutes les localisations.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

## Les Fondeurs de Hashut

Démons Servants de Hashut

(Dhuerg'ar'kakk'eth)

*Autres noms : Ouvriers de Hashut, Main Industrielle de Hashut, Masse Laborieuse, Mécaniques Im placable de Hashut.*

Les Fondeurs ressemblent en tout point aux Nains du Chaos. Ils ont une grande connaissance des processus de recyclage des âmes dédiée à Hashut et leur tâche est la transformation de ces même âmes pour la Grande Fusion. Ils sont tous nantis de mécanismes complexes greffés à leur corps et ils portent en permanence un attirail impressionnant d'outils tous plus étranges les unes que les autres. Ce sont des agents laborieux de la sombre divinité et tous besognent sans relâche dans les hauts fourneaux du Maître Obscur.

Profil de Fondateur de Hashut

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 3 | 41 | 25 | 3 | 4 | 7 | 20 | 1 | 0   | 89 | 89  | 89 | 89 | 18  |

Alignement : Chaos (Hashut)

Règles Spéciales : Les Fondeurs sont totalement immunisés aux effets psychologiques.

Ils possèdent un talent naturel pour la mécanique et dispose d'un attirail d'objets qu'il peuvent utiliser à loisir. Pour les besoins de votre scénario, un Fondateur pourra disposer de ce que vous désirez – armes technologiques, réacteurs dorsaux, etc.

Les Fondeurs sont bien plus sociables que les autres Démons de Hashut. Seules comptent leur tâches et toute aide est joyeusement acceptée. Ils récompensent généreusement ceux qui les aident et, quand ils sont invoqués pour une tâche précise, ils l'accompliront avec sérieux.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

## Les Taureaux d'Airain de Hashut

Monture de Hashut

(Dhuerg'Akh'h)

*Autres noms : Etau Implacable , Concasseurs d'Ames, Taureaux Tempête, Bottes d'Hashut*

Sortis des forges démoniaques de Hashut, les Taureaux d'Airain sont d'énormes taureau de métal. Leur sang est de la lave en fusion et leurs muscles sont parcourus de champs électriques. Des nuages de fumée dense sortent de leurs naseaux et la chaleur de leur corps est si intense que le sol lui-même fond autour de ces créatures de cauchemar. Ils sont aussi dangereux que les Juggernauts (voir les Juggernauts de Khorne).

**Profil de Taureaux d'Airain de Hashut**

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 7 | 33 | -  | 5 | 5 | 17 | 30 | 2 | -   | 89 | 6   | 89 | 89 | -   |

Alignement : Chaos (Khorne)

Traits psychologiques : Les Taureaux d'Airain causent la peur à toutes les créatures de moins de 3 mètres de haut qu'ils chargent.

Les Taureaux d'Airain sont sujets à la stupidité quand ils sont séparés de leurs cavaliers. Si un Juggernaut échoue à son test de stupidité, il attaquera la plus proche créature.

Ils sont complètement immunisés à toutes les autres règles de psychologie.

Magie : Voir les Auras Démoniaque (p...) pour plus de détails sur la Sauvegarde magique des Taureaux d'Airain/Juggernauts.

Règles Spéciales : 1 attaque de corne, dommages x2 lors de la charge, 1 attaque d'écrasement qui peut être dirigée uniquement sur le devant et le derrière du Taureau. L'écrasement ignore l'Endurance et les protections de la cible et touche automatiquement celle-ci.

Les Taureaux ont 2 points d'armure à la tête, aux épaules et sur le dos.

Ces profils peuvent être modifiés par les Attributs du Chaos.

# LES ANCIENS ESPRITS

---

## INTRODUCTION

Les rituels pour appeler les Anciens Esprits peuvent être appris par tout le monde. Ils ne demandent pas de points de magie, ni de composants particuliers, mais il faut faire preuve de révérence et de respect, ou les Esprits n'apparaîtront pas.

Les Anciens Esprits n'ont pas de profil donné tout simplement parce qu'ils ne devraient jamais en avoir besoin. Si vous voulez qu'un Esprit soit capable de faire quelque chose, alors il peut le faire ; si un personnage est assez stupide pour l'attaquer, l'Esprit disparaîtra - en laissant quelques sorts déplaisants derrière lui - et reviendra plus tard pour se venger raisonnablement. N'oubliez pas que les Esprit ne sont pas des monstres à traiter selon les capacités des PJ ; ce sont des immortels - excepté les plus faibles - et les mortels devraient les considérer avec respect.

Appeler et traiter avec les Anciens Esprits du foyer, du grain, des champs, des bois et de l'eau est similaire à la pratique de la Démonologie. En fait, Démons et Esprits sont tous produits par l'influence du Chaos, bien que les Esprits ne soient absolument pas alliés au Chaos.

Généralement, et malgré leurs origines similaires, les Esprits diffèrent des Démons par leur personnalité. Alors que les Démons sont uniformément maléfiques et mauvais, les Esprits sont souvent neutres ou positivement intéressés par le destin des races intelligentes.

Comme pour la pratique de la Démonologie, l'appel des Esprits a un effet destructeur sur le pratiquant et les risques sont considérables. Les Spirits ( les sorciers qui oeuvrent dans le domaine des Esprits), sont inexorablement attirés dans le monde incompréhensible des Esprits qu'ils évoquent ; ils perdent le contact avec la réalité, développent différents symptômes d'excentricité et de folie et parfois sombrent dans la démence totale.

## LES CULTES DES ESPRITS A KISLEV

Pendant des siècles, les activités des cultes officiels d'état ont découragé les pratiques de vénération et d'évocation des esprits. Là où les dieux les plus puissants sont édorés, les Esprits se retirent des terres consacrées aux cultes majeurs. Ainsi, dans la plupart des zones urbaines et civilisées, les seules entités spirituelles accessibles sont celles des principaux cultes établis.

Les Esprits abondent cependant dans les zones rurales et sauvages et - dans de nombreux cas - leur vénération continue, mais sous une forme plus restreinte et secrète. Les clercs instruits et civilisés considèrent que ces pratiques ne révèlent que de la superstition primitive, mais les paysans et les autres habitants des campagnes gardent un grand respect pour les anciennes croyances.

Les Spirits sont peu fréquents dans les régions colonisées de Kislev et maintiennent les rites et les commandements secrets. Le développement du culte de Taal-Rhya a terriblement réduit l'influence des anciennes traditions. Les Spirits restants sont des personnes âgées qui n'arrivent pas à intéresser les jeunes à la conservation des vieilles coutumes. Une grande partie des connaissances des Anciens Esprits disparaît en même temps que ces vieillards.

D'un autre côté, l'adoration des Esprits est toujours pratiquée parmi les peuples nomades, comme les Dolgans. Les Spirits, qui sont leurs shamans, inspirent toujours le respect des clans des steppes pour les Esprits ; les cultes des panthéons établis n'ont pas réussi à les convertir malgré leur monastères, leurs missions et leurs missionnaires itinérants.

## LES ANCIENS ESPRITS DE KISLEV

### Domovoy

Esprit du Foyer (Grand-Père Etincelle)

Le Domovoy (au pluriel Domoviye) est l'Esprit associé à la maison et à la famille. Il vit dans le four des maisons qui le respectent encore, acceptant même parfois une coexistence malaisée avec l'oratoire de Taal-Rhya que possèdent ceux qui observent les cultes d'état. La principale occupation du Domovoy est de protéger les membres de la famille des fléaux, des infortunes et des Esprits maléfiques. Un Domovoy heureux doit normalement apporter la bonne fortune à sa maisonnée.

Le Domovoy peut aussi intervenir sous forme de rêve et annoncer des dangers imminents. Sa capacité à voir l'avenir se limite cependant aux événements négatifs et s'exprime toujours sous forme d'énigmes ou d'obscurs symboles oniriques. Le Domovoy pleure aussi les mourants, un signe important d'amour et de respect qui doit faciliter le passage du mourant d'un monde à l'autre.

### Commandement

Maintenir le four chaud et propre. Les salutations habituelles sont : " Bienvenue, Grand-Père, en notre maison " et les hôtes devraient toujours demander : " Nos visiteurs sont-ils les bienvenus ? " (Dans certains cas, le Domovoy a ainsi la possibilité de prévenir le maître de maison des intentions maléfiques de " l'invité "). Un cadeau propice est composé d'un bol de grains fermentés laissé près du four le soir, mais le cadeau le plus important est l'amour et le respect de la maisonnée qui est exprimé en suivant les commandements et en s'exprimant de manière courtoise.

### Apparence

Une silhouette humaine âgée, haute de quelques centimètres ; il porte un manteau blanc qui peut prendre les couleurs d'une flamme, lui permettant d'être invisible dans un feu. On le voit souvent là, si on regarde longtemps et attentivement.

### Personnalité

Chaleureux et amical, le premier Esprit ami de l'homme. Il se nourrit des passions humaines que sont l'amour, la sécurité et le respect des anciens.

Les Domoviye sont attristés par la disparition de la foi humaine dans les Esprits et par le remplacement du foyer par l'oratoire du culte.

### Pouvoirs

Magie mineure : Un Domovoy peut lancer les sorts suivants, à volonté et sans coût de Points de Magie : Zone de Chaleur, Flammerole, Luminescence.

Magie Particulière : Un Domovoy peut Evoquer un Feu Follet (Elémental de Feu de Taille 1) à volonté et sans coût de Points de Magie. Les Feux Follets ont le profil suivant.

#### Profil de Feu Follet

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|---|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 1 | 9  | 9  | 1 | 1 | 9 | 9 | 1 | 9   | 9  | 9   | 9  | 9  | -   |

Le Feu Follet est toujours contrôlé par le Domovoy quand il apparaît. Voir les règles concernant les Elémentaux dans WJRF p 254.

### Notes pour le MJ

L'utilité principale des Domoviye concerne le foyer et la maison, mais ils peuvent accepter de voyager si on fait appel à leur cœur, qui est si tendre, et à leur besoin de chaleur et d'affections humaines.

Expression Verbale : voix haute, criarde, féérique ; boudeuse quand on les néglige ou qu'on les traite durement, claire et excitée quand les gens sont gentils et flatteurs.

Dialogue adorablement mignon : Grand-Père Etincelle est gentil, vraiment très gentil. A rendre les joueurs malades.

### Leshy

Esprit de la Forêt (Seigneur de la Forêt)

Leshy est le souverain égocentrique de la forêt et de tous ses animaux - le plus fort des Anciens Esprits. Parfois un Leshy vindicatif en combattra un autre pour une portion de territoire, et le combat ressemblera à de violents orages et à des tourbillons.

Le Leshy est généralement accompagné par son serviteur patient, Père Ours, un énorme ours brun.

### Commandement

Toujours demander la permission d'amener des animaux domestiques dans son domaine (par

exemple, pour utiliser une clarière comme pâturage, ou pour chasser avec des chiens). Les hommes sages parlent fort et abondamment en termes qui flattent sa puissance et sa sagesse. Par exemple : " Seigneur, autorise le passage de ton serviteur pour une course de peu d'importance. Ton pouvoir n'est dépassé que par ta générosité et ta gracieuse hospitalité. " Ne pas hésiter à en rajouter.

### Personnalité

Vain, amateur de flatteries et joyeusement pervers. Il apprécie de mener des gens dans des marais où ils dépérissent, coulent dans des sables mouvants ou errent jusqu'à l'épuisement. Il n'a aucune notion de ce qu'est la compassion. Ses humeurs sont fantasques : il joue avec les humains et avec ses sujets de la forêt comme un enfant joue avec des fourmis et des vers de terre. Il est une semi-divinité - capricieux, pervers et vain.

Il hait les Dieux des cultes - " des parvenus présomptueux " - et la moindre mention les concernant lui fait piquer une colère ou bouder. Le piège que représente l'adoration des autres divinités le révolte et déclenche sa colère.

Le Leshy souffre d'une grande faiblesse, sa passion pour le jeu et la compétition. Il ne refuse jamais un pari bien qu'il abuse souvent de son pouvoir pour ne pas le tenir lorsqu'il perd, à moins que le vainqueur ne trouve un équilibre parfait entre la flatterie et la réprimande dans ses protestations.

Le Leshy aime aussi boire. Le souler représente une tâche épique - avec 40 litres de vin, il est légèrement éméché - mais sous l'influence de l'alcool, il est souvent d'une générosité impulsive.

### Apparence

Comme un gros ours avec des poils verts, des pieds et des cornes de bouc, un œil unique, pas de cils ou de sourcils et des griffes grandes comme celles d'un grizzly, portant un manteau en peau de mouton avec une grande ceinture d'écorce. Il peut avoir la taille qu'il souhaite, mais sa forme préférée est celle d'une créature de six à douze mètres surplombant de son imposante carrure les arbres.

### Pouvoirs

Sorts de Magie Élémentale : Niveau 1 - Assaut de Pierre ; Niveau 2 - Coup de tonnerre, Pluie torrentielle ; Niveau 3 - Conjuraison d'un Élémental, Ethéralithé, Création de Sable Mouvants, Tempête de Poussière ; Niveau 4 - Evocation d'un Élémental d'Air.

Sorts de Magie Illusoire : Niveau 1 - Désorientation de l'Ennemi ; Niveau 2 - Palimpseste, Forêts Illusoires ; Niveau 3 - Puissance Illusoire ; Niveau 4 - Ténèbres Illusoires.

Sorts de Magie Druidique : Niveau 1 - Contrôle des Animaux, Guérison des Animaux ; Niveau 2 - Contrôle des Animaux Géants, Averse de Grêle, Agressivité Végétale ; Niveau 3 - Animation d'Arbre ; Niveau 4 - Création de Marécages.

### Père Ours

Père Ours est le compagnon permanent de Leshy. Il parle et raisonne comme un humain - ou un Esprit -, il flatte et amuse le Leshy, et converse avec lui. Père Ours apparaît sous la forme d'un énorme ours brun, et est lui-même un Esprit.

#### Profil de Père Ours

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 70 | 10 | 5 | 5 | 40 | 50 | 3 | 20  | 50 | 60  | 80 | 90 | 50  |

Leshy peut donner à Père Ours chacun ou tous ses pouvoirs à volonté.

### Notes pour le MJ

C'est un personnage exceptionnellement puissant et dangereux. Lorsqu'il est gai et espiègle, il pourrait vous écraser comme une punaise ou vous laisser vous enfoncer dans les sables mouvants, tout en riant intérieurement de son sens de l'humour. Si, dans le type de campagne que vous menez, vos joueurs ont parfois besoin de l'appui d'êtres qui sont presque des demi-dieux, Leshy est un excellent choix - suffisamment dangereux et impitoyable pour que les joueurs ne soient pas tentés de l'utiliser excessivement, mais assez puissant pour que les risques en valent la peine, dans les situations vraiment critiques.

Expressions Verbales : retentissant, joyeux, altier ; sa diction est gracieuse et raffinée, de celles qui conviennent aux rois ; apparemment joyeux et

bien disposé, il peut rugir et gronder l'instant d'après s'il se sent offensé ou contrarié ; il se dresse, se penche sur les personnages et leur parle d'un ton trop élevé, tout en les tapotant sur la tête et en leur faisant des sourires un petit peu trop marqués.

### **Maciew**

Esprit des Bêtes et des Hommes (Grand-Père Grange)

Le Maciew vit dans les granges et les pâturages et veille sur les animaux domestiques. Il n'accorde aucune affection et n'en attend pas en retour, mais il est toujours traité avec un grand respect ; irriter un Maciew peut provoquer une série de plaisanteries et d'accidents mineurs et affecter le bien être du bétail. Le Maciew est respecté et traité avec considération, plutôt qu'avec une affection sincère.

### Commandements

Maintenir les étables propres et les animaux bien nourris. Il apprécie les dons de tabac et de bouillies d'avoine au beurre. Il aime particulièrement les invitations à danser au clair de lune - tellement qu'il en oubliera son passe-temps favori (jouer des tours aux humains) en faveur d'une telle proposition. La phrase appropriée est : " Epargne-moi tes trucs, Grand-Père, et nous chanterons et danserons sous la lune. "

### Apparence

Une silhouette humaine âgée, longue et fine, d'un peu moins de trente centimètres de haut ; peut prendre l'apparence d'un brin de paille.

### Personnalité

Malicieux, préfère les bêtes douces aux humains, car ce sont des souffre-douleur plus tolérants ; fondamentalement déplaisant et vil, mais dans des proportions modestes.

### Pouvoirs

Empathie animale - une capacité de type PES qui permet de communiquer avec les animaux domestiques ou habitués aux hommes (ex : rats, corbeaux...). Il peut comprendre leurs motivations, voir par leurs yeux, entendre par leurs oreilles et leur demander des services qui sont généralement rendus si ce n'est pas trop difficile ou dangereux.

### Notes pour le MJ

Le Maciew n'est généralement utile que pour la défense des animaux ou des fermes. Si l'on fait appel à sa malice, il peut accepter de tourmenter un ennemi.

Expression Verbale : Voix à timbre élevé, mais saccadée et vieillotte ; il s'éclaircit la voix et produit de nombreux hrrumphs ; aiguisée et grogneuse quand il se plaint d'être négligé ; aigre et réticente lorsqu'il conclut un marché ; Pince-sans-rire lorsqu'il joue un de ses tours, ce qui fait qu'il est très difficile pour les joueurs de déterminer s'il fait juste une blague, ou s'il est vraiment désagréable.

Espièglerie Malicieuse : Durant le dialogue avec le Maciew, de petites choses désagréables arrivent aux personnages - un petit pincement, une boucle de ceinture qui se défait, des objets qui semblent bouger dans les sacoches, etc. Le Maciew, imperturbable, affiche une surprise totale si ces événements lui sont mentionnés, et rejette de façon indignée toute suggestion qu'il en est responsable. Il cessera ses plaisanteries si on lui fait la promesse solennelle de danser et de chanter à la pleine lune.

### **Polevik**

Esprit de la Terre et de la Faux (Grand-Père Grain)

Les Poleviki sont des Esprits communs assoiffés de sang qui se nourrissent du massacre des plantes (les moissons) - et qui peuvent accorder des avantages à ceux qui leur sacrifient leur sang. Ils ne s'intéressent qu'à la " moisson " - le sacrifice de sang qui nourrit la terre ; ils sont toujours prêts à échanger des faveurs et des services contre un don de sang.

### Commandement

Les Poleviki exigent un sacrifice de sang pour consacrer la lame de la faux et bénir la moisson. On sait qu'il leur est arrivé de bénir les armes improvisées des paysans -généralement des outils de ferme - lors des rares révoltes contre les maîtres et leurs contremaîtres, servant comme des Esprits paysans du meurtre, de la guerre et de la trahison.

Pour évoquer ces Esprits, appelez-les par leur nom lors de la montée de la lune sombre. Faites face à la lune et chantez le nom de l'Esprit en

disant : " Maître, dresse-toi devant moi comme la feuille devant l'herbe, ni noir, ni vert, mais simplement comme moi. Je t'ai amené une moisson écarlate. " Du sang humain doit être alors versé sur le sol, la quantité variant selon la faveur demandée.

### Personnalité

Cruels, comme Khorne à une échelle plus modeste ; plus des parasites que des amis de l'homme. Ils puniront probablement celui qui les appelle si la récompense n'est pas suffisante. Ils murmurent toujours entre eux et ne sont intéressés que par le sang.

### Pouvoirs

Les Pleviki ont la faculté de bénir les armes (voir ci-dessous). Il peuvent aussi proférer une Malédiction ; la victime se coupe chaque fois qu'elle rate un Jet pour toucher de 20 ou plus en utilisant une arme aiguisée.

### Notes pour le MJ

Les Pleviki sont des Esprits modérés, mais assoiffés de sang, d'humeur impatiente et désagréable. Il est dangereux de traiter avec eux, sauf si l'on est disposé à sacrifier son sang.

Expression Verbale : Un chœur sinistre, rythmé, bourdonnant, murmuré, qui répète souvent une phrase pour accentuer le rythme ; pour répondre à une question particulière ou pour faire des propositions, un des Pleviki parle et les autres murmurent de façon inintelligible.

Chuchotement et soif : Lorsque les Pleviki sont évoqués, le vent se lève en cinglant l'herbe qui borde les champs. Les Pleviki apparaissent sous la forme de tiges de graines ayant un visage, des bras, des jambes et qui se déplacent au bord de l'herbe, produisant un bruit similaire à celui que fait le vent quand il monte et descend à travers un champ d'herbes hautes.

Tout personnage qui sacrifie 2 points de B de sang aura une arme bénie qui pourra alors affecter toute créature normalement immunisée aux armes non-magiques, et provoquer 1 point de dommage supplémentaire jusqu'au lever du soleil du lendemain. En revanche, toute personne qui abuse verbalement des Pleviki reçoit la malédiction Pleviki ; tout jet pour toucher qui échoue de 20 ou plus fait que le personnage se coupe. La seule façon de se débarrasser de cette

malédiction est d'expié grâce à un sacrifice majeur de sang (1D6 B) aux Pleviki.

## **Vodyanoy**

Esprit des Eaux (Grand-Père Noyeur)

Une entité véritablement méchante, le Vodyanoy (au pluriel Vodianiye) adore attirer ses victimes par ses murmures doux et charmeurs, puis les plonger dans l'eau en maintenant leur tête enfoncée ; il se régale alors de l'agonie de leur noyade. Sinon, il s'assied près de l'eau sous la forme d'un vieil homme tenant un grand bâton garni de rubans colorés. Lorsque quelqu'un s'approche par curiosité, il le roue de coups jusqu'à la mort et le jette dans l'eau.

### Commandement

Laisser ses victimes se noyer, ou bien il en choisira une autre - peut-être vous, ou quelqu'un qui vous est cher, afin de pouvoir savourer votre horreur. Les offrandes qu'il préfère sont les cochons noirs, l'huile et le miel - chacune devant être jetée dans des mares ou des cours d'eau.

Ne jamais porter les symboles d'autres divinité lorsqu'on nage.

Lorsque vous traitez avec le Vodyanoy, gardez toujours une main tenant une poignée de terre dans votre poche. Si elle lui est jetée à la figure, cela peut le distraire assez longtemps pour vous permettre de courir hors de l'eau, où vous serez à l'abri - jusqu'à la prochaine fois où vous vous approchez de l'eau.

### Personnalité

Le Vodyanoy est exceptionnellement maléfique - l'archétype du méchant fou qui se complaît dans la torture et la souffrance pour son seul bénéfice. Il ne fait que ce qui lui convient, et ce qui lui convient, c'est la mort et l'horreur, particulièrement par l'intermédiaire de l'eau et de la noyade.

Il ne respecte que les créature plus maléfiques que lui et il se joint volontiers à la fête lorsqu'il y a du meurtre dans l'air. Il est un peu effrayé par les divinités " officielles " et évite les confrontations avec elles ou avec leurs servants, bien que, souvent, il frappe impulsivement leurs fidèles lorsqu'il est enragé.

### Apparence

Un homme vieux, nu et gras avec une peau blafarde et fripée par l'eau et une tête boursouflée - l'image d'un corps de noyé. Il peut prendre une

forme plus attirante à volonté, bien que le bas de ses chemises soit toujours saturé d'eau, ce qui trahit sa véritable identité. Il peut aussi prendre la forme de tout poisson ou toute créature aquatique.

#### Pouvoirs

Magie Mineure : Sons.

Sorts de Magie de Bataille : Niveau 1 - Rafale de Vent ; Niveau 2 - Ralliement Magique, Brouillard Mystique ; Niveau 3 - Peur Magique.

Sorts de Magie Élémentaire : Niveau 1 - Respiration Aquatique, Marche sur l'Eau ; Niveau 2 - Pluie Torrentielle, Coup de Tonnerre, Séparation des Eaux ; Niveau 4 - Animation des Eaux, Evocation d'un Élémental d'Eau.

Sorts de Magie Illusoire : Niveau 1 - Apparence Illusoire, Désorientation de l'Ennemi ; Niveau 2 - Hallucination.

Charisme : Réussissez un Test de FM ou soyez persuadé que l'apparence et les affirmations de Vodyanoy sont réelles et fiables.

#### Notes pour le MJ

Le Vodyanoy est un outil des plus dangereux pour l'utilisateur, à moins que son but ou sa personnalité ne soient encore plus mauvais que ceux du Vodyanoy lui-même. Tout marché conclu avec l'un d'eux l'a probablement été sous l'influence de son charisme, et se terminera de façon tragique pour celui qui l'aura accepté. Ceux qui ont accepté de le servir sont soit des scélérats, soit des idiots. Vodyanoy travaille sur une échelle plus petite et plus personnelle que les Dieux du Chaos, mais il est largement aussi mauvais - un bon choix pour une puissance régnant sur une petite ville ; comme dans les récits de Stephen King.

#### Expression Verbale

Toujours souriant, parlant d'une manière-si-douce-et-si-suave, avec des variations exagérées dans la tonalité et la voix :

" C'est TOUJOURS si agréable d'apprécier les CHARMantes visites de nos petits amis MORTELS, OUIiii... " (s'approchant très près du visage des personnages, quelques battements de cils charmeurs, des frottement de mains compulsifs).

Quand il est ennuyé ou offensé, c'est l'explosion soudaine d'un flot de violence verbale et physique. Le ton tranquille est conçu pour rendre les joueurs nerveux et soupçonneux - une telle

exagération et une telle politesse ne peuvent pas être sincères.

Un Individu Entièrement Pourri : Quand il est appelé, la face suavement souriante s'élève lentement à la surface de l'eau, comme s'il arrivait d'une grande profondeur. Il barbote dans l'eau tel un banquier européen, effectue une petite planche paresseuse et s'amuse en éclaboussant les aventuriers. Il est toujours si poli et si raisonnable ; son masque ne glisse jamais. C'est là sa marque - personne n'a jamais été témoin de ses actions maléfiques. Ses victimes périssent dans une agonie solitaire, battues à mort par son bâton couvert de rubans, ou maintenues sous l'eau par ses mains bouffies et palmées. C'est le vieux truc d'Edgar Allan Poe - l'horreur que vous ne voyez jamais, mais que vous savez être tapie là...

# LES ADORATEURS DU CHAOS

---

## LES ESCLAVES DES TENEBRES

Les dieux ne se combattent pas seulement dans l'univers des immortels : leurs armées se battent aussi dans les royaumes des mortels. Sur d'innombrables mondes à travers l'espace et le temps, les dieux du Chaos s'affrontent pour la suprématie, chacun déterminé à tous se les approprier. Le Vieux Monde est l'un des champs de bataille les plus disputés de tous. Là, les dieux rivalisent pour gagner l'allégeance des créatures du Chaos et les âmes humaines.

Chaque dieu dirige ses serviteurs, parfois pour les allier avec ceux d'autres dieux, parfois pour s'y opposer. Alors que le monde sombre dans l'anarchie, les forces du Chaos grandissent et la fin du monde se rapproche.

Les dieux du Chaos désirent plus que tout des serviteurs mortels, car chaque âme humaine dédiée au Chaos gonfle leur pouvoir et hâte la destruction du monde. Il peut paraître surprenant que les dieux du Chaos préfèrent leurs serviteurs humains aux démons qui les servent et aux créatures du Chaos dont ils créèrent les ancêtres, mais il en est ainsi, car les démons et les monstres n'ont pas le choix de leur nature, et le Chaos ne peut accroître sa puissance qu'en poussant les hommes et les autres créatures dotées de libre arbitre à embrasser sa cause.

## LES MARAUDEURS DU CHAOS

Dans le nord lointain, par-delà les sinistres côtes de Norsca s'étendent les terres de la glace éternelle. Là, parmi les sommets montagneux et les collines inhospitalières, le Chaos règne en maître. Sur ces terres, peu des délicats habitants de l'Empire ou de Bretonnie pourraient survivre. En hiver, le froid est si intense qu'il peut geler un homme en quelques instants. L'ombre du Chaos recouvre cette contrée et le soleil y apparaît rarement. Le paysage est déchiré par des falaises et des fissures et le sol tremble souvent, créant de nouveaux dangers et ensevelissant les imprudents. Le pouvoir mutagène de la poussière de male pierre en provenance des Royaumes du Chaos confère aux bêtes qui y vivent de nouvelles et terrifiantes formes.

Pourtant, même ici, dans le plus inhospitalier de tous les pays vivent des hommes. Des tribus d'humains, si on peut les appeler ainsi, habitent les montagnes et les vallées. Une contrée si terrible ne peut qu'engendrer des hommes terribles. Seuls les forts survivent ici, et ils gagnent le droit d'exister en combattant les nombreuses créatures de la région tandis que les faibles sont condamnés à périr. Ce sont des hommes grands, athlétiques et puissamment bâtis. Depuis quand sont-ils là ? Nul ne le sait, mais leur peuple est ancien. Certains des plus vieux monolithes érigés à la gloire des champions de leurs dieux précèdent l'époque de Sigmar !

Ces guerriers s'habillent de fourrures et tatouent leurs corps de symboles impies pour attirer l'attention de leurs dieux. Les mutations sont chez eux chose courante et sont considérées comme des marques de faveur divine. Ces tribus sont globalement appelées maraudeurs ou maraudeurs du Chaos, bien qu'en réalité elles soient divisées en de nombreuses factions.

Il existe d'innombrables bandes de maraudeurs, mais la plupart d'entre elles suivent l'un des grands dieux totems. Ceux-ci sont Chron ou Khorne, le Chien de Guerre, Tchar ou Tzeentch, le Grand Aigle, Nurgal ou Nurgle, le Corbeau Charogne et Loesh ou Slaanesh, le Serpent Suprême. Quelques maraudeurs suivent le Grand Dieu Sans Nom, le Chaos Universel, mais ils sont bien plus rares. Quand les volcans qui s'élèvent au-dessus des montagnes crachent du feu et de la lave, ils y voient un signe de leurs dieux qui vivent loin au nord, derrière les Montagnes du Crépuscule, dans les landes de brumes.

De tous les talents que les hommes associent à la civilisation, les maraudeurs n'excellent que dans celui de la fabrication des armes, car les Montagnes de Givre et du Crépuscule sont riches en gisements métalliques. Les maraudeurs seraient une menace terrible pour les nordiques et les kislévites s'ils cessaient de se battre continuellement les uns contre les autres. Il est heureux que leurs contrées soient séparées de celles du Vieux Monde par les grandes Montagnes de Givre.

Les maraudeurs sculptent de grands totems de bois pour leurs impitoyables dieux et combattent sans arrêt en leur honneur. Le sang coule à flots sous la froide lumière des étoiles, alors que les tribus se battent entre elles et contre les bandes d'hommes bêtes et d'orques qui parcourent la contrée.

Au-delà des Montagnes du Crépuscule se trouvent les Royaumes du Chaos, domaine des dieux noirs. Les Elus, les plus forts des maraudeurs, peuvent franchir les montagnes et la Mer Impure lorsqu'ils sont appelés par les dieux pour devenir des guerriers du Chaos. Tout maraudeur aspire à se joindre à eux, et fait tout son possible pour se distinguer au service de son dieu.

On dit que les tribus attendent un Champion Suprême, un grand seigneur béni par les dieux du Chaos, qui les unira toutes sous sa bannière. Il commandera aux démons comme aux créatures inférieures, et éradiquera les faibles nations des humains, des nains, des elfes et de tous ceux qui résistent au Chaos. Chaque maraudeur croit que ce champion sera issu de sa tribu et détruira les tribus rivales tant haïes en même temps que les faibles nains et les délicats hommes de l'Empire et de Kislev. Les maraudeurs prient pour un signe des dieux noirs leur ordonnant de lever à nouveau les étendards sanglants et de marcher sur les peuples libres du monde. Ce jour n'est pas loin, car aujourd'hui même les shamans maraudeurs rêvent d'un terrible massacre qui s'annonce, et les guerriers des quatre dieux totems aiguisent leurs haches, attendant impatiemment le moment où les dieux viendront pour s'approprier le monde.

### **La Tribu du Chien**

La tribu du chien est la plus première et la plus grande de toutes. Ses membres sont de grands guerriers maniant d'énormes et terribles haches au combat.

Leur dieu totémique est le Grand Chien de Guerre, éternellement assoiffé de sang. Son hurlement annonce rage et bataille, et la seule façon d'apaiser ce dieu impitoyable est de guerroyer et de massacrer tout ce qui vit sur le champ de bataille. Les maraudeurs appellent le dieu chien Chron. Le feu est son élément et la

colère des volcans est un présage divin signifiant que Chron est mécontent et demande plus de sang.

Le Grand Chien n'est qu'un aspect de Khorne, le grand dieu chaotique de la guerre. Il est le dieu de la rage, mais aussi de l'esprit guerrier et des prouesses au combat. Sa tribu est la plus grande et la plus puissante, et elle méprise ouvertement les autres tribus. La tribu du chien est toujours en guerre, et c'est uniquement la valeur au combat qui donne accès aux positions dominantes en son sein.

C'est le Grand Chien de Guerre qui a offert le don de la fabrication des armes et le secret de l'acier aux maraudeurs, afin qu'ils puissent répandre le sang en son nom. Les maraudeurs comptent parmi les pires ennemis des nains dont ils attaquent les forteresses pour voler des armes et des armures.

La tribu du chien élève des chiens-loups géants, des bêtes écumantes, souvent déformées par le pouvoir des désolations du Chaos. Beaucoup chassent en meutes sauvages, ajoutant encore un autre danger à cette terre inhospitalière. Ces sont les chiens du Chaos, les redoutables prédateurs des désolations nordiques.

### **La Tribu du Grand Aigle**

La puissance de la tribu de l'aigle n'est surpassée que par celle de la tribu du chien. Les maraudeurs de cette tribu décrivent leur dieu comme un aigle gigantesque qui plane au-dessus du monde. Ses yeux, qui ne clignent jamais, voient tout, et il comprend le cœur des hommes mieux que tous ses frères immortels. L'air est son élément, et dans les rêves des shamans, il plane toujours au-dessus des terres, observant les vaines créatures mortelles se débattre. En réalité, Tchar le Grand Aigle est Tzeentch l'Architecte du Changement, sous l'un de ses nombreux déguisements.

Les maraudeurs de la tribu de l'aigle sont cruels, intelligents et sournois. Ils s'allient et négocient sans cesse, concluant de nouveaux pactes et trahissant d'anciens alliés. Les autres tribus connaissent leur félonie, mais les adeptes de l'aigle sont beaucoup trop puissants pour être ignorés. Les bandes de la tribu de l'aigle ne

restent jamais longtemps au même endroit et mènent une vie nomade. Elles parcourent les plaines dans de grands chars en bois de chêne nordique, les utilisant au combat pour écraser leurs ennemis sous leur roues à faux. Comme leur dieu se régale des mascarades et des tromperies, les membres de la tribu raillent leurs ennemis en portant des masques de fer afin que leur victime ne voient jamais les visages de leurs bourreaux.

La tribu de l'aigle comporte de nombreux shamans, bien plus que l'ensemble des autres tribus. Ils sont capables de projeter leur corps astral et de communiquer avec les démons pendant leur sommeil. Les plus puissants d'entre eux traversent les Montagnes du Crépuscule pour devenir sorciers du Chaos et servir leur dieu totémique.

Chaque année la tribu du Grand Aigle revient à ses lieux sacrés pour accomplir les rites de l'Aigle, enchaînant des prisonniers aux falaises pour que les aigles de sang qui vivent dans les montagnes puissent venir consommer leur chair. Ces prisonniers sont souvent des alliés qui ont été trahis par la tribu, car les sacrifices de ce genre sont tenus pour être les favoris du Grand Aigle.

### **La Tribu du Corbeau**

Le Grand Corbeau Charogne est un dieu terrifiant : c'est un gigantesque oiseau squelettique qui ne vole jamais, sa chair en décomposition grouille de maladies et d'asticots se qui se tortillent dans son ventre. Telle est la forme que le dieu du Chaos connu sous le nom de Nurgle adopte pour se manifester auprès de ses adeptes des tribus nordiques. Les maraudeurs de la tribu du corbeau croient que le vol d'un corbeau annonce une morte lente et pénible dans d'atroces souffrances. Ce sont des gens morbides, trouvant leur accomplissement dans les horreurs de la guerre. Ils pensent que la douleur et la misère sont des choses hautement désirables et portent de lourds fléaux au combat, se souciant peu de frapper leurs compagnons d'armes en même temps que leurs ennemis, la douleur étant pour eux un bien sacré auquel il est important de se soumettre pour plaire à leur dieu totémique.

Le vent souffle souvent du nord, apportant avec lui infections et épidémies. Être porteur d'une maladie est considéré comme un acte de foi, c'est pourquoi les maraudeurs de la tribu du corbeau prient pour être eux aussi bénis par leur dieu lorsqu'ils entendent parler d'une nouvelle épidémie. Miraculeusement, les hommes de la tribu survivent à ces épreuves qui les rendent même plus forts.

Les prisonniers de la tribu du corbeau sont torturés à mort tandis que les impitoyables maraudeurs encouragent les malheureux à souffrir en silence, car le dieu aime ceux qui acceptent leur sort sans mot dire. Ensuite, quand leurs bourreaux se sont acquittés de leur tâche, ceux-ci sont profondément enterrés, souvent encore vivants. Ce n'est certainement pas par respect mais parce que la terre d'en dessous est le domaine du Grand Corbeau Charogne et l'âme du prisonnier damné y sera dévorée par le dieu de la peste tandis que son corps pourrira lentement sous terre.

### **La Tribu du Serpent Suprême**

Le clan du Serpent est le plus jeune et le plus petit de tous les grands clans, mais ses effectifs augmentent sans cesse, laissant présager de sa puissance dans un futur proche. Le dieu serpent est mystérieux et exotique dans son mode de vie hédoniste, et attire donc un grand nombre de nouvelles recrues. Loesh, comme le Serpent Suprême est appelé par les maraudeurs de la tribu, n'est autre que Slaanesh, le jeune et superbe prince du Chaos des plaisirs.

Les hommes du clan serpent s'adonnent à toutes les débauches. Il n'existe aucun tabou pour eux quand il s'agit de rechercher le plaisir ultime et la sexualité est pour eux un acte sacré. La consommation de plantes hallucinogènes comme certains champignons ou racines est particulièrement répandue, et les visions ainsi procurées sont considérées comme des signes du Grand Serpent lui-même. Tels sont les plaisirs qu'il offre, pour que la tentation de rejoindre cette nouvelle tribu vigoureuse soit plus grande pour les jeunes guerriers des autres tribus désireux de changer de vie.

Avant la bataille, les hommes de la tribu du serpent brassent une boisson enivrante qui les

rend presque insensibles à la douleur et à la peur, les faisant rire même en face des plus grands dangers. Les guerriers de la tribu du serpent chantent quand ils partent en guerre, et poussent au combat des hululements effrayant à entendre pour plaire à leur dieu. Ce sont des cavaliers émérites et téméraires qui, à la bataille utilisent la cavalerie plus que n'importe quelle autre tribu.

Le Serpent Suprême vit dans la mer, et il est dit qu'il peut parfois être vu émergeant des profondeurs pour dévorer de jeunes vierges et des enfants. L'eau est son élément, et beaucoup de ses adeptes se jettent du haut des Falaises du Malheur pour rejoindre leur dieu. Les prisonniers sont aussi jetés de la falaise, souvent attachés à de grosses pierres pour les persuader d'aller plus profond à la recherche du Serpent Suprême !

## **L'ENNEMI INTERIEUR**

Quand les répurgateurs et les prédicateurs de Sigmar mettent la population de l'Empire en garde contre les adeptes du Chaos, l'auditoire s'imaginerait de puissants guerriers revêtus d'armures noires et maniant des armes démoniaques. Mais tous les esclaves des ténèbres n'affichent pas ainsi leur allégeance. Partout, des hommes sont prêts à échanger leur âme contre la promesse du pouvoir. De nombreux dévots des dieux ténébreux se dissimulent au cœur de la société humaine.

Au sein de l'Empire, comme ailleurs, des nobles décadents et blasés recherchent des distractions en se tournant vers le culte du Chaos. Bien des hommes puissants désirent l'immortalité et vouent leurs âmes aux dieux noirs dans le vain espoir d'être élevé au rang de démon. Les miséreux et les désespérés sont prêts à tout risquer pour améliorer leur condition. Le premier pas est toujours si aisé.

Ceux qui succombent au Chaos ne partent pas avec l'intention de le faire, mais la tentation du Chaos est fortement implantée dans le subconscient humain. Combien de sorciers sont allés trop loin dans leur soif de connaissance pour ouvrir inconsciemment leur esprit aux ténèbres ? Combien de guerriers se sont transformés en berserks fou furieux, trouvant dans le hurlement de Khorne la réponse à leurs attentes ? Combien de nobles hédonistes,

assoiffés de luxure, ont succombé aux appâts de Slaanesh ?

Il existe d'innombrables cultes chaotiques à travers le Vieux Monde. Certains ne sont que des poches de corruption isolées, tandis que d'autres, comme la Secte de la Jouissance et le Culte de la Main Pourpre, sont de vastes organisations comptant des centaines d'adeptes. Tous représentent une terrible tentation pour les faibles.

Beaucoup de sectes ne sont pas ouvertement vouées aux dieux ténébreux : ce sont des sociétés secrètes, des groupements d'hommes influents, et nombreux sont ceux qui réalisent trop tard dans quoi ils se sont engagés. Plus question alors de se tourner vers les autorités, car les églises de Sigmar et d'Ulric combattent ces cultes sans merci et toute personne déclarée coupable d'activités liées au Chaos, même sans en avoir connaissance, est brûlée vive, souvent avec toute sa famille. Il n'est pas d'échappatoire à la damnation.

Au fil des ans, les adeptes du Chaos dissimulés deviennent plus influents. Ils obtiennent de hautes positions au sein du pouvoir et des autorités, rongent la société de l'intérieur et attendant le bon moment pour révéler leur vraie nature. Lorsque la puissance du Chaos montera à nouveau, et que les armées de guerriers du Chaos et des hommes bêtes arriveront, les adorateurs secrets des quatre puissances ténébreuses prendront les armes et se dresseront contre la civilisation humaine au nom des dieux du Chaos.

## **Les Adorateurs du Chaos**

Dans tous le Vieux Monde, et partout ailleurs, des hommes empruntent chaque jour les voies de la Damnation Eternelle. De toutes les races intelligentes, les humains sont les plus enclins à s'engager sur cette voie sans retour, mais rares sont ceux qui le font sciemment, ne devinant que bien tardivement l'inéluctable perte qui les attends. Nombreux, en effet, sont ceux qui vénèrent les sombres puissances sans même réaliser leur erreur, croyant obtenir par l'accomplissement d'anciens rites qu'ils ne comprennent pas forcément, la réalisation de leurs désirs les plus fous. Certains se tournent vers l'adoration du Chaos par curiosité, ce sont souvent des nobles décadents et avides de

nouvelles distractions qui puisent un contentement dans les plaisirs de la chair, de la violence ou de la drogue. D'autres au contraire, les miséreux et les indigents, vénèrent les puissances corruptrices de façon désespérée, offrant leur âme contre toute promesse d'une vie meilleure. C'est toujours dans le plus grand secret que ces âmes perdues se réunissent, se soustrayant ainsi à l'opprobre des autorités et créant par là même un esprit communautaire intense qui leur est rassurant.

C'est bien souvent dans le giron de plus ou moins respectables sociétés que croissent les cultes corrupteurs du Chaos, mais toujours là où le profit y est important. En effet, comme toute entreprise, les sectes du Chaos ont besoin d'un soutien financier suffisant à leur survie et surtout à leur expansion. De la même façon, les sectes s'efforcent toujours à combiner tous les aspects du pouvoir pour gagner en influence et accroître leurs rangs de dévots par un recrutement qui se fait de plus en plus sévère avec le temps. Cette influence est telle qu'aujourd'hui il est très difficile de démanteler un réseau sectaire dans son entier, les plus hautes sphères n'étant que rarement connues des simples adeptes. En revanche, l'opposition naturelle qui oppose les entités du Chaos se répercutant sur leurs adorateurs, il est heureux de constater que les frictions entre les différentes factions se font fréquentes et terriblement violentes.

Par sa dévotion, un adorateur ouvre son esprit au Chaos, déchirant ainsi le voile de la réalité et permettant aux sombres puissances de s'infiltrer plus encore dans le monde réel. L'adoration crée un lien indéfectible entre le dévot et son dieu, et celui-ci devient plus intense à mesure qu'ils prennent conscience de leurs existences respectives, chacun alimentant ses propres besoins par la volonté de l'autre. Par ses grâces un dieu du Chaos récompense ses sujets qui, en retour, se sacrifieront plus encore dans l'espoir d'obtenir le statut tant envié de Prince Démon pour sa plus grande gloire. Seulement, rares sont ceux qui parviennent ne serait-ce qu'à entrevoir cette possibilité, et nombreux ceux qui connaîtront le tourment éternel, leurs âmes définitivement absorbée par le Chaos. C'est sur cette relation symbiotique que se fonde la structure même des sectes : les plus accordés à

ce phénomène prenant tout naturellement la tête de la masse ignorante.

Au sommet de la hiérarchie d'une secte se tient le Magister, un individu dont la corruption est telle qu'il n'offre qu'en de rares occasions le spectacle de ses difformités. Contrairement au Champion du Chaos, le Magister œuvre en secret et ne tient que peu d'importance aux exploits guerriers : il est l'apôtre vecteur de corruption de sa divinité, son corps et son esprit portant les marques profondes de sa dévotion et de la réalité du Chaos. Sa puissance se mesure au nombre d'adeptes qui composent la secte qu'il dirige et, lorsque ses difformités deviennent par trop incapacitantes pour qu'il puisse la gérer convenablement, c'est tout naturellement qu'il se tournera vers la personne qui lui semble la plus digne de confiance afin qu'elle devienne son représentant. Ce dernier, l'Acolyte, n'est que la voix du Magister mais endosse bien volontiers la responsabilité du bien être de la secte et de son réel dirigeant, et ce, quel que soit son état. Le Magister est en effet l'Elu de sa puissance, il communique avec elle par le biais de songes, de prémonitions, de familiers ou même, du terrible Tarot Chaotique qui ouvre le champs des possibilités de l'avenir.

L'Acolyte est par erreur, et c'est une volonté, considéré par l'ensemble du culte comme le dirigeant de celui-ci. Selon la taille de la secte il sera aidé dans sa tâche par les adorateurs éclairés de celle-ci qui partagent alors la confiance de l'existence du véritable Magister. Ces hommes et femmes constituent le Convent du culte ; ils président aux rituels et exécutent les sacrifices blasphématoires dédiés à la puissance qu'ils servent. Le reste de la secte est composé de simples sectateurs, les Dévots. Ceux-ci ne prennent pas part aux rites maléfiques de façon claire et ne savent rien de la réelle hiérarchie, ni des buts de la communauté. Abusés qu'il sont par le Convent les Dévots agissent sous la menace sous entendue par le secret de leurs activités. Beaucoup sont aveuglés au point de croire que leurs actions sont bénéfiques et véhiculent leur corruption au sein de leurs familles, amis et collègues en toute innocence. Par ce mode de recrutement, il est difficile de savoir quel est la véritable fonction de chacun au sein de la secte et les autorités, lorsqu'elles la découvre, retrouve rarement la trace de ses dirigeants les plus importants.

Toutes les couches de la société subissent l'influence croissante des sectes. Des postes hauts placés sont occupés par de dangereux individus inconscient de la véritable nature du Grand Complot. Le clergé des cultes reconnus eux-mêmes sont rongés de l'intérieur par ces parasites industriels, corrompant plus facilement encore la société humaine. Malgré leur ignorance tous les sectateurs attendent le moment pour se révéler au grand jour, espérant chacun l'accomplissement de leurs rêves utopiques, ne se doutant pas de l'orgie sacrificielle qui fera d'eux de simples cadeaux à la gloire des sombres puissances dans les mains desquelles ils ont abandonné leurs âmes. Les Convents des divers cultes eux, savent que ce moment approche rapidement et préparent leurs troupes serviles au grand accomplissement. Ils arment les plus fanatiques des Dévots, renforcent plus encore leur main mise sur la masse et en préparent leurs sombres rituels toujours plus complexes et meurtriers afin d'obtenir la puissance nécessaire à l'invocation des puissances démoniaques qui les aideront lors du combat final.

### **Les Clubs Privés**

Les clubs privés des grandes villes peuvent cacher aisément un culte dédié au Chaos en leur sein. Les membres étant généralement de classe sociale supérieure, il est rare que les autorités puissent enquêter normalement sans encourir les foudres de la noblesse ou des marchands. Le fondateur du club est souvent un noble influent recrutant parmi ses amis proches, ses employés, voire sa famille.

Ce sont en principe de petits groupes d'une vingtaine de personnes, mais il n'est pas rare qu'ils aient des contacts entre-eux. Les adhérents ne connaissent que peu les buts réels de l'association et suivent leur leader plus pour son plaisir et l'espoir d'obtenir ses faveurs qu'autre chose. Le leader lui-même est souvent tout à fait ignorant de son implication dans la machine corruptrice car bien souvent chaperonné par une tierce personne qui se trouve être souvent un Adepté travaillant en réalité pour une société secrète. Malgré la petitesse de ce type de mouvement sectaire, leur influence politique, leurs finances et surtout, leur quasi-immunité, font qu'elles sont particulièrement efficaces dans les mains d'individus éclairés.

### **Les Fraternités et Sororités**

C'est souvent ce type de rassemblement qui chapote les clubs privés cités plus haut. Constituée des membres les plus influents de la ville où elle siège, une fraternité dispose d'une réelle influence et échappe de fait à nombre de problèmes légaux. Chantage, corruption et dessous de table y sont monnaie courante et assurent la pérennité de l'association. Certaines fraternités sont parfaitement au courant de leur implication culturelle mais la grande majorité des membres n'entrevoit qu'une infime partie de la vérité, sans toutefois se risquer à perdre tant d'avantages pour de simples soupçons. L'Ordo Septinarius de Bogenhafen est un bon exemple de fraternité.

### **Les Guildes**

Les guildes du vieux monde sont des établissements très réservés, avec leurs rites, cérémonies, et leurs propres langages. La plupart du temps ces règles servent simplement à maintenir l'unité au sein la guilde et offre au reste du monde un aspect mystérieux. Mais certaines ont un but plus sombre - l'adoration des dieux de chaos, généralement Tzeench, n'est pas chose rare. Il n'est en effet pas difficile de modifier graduellement les rites internes aux guildes afin que les adhérents procèdent à l'exécution de rites bien moins innocents. La guilde est un bon moyen de propagation des dogmes car il n'existe pas de frontière aux associations mercantiles et celles-ci possèdent des comptoirs disséminés dans tout le Vieux Monde.

### **Les Sociétés Secrètes**

Les sociétés secrètes regroupent des individus possédant un savoir commun et désirant le conserver loin des yeux du monde ou agissant dans un même but. Contrairement aux organisations citées plus haut, les sociétés secrètes n'ont que faire du statut social de leurs membres, considérant à juste titre que la motivation commune prévaut à l'apparence. Les sociétés secrètes sont donc très différentes les unes des autres et n'œuvrent pas toute dans le sens du Chaos. Mais la paranoïa est un facteur commun à toutes, les rendant ainsi extrêmement dangereuses lorsqu'elles sont corrompues. Elles varient énormément en taille et en influence mais

toutes observent le silence quant à leur existence et buts.

### **Les sectes**

Les mouvements religieux sont foisons dans le monde de Warhammer. Il est fréquent que les divinités des cultes majeurs soient adorées sous diverses formes, noms et fonctions. Ces formes cultuels n'ont pas toute l'approbation des religions établies et sont toujours observées avec soupçon. Toutefois, il est rare de pouvoir trouver les preuves directes de liens avec le culte du Chaos, tant les véritables buts des sectes se trouvent noyés sous des dogmes complexes et confus.

Les Dévots sont presque toujours issus des basses classes qui acceptent plus facilement la corruption directe avec les puissances du Chaos tant la détresse de leur vie misérable est grande. Les Convents de tels groupements religieux contrôlent et asservissent mentalement les membres de ceux-ci, par la promesse de grandes récompenses ou la menace sous entendue. Mais ces mouvements sectaires connaissent toutefois un franc succès dans les ordres militaires où obéissance et appartenance font loi.

### **Les Cultes Ruraux**

Les villages de l'Empire connaissent un isolement propice à l'implantation de cultes malfaisants. L'absence de communication avec l'extérieur et l'autosuffisance produisent toutes sortes d'aberrations créées par de longues générations consanguines de paysans non éduqués vivant plus sous le joug des superstitions locales que celui de la loi impériale. L'apparition de cultes sombres trouvent leur source dans un phénomène local qui fait l'unanimité parmi la population. C'est évidemment une personnalité unanimement appréciée qui fonde ce genre de mouvement, la bonne foi de celle-ci suffisant la plupart du temps à calmer les doutes. Lorsqu'un tel culte s'enracine au passage des générations, ses implications chaotiques deviennent de plus en plus établies et il ne fait alors plus aucun doute qu'il se perpétuera dans le temps, faisant d'une petite localité une pouponnière immonde d'agents chaotiques fanatiques.

### **Les Cultes du Chaos**

Quelques cultes de chaos réunissent des individus qui empruntent volontairement la Voie de la Damnation avec certitude et en pleine connaissance de cause. Ils sont de loin les plus fervents des adorateurs du Chaos du fait de cet abandon volontaire. De tels groupes sont rares mais la détermination dont font preuve leurs membres est si forte qu'ils sont de loin les plus dangereux.

Ces individus sont à l'origine de nombreuses des formations citées plus haut et les liens qu'ils entretiennent entre eux est extrême. Ils considèrent avec le même intérêt toutes les races se vouant au Chaos et n'hésitent aucunement à se réfugier au sein des bandes qui sévissent au cœur des forêts profonde. Un tel groupement cultuel possède de nombreuses ramifications et œuvre sans limite partout où il est possible de trouver de nouveaux adorateurs. Comme leurs Convents sont dispersés à travers le monde, il est rare de pouvoir les voir rassemblés, hormis lors de grands rassemblements profanes qui s'accomplissent les jours sacrés de l'année.

### **Exemples de Cultes du Chaos**

#### 1. La Secte de la Main Pourpre

La Secte de la Main Pourpre est une puissante organisation dévouée à Tzeentch, constituée d'une multitude de groupes d'activistes, et qui possède des ramifications dans tous l'Empire. Les adeptes du culte à Middenheim aiment à se considérer comme le groupe de tête des adorateurs de Tzeentch dans l'Empire – le centre d'une toile nuisible qui touche chaque centre important de population. Mais ce n'est qu'une illusion. Il est vrai que Middenheim a la plus grande concentration d'adeptes de la Secte de la Main Pourpre, mais du fait de leur véritable nature, les adorateurs de Tzeentch sont un groupe à part. Il y a beaucoup d'autres organisations vouées à l'adoration du Grand Architecte (la Secte de la Couronne Rouge en est un exemple), et aucune ne tolère les autres.

A la base, la Main Pourpre fonctionne sur un système de cellules : de petits groupes d'adorateurs de Tzeentch sont éparpillés à travers tout l'Empire, et les communications entre eux sont souvent intermittentes et contradictoires. Obsédés par la discrétion, les

différents chefs et groupes changent constamment de mot de passe et de signes de reconnaissance – il n'est pas rare qu'un authentique messenger d'un groupe soit tué par un autre, parce qu'il a été pris pour un agent des Répurgateurs !

Néanmoins, tous les membres ont en commun l'intention de lutter pour renverser l'ordre actuel depuis l'intérieur en réveillant l'Hérésie Sigmarienne, pour ainsi créer un schisme religieux qui aiderait à la chute de l'Empire. A certains endroits, les membres de haut rang de la noblesse, ou des cultes de Sigmar et d'Ulric, sont contrôlés et manipulés par la Secte ; à d'autres les adeptes eux-mêmes se sont fait un chemin jusqu'à des postes influents et puissants. C'est sans doute parce que le Culte est très mal organisé que cela ne peut pas causer plus de dommages – mais le Temps du Changement est sur toutes les lèvres...

Malgré son inefficacité et sa maladie, la Secte constitue une menace réelle pour la stabilité impériale. Au fil des ans, elle s'est infiltrée petit à petit dans nombre d'institutions religieuses, politiques et puissantes et n'attend plus qu'un signal du Seigneur du Changement pour se dresser simultanément dans les cités et villes de tout l'Empire.

Le membre le plus puissant du Culte est le Magister Magistri, le Chef du Conseil Intérieur. Actuellement, le Magister Magistri de la ville de Middenheim n'est autre que le Seigneur des Lois, Karl-Heinz Wasmeier (voir Le Pouvoir Derrière le Trône). En plus des intrigues du Magister Magistri, les opérations au jour le jour de la Main Pourpre sont réparties en trois champs d'actions : recrutement et endoctrinement (l'Ordo Novitiae) ; collecte des fonds et ravitaillement (l'Ordo Impedimentae) ; et la recherche et le développement (l'Ordo Terribilis). Trois trios d'adeptes de haut rang, connus sous les noms de Magister Stabulae, Magister Impedimentae et Magister Tenebrae, contrôlent ces ordres. Ce sont des spécialistes (Sorciers, Lettrés, Assassins, etc.), ou des membres de longues dates parvenus à des positions influentes et puissantes.

Supervisant le tout, tout en demeurant quelque peu en retraite du travail ingrat des opérations quotidiennes de la Secte, se trouvent les Ombres

du Conseil Intérieur. Ils sont au nombre de trois, mais leurs noms ne figurent nul part... Les rares fois où les adeptes osent parler de leurs maîtres sans avoir l'impression qu'ils vont les entendre, il les désignent comme le Triumvirat. Mais la plupart du temps, ils essaient de ne pas penser à eux, et encore plus de ne pas en parler – telle est la peur qu'ils inspirent.

En partie pour des raisons de sécurité, et en partie à cause de l'obsession de la discrétion des adeptes, les communications entre les trois Ordres et le Conseil Intérieur d'une cité sont réduits au minimum. Des pigeons voyageurs sont utilisés pour envoyer des messages courts et codés entre les Chefs des Ordres, mais ils ne se rencontrent en personne que deux fois par an ; les neuf Magistri ne connaissent même pas leurs véritables identités respectives.

Les Deux rencontres annuels ont lieu au plus profond de la Drakswald, les nuits d'Hexenstag et de Geheimnistag (les deux seules nuits où les deux lunes sont pleines). Dans une clairière cachée par magie, les Magistri masqués des trois Ordres renouvellent leurs vœux de service à Tzeentch, chantent des hymnes au Dieu du Chaos et regardent avec un plaisir forcené les membres du Conseil Intérieur qui concluent la cérémonie par un sacrifice humain.

## 2. La Couronne Rouge

La Couronne Rouge est un Culte de Tzeentch basé sur Altdorf. Bien que la plupart des desseins de cette secte soient identiques à ceux de la Main Pourpre de Middenheim, ces deux groupes sont presque aussi déterminés à se détruire mutuellement qu'ils le sont à renverser l'Empire. Toutefois, tandis que les efforts de la Mains Pourpre sont concentrés sur l'infiltration des classes dirigeantes et des cultes de Sigmar et d'Ulric, la Couronne Rouge est plus concernée par le recrutement d'une certaine population de l'Empire, toujours croissante : les mutants et les Hommes Bêtes – se préparant pour le moment où l'autorité sera vaincue et la guerre civile déclenchée...

Les membres humains du Cultes sont généralement des Sorciers qui n'agissent que lorsque le besoin s'en fait ressentir, le reste du temps ils sont considérés comme dormant. Les membres dormants de la Couronne Rouge sont tous des spécialistes qui possèdent chacun une connaissance particulière comme, par exemple,

Etelka Herzen, considérée experte de la matière mutagène appelée Pierre Distordante. Il existe des membres actifs militaires, mais ceux-ci sont rares et ne peuvent œuvrer que dans le secret le plus total du fait de leur corruption trop marquée (Ulfhednar le Destructeur de Mort sur le Reik est un bon exemple).

#### 5 La Cabale

C'est au cœur des Désolations Nordiques que les tours d'argent des Sorciers de la Cabale se dressent sur les collines hurlantes, s'élevant jusqu'à des hauteurs défiant les lois de la physique. La Secte de la Cabale a été fondée par Egrimm van Horstmann, puissant Sorcier et Champion de Tzeentch, lors de son installation dans les Désolations Nordiques.

Les Guerriers-Mages de Tzeentch, déjà présents en ces lieux maudits, firent de van Horstmann leur Magister et suivirent ses préceptes sans jamais faillir jusqu'à aujourd'hui.

C'est à la pointe des Collines Hurlantes que se trouvent les tours d'argent de la Cabale, abritant les Sorciers qui y étudient les arcanes magiques et observent les turbulences des Vents de Magie, causée par les tours d'argent qui les captent lorsqu'ils s'engouffrent dans les collines, pour en déduire les possibilités du futur. Tous les Guerriers Mages de la Cabale sont marqué du sceau de Tzeentch sur le front, montrant leur totale dévotion à la sinistre divinité. Aucun n'est autorisé à parler et chacun communique par la pensée, même sur de très longues distances.

Les Guerriers du Chaos au service de la Cabale sont les esclaves volontaires de van Horstmann et sont appelés Thralls. L'armure des agents de la Cabale est d'une incroyable complexité – des talismans, sceaux de pouvoirs, parchemins et autres artefacts protecteurs sont scellés à même l'armure, l'ensemble souffrant d'un archaïsme sans borne qui transcende la perception du temps.

La domination est le maître mot caractérisant la volonté de la Secte. Les membres de la Cabale ont développé un machiavélisme digne du Dieu des Complots à un point tel que nombre des autres Cultes abritent en leurs seins des espions de la Cabale. C'est sans aucun doute le plus puissant des Cultes de Tzeentch et, très certainement le plus organisé et le plus

polyvalent dans l'accomplissement des desseins de Tzeentch.

Le Symbole de la Cabale est un œil à jamais ouvert sur l'infini, au centre de la paume d'une main elle-même ouverte.

#### 4. Le Sceptre de Jade

Les adeptes du Sceptre de Jade, basés à Middenheim ont connus des temps plus heureux – ils furent autrefois la Secte la plus importante de l'Empire, mais aujourd'hui ils ne sont plus qu'une vingtaine. Quoique peu nombreux, les membres du Sceptre de Jade sont très actifs.

Les activités des adeptes de Slaanesh sont regroupées autour d'un petit groupe de jeunes et riches viveurs qui se nomment eux-même Les D&D (pour Déviants et Décadents). Ils représentent le Conseil Intérieur de la Secte de Slaanesh, connue sous le nom de Secte du Sceptre de Jade, d'après le sceptre que porte le Dieu du Chaos.

Malheureusement pour les adeptes, le chef spirituel du Culte qui avait recruté tous les D&D actuels a été rappelé dans le Vide Tourbillonnant il y a moins d'un an. Non seulement la secte a perdu là son membre le plus actif, mais aussi son emprise précaire sur l'échelle du pouvoir politique. Même précaire, elle était tout de même située à un très haut échelon et la perte est d'autant plus à déplorer. Leur chef, en effet, n'était autre que la dynamique seconde épouse du Graf Boris, Anika-Elise Nikse, fille du Baron de Nordland.

Les membres survivants sont en désaccord sur la manière dont elle a trouvé cette mort prématurée (elle n'avait que 23 ans). Certains croient qu'un espion/Répurgateur était infiltré dans le groupe et l'a assassinée (avec ou sans l'accord du Graf). D'autres – qui ont de meilleurs contacts avec la cour, il faut le dire – maintiennent que sa mort était naturelle et doit être attribuée aux souhaits de la divinité ; car «Quoique fort puisse le coup paraître pour ses serviteurs mortels, la divinité sait ce qu'elle fait.» (les membres ont inventé un nouveau pronom personnel, ille, pour désigner le dieu hermaphrodite).

Quelque soit la vérité sur la mort d'Anika-Elise, le fait est que personne dans la Secte n'a subi de persécution et n'a même remarqué de regards en

biais de la part des associés, parents ou nobles sympathisants. Il est vrai que la mort de leur seul membre éminemment puissant n'a pas touché les adeptes autant que s'il s'était agi d'un chef de prières musclé et inventif.

Il n'y a pratiquement aucun endroit dans le Vieux Monde où un Culte de Slaanesh ait de l'influence politique (hormis une ou deux cités parmi les plus débauchées de Bretonnie). Le pouvoir et la politique n'intéressent pas tellement les adeptes de Slaanesh (il en va de l'argent autrement, bien entendu). Après tout, on ne peut arrêter l'avancée du Chaos, prétendent les adeptes (du moins c'est ce qu'ils prétendraient s'ils se prêtaient à des débats intellectuels... et peu d'entre eux en sont capables). Comme l'ascension du Chaos est irrésistible, et comme nous retournerons tous au final, à la boue primitive et bouillonnante dont toute chose naît, l'important est de profiter de la vie en attendant. Allons-y ! Faites n'importe quoi, essayez tout (au moins une fois, mais de préférence abusez). C'est là que l'argent entre en jeu – il est certainement plus facile de s'adonner à la dépravation lorsqu'on est pourri de fric. Heureusement pour eux, tous les membres actuels de la Secte le sont.

Aujourd'hui tout est encore une fois modifié par l'apparition d'un certain Gotthard Von Wittgenstein, un protégé très virulent de la défunte Anika-Elise... (voir Mort sur le Reik et Middenheim pour les précisions sur ses agissements au sein du Culte).

## **LES GUERRIERS DU CHAOS**

Les guerrier du Chaos sont les plus puissants des mortels combattant au service des dieux ténébreux. La plupart, issus des tribus de maraudeurs barbares, sont des guerriers dont les aptitudes et les prouesses au combat ont fini par attirer l'attention des dieux du Chaos en personne.

Pour attirer le regard bienveillant de leurs maîtres, ces combattants rejoignent des bandes chaotiques. En tant que guerriers du Chaos, ils acceptent une vie de carnage et de brigandage en échange d'une chance d'obtenir les faveurs des dieux. De telles faveurs, une fois accordées, ne sont pas toujours les bienvenues, car les dieux du

Chaos sont inconstants et inhumains et leurs cadeaux prennent souvent la forme de grossières difformités physiques.

La majorité des guerriers du Chaos provient des tribus de maraudeurs mais, certains d'entre eux sont d'une toute autre extraction. Des rang de l'armée impériale, de Kislev ou même de Bretonnie viennent des nobles blasés en quête de divertissement, d'aventure et de gloire. D'autres sont des marginaux et des parias : des brigands, des bandits et des hommes ruinés qui n'ont plus rien d'autre vers quoi se tourner. Le sentiment d'appartenance est agréable, même quand on doit le payer de son âme.

Les guerrier du Chaos sont des combattants exceptionnels. Gorgés de pouvoir chaotique et souvent revêtus des puissantes armures du Chaos, ils ne trouvent que rarement leurs égaux au combat.

Beaucoup de serviteurs du Chaos voient germer des tentacules, des cornes ou des écailles sur leur peau, ou subissent d'autres mutations défigurantes du même ordre. Bien souvent, leurs esprits sont eux aussi affectés, et ils sont sujets à des accès de rage, de débilité mentale, d'hystérie incontrôlable ou d'autres aberrations psychologiques. Mais les récompenses du Chaos ne sont pas toutes désavantageuses. Parfois les dieux font subir à leurs serviteurs des changements qui améliorent leurs capacités physiques et mentales, leur conférant des dons magiques, l'immunité aux blessures, une beauté surhumaine ou une force immense.

Chaque guerrier du Chaos prie pour que son dieu le choisisse un jour afin d'en faire un de ses champions. En tant que tel, il recevra de nouveaux dons et peut-être même un jour l'ultime récompense : l'élévation au rang de démon immortel. Il n'est en effet rien qu'un dieu ne puisse faire, et il n'est pas de vœu qu'il ne puisse exaucer.

## **LES CHAMPIONS DU CHAOS**

Les hommes se tournent vers le Chaos pour bien des raisons, mais nombreux sont ceux qui le font afin d'acquérir une puissance que seul le Chaos peut conférer. Afin d'atteindre ce pouvoir, un mortel doit attirer sur lui l'attention d'un dieu du

Chaos. Pour cela, il doit non seulement se dévouer au dieu corps et âme, lui prêtant un odieux serment d'allégeance, mais il doit de plus exceller au service du Chaos s'il souhaite voir un jour son maître s'intéresser à lui. Un dieu du Chaos doit surveiller un nombre immense de mondes et de serviteurs, aussi son attention peut-elle se porter ailleurs. Même lorsqu'il leur arrive de jeter un coup d'œil sur le Vieux Monde, les dieux sont capricieux dans leurs faveurs et imprévisibles dans leur façon de les dispenser.

C'est au cœur de la bataille que Khorne est le plus susceptible de trouver des champions, distinguant les guerriers du Chaos les plus braves et les plus forts afin de les récompenser. Tzeentch, lui, est plutôt attiré par les couleurs chatoyantes des vents de magie. Nurgle recherche les malades et les défigurés, ceux qui sont marqués par la maladie et les difformités. Enfin, Slaanesh est le plus faible des dieux et tente d'attirer à lui les champions valeureux. Une de ses ruses favorites est de voler les champions des autres dieux, charmant leurs esprits mortels grâce à son irrésistible beauté.

### **La Marque des Champions**

Un dieu du Chaos choisit ses champions avec soin. Si les champions à son service sont brillants, son pouvoir sur le monde mortel s'accroît, de même que son influence au sein des Royaumes du Chaos. Si un de ses champions est vaincu ou pire, tué par le champion d'un autre dieu, sa puissance s'en trouve amoindrie et son prestige parmi ses frères divins s'en ressent. Aussi un dieu ne choisit-il des représentants que les plus déterminés de ses adorateurs.

Lorsqu'un dieu du Chaos choisit de faire d'un mortel son champion, il le frappe de son sceau. Ce signe est connu sous le nom de marque du Chaos et prend la forme d'une empreinte corporelle du dieu. Par cela, il indique que le champion appartient à lui seul. Cette rune ne défigure pas forcément le champion, car elle n'apparaît que rarement en des endroits aussi visibles que le visage ou les mains.

En plus de cette rune physique, le dieu offre au champion un présent spécial, une marque plus profonde de l'emprise du Chaos. Ce don est différent suivant le dieu qui l'offre : les

champions de Khorne se trouvent enchâssés dans des armures du Chaos. De telles armures ne peuvent être enlevées, car elles sont faites de métal vivant qui fusionne avec la chair des champions et deviennent des extensions de leurs corps.

Les champions de Nurgle voient leurs maladies stabilisées, voire guéries, mais c'est au prix de leurs âmes que leurs infirmités sont effacées, du moins tant qu'ils combattent pour lui. Les champions de Tzeentch sont pour leur part investis de puissants pouvoirs magiques. En effet, beaucoup des élus de Tzeentch finissent par devenir de grands sorciers du Chaos. Enfin, les faveurs de Slaanesh sont subtiles. Il ôte à ses champions la peur de la mort et de la souffrance, les faisant se réjouir au sein des batailles et se moquer d'horreurs qui feraient perdre la raison aux autres mortels.

### **Les Récompenses des Champions**

Contrairement aux autres serviteurs, qui ne reçoivent leurs récompenses que de façon irrégulière et occasionnelle, les champions du Chaos sont souvent récompensés. S'ils montent haut dans l'estime de leur maître, les récompenses leur seront accordées encore plus rapidement. Un tel champion s'engage alors sur une route sans retour qui basculera son destin avant qu'il ne soit trop tard pour faire marche arrière.

Les récompenses octroyées par un dieu du Chaos à un champion peuvent prendre des formes très bizarres. Les mutations physiques sont les plus communes : des cornes poussent sur son front, ses mains se transforment en serres, ses dents se changent en crocs effilés et sa peau devient rude et écaillée. Ces sont là les plus répandus des dons du Chaos, comme on appelle couramment ces difformités.

D'autres entraînent l'apparition de longues épines qui hérissent le corps du champion, d'une peau qui s'enflamme spontanément, de membres qui s'allongent et se parent de nouvelles articulations, de déformations monstrueuses du corps ou de membres et de têtes supplémentaires. Ces mutations physiques ne sont pas forcément désavantageuses et confèrent généralement à leurs porteurs des aptitudes exceptionnelles,

surtout au combat où les cornes et les griffes se révèlent fort utiles contre l'ennemi.

D'autres récompenses affectent l'esprit du champion. Il peut être transformé en un imbécile bredouillant ou être privé de l'usage de la parole ou d'un des cinq sens. Il peut au contraire acquérir une ouïe extraordinairement aiguisée, une vue perçante ou être immunisé à la douleur. Il peut recevoir des pouvoirs magiques, surtout si Tzeentch le protège ou au contraire devenir résistant à leurs effets. S'il vénère Khorne il peut être doté d'une force herculéenne, de talents de guerriers surhumains ou devenir définitivement insensible à la peur.

Il n'est pas de changement que les dieux du Chaos ne puissent provoquer, ni de pouvoir qu'ils ne puissent accorder. Cependant, les dieux sont inhumains et imprévisibles et ils ne font pas de différence entre ce qui est avantageux et ce qui ne l'est pas.

Certains de ces dons peuvent prendre la forme d'objets magiques ou de familiers. Les plus puissants des objets sont les épées qui contiennent des démons emprisonnés et communiquent à leurs propriétaires les désirs des puissances ténébreuse. Les familiers sont plus volontiers accordés aux sorciers du Chaos mais les guerriers peuvent parfois recevoir des bêtes démoniaques pour combattre à leurs côtés. L'ultime récompense que peut recevoir un champion est l'immortalité et l'ascension au rang de prince démon des Royaumes du Chaos. Ainsi, les dieux du Chaos transforment-ils leurs champions favoris en créatures démoniaques, capables à leur tour de parcourir les royaumes mortels en quête de nouveaux champions. Un champion ne peut devenir un démon que s'il survit aux dons qui lui sont faits !

La plupart des champions meurent au combat ou subissent tant de mutations handicapantes qu'il leur est impossible de devenir des démons immortels. Un champion qui reçoit un don extrêmement défigurant et destructeur tant au point de vue mental que physique devient une créature débile et sans forme appelée enfant du Chaos. Un dieu peut transformer ses champions en enfants du Chaos s'ils ne le satisfont pas, bien que cela puisse également se produire suite à une trop grande accumulation de dons défigurant.

Les enfants du Chaos sont à peine plus que des bêtes, mus par une parodie d'intelligence. Certaines de ces créatures sont totalement décérébrées alors que d'autres sont tourmentées par les souvenirs de leur gloire passée. Rares sont ceux qui parviennent à conserver une forme vaguement humaine, ressemblant plutôt à un conglomérat répugnant de plusieurs bêtes dotées d'un pouvoir difficile à discerner. Certains enfants du Chaos sont très puissants. Un champion du Chaos ainsi transformé peut se cacher dans les profondeurs d'une forêt mais il restera plus volontiers avec son ancienne bande pour continuer à servir et combattre aux côtés de ses anciens camarades.

### **Les Enfants du Chaos**

Les dieux du Chaos sont généreux mais irresponsables dans leurs faveurs. Ils ne parviennent pas à différencier la valeur de leurs dons ou ne s'intéressent tout simplement pas à la question. Quand il récompense un de ses serviteurs, un dieu du Chaos peut le rendre plus fort, plus endurant, plus rapide, d'une beauté incroyable, intelligent ou l'améliorer de n'importe quelle autre façon. Mais le don peut tout aussi bien désavantager le serviteur, le rendant faible, stupide ou transformant son corps en un amas de chair difforme. Les dieux du Chaos sont aussi les dieux du hasard et rechercher leurs faveurs est particulièrement risqué.

La plupart des dons du Chaos prennent la forme de mutations physiques. Par exemple, une peau blindée rend son bénéficiaire plus résistant aux dommages mais le recouvre aussi d'une croûte écaillée. Plus une créature reçoit de dons, plus leurs effets cumulatifs sont partiellement désastreux. D'abominables mutations ont tendance à frapper le bénéficiaire de façons très malheureuses. Si un serviteur acquiert trop de mutations, il franchit le point de non retour et devient un enfant du Chaos.

Tout serviteur du Chaos peut se retrouver en voie de devenir enfant du Chaos. Même un champion du Chaos qui a la faveur de son dieu est presque invariablement destiné à connaître ce destin. Un champion qui ne parvient pas à gagner la récompense ultime qu'est l'immortalité deviendra presque certainement un enfant du Chaos, s'il ne

meurt pas d'abord. Tel est le lot d'un champion du Chaos : il est destiné soit à la gloire éternelle, soit à une fin ignoble comme monstre bavant et hurlant son éternel tourment.

L'apparence d'un enfant du Chaos est imprévisible. Il peut avoir plusieurs paires de membres, des attributs bizarres comme des pinces de crabe, une carapace chitineuse, des ailes en lambeaux et inutilisables, des yeux pédonculés, un long cou flexible ou une gueule béante remplie de crocs acérés. Malgré leur puissance, ce sont des créatures stupides, leur intelligence ayant depuis longtemps été sacrifiée à leur ambition dévoyée. Plus d'un champion prometteur a fini comme amas de chair et d'os déformé, possédé par une rage démente.

# CREATION D'UN CHAMPION DU CHAOS

---

## CREER UN CHAMPION DU CHAOS

La création d'un Champion du Chaos est une étape des plus passionnante dans l'élaboration de vos campagnes. Généralement, c'est autour de ce personnage atypique que tournent bon nombre d'intrigues et il est utile de bien jauger la puissance de vos création : le Chaos étant ce qu'il est, il vous est fort possible d'obtenir un monstre de puissance qui aura alors une place de choix dans votre campagne mais, il vous est aussi possible de générer un monstre de crétinisme dont la seule fonction pourrait être de servir de bouche-trou dans un scénario qui manquerait de piment. Malgré cela, usez de vos Champions comme d'excellents pères fouettards qui doivent toujours rester étranges, malsain et sembler puissant, quel que soit leur véritable force.

Lorsque vous souhaitez créer un Champion du Chaos, la première étape est de déterminer son profil avant qu'il ne devienne Champion. Pour ce faire, vous pouvez soit générer un personnage comme le ferait n'importe quel joueur puis, allouer un nombre de Points d'Expériences pouvant varier selon vos besoins, soit reprendre n'importe quel PNJ générique décrit dans un recueil de la gamme comme base de travail.

Ensuite vous n'aurez plus qu'à suivre les indications données plus bas.

## LES PJ CHAMPIONS DU CHAOS

Lorsqu'un Joueur voue l'âme de son personnage au Chaos, il engage celui-ci à suivre une voie bien différente de celle d'un aventurier normal. Attention à n'accepter ce genre d'événement que si tous les joueurs souhaitent se vouer au Chaos, en sachant qu'il ne sera désormais plus possible de continuer à jouer des aventures saines, mais bien souvent, de simples escarmouches sans queue ni tête qui se terminent invariablement par une boucherie sans nom.

Le système de gain d'Expérience sera bouleversé dans son entier : en effet, au lieu de dépenser des Points d'Expériences dans les caractéristiques, compétences, sortilèges... un Champion du Chaos ne pourra que les utiliser pour tester le

droit à un jet sur la table des Grâces Divines de son Dieu, en sachant que toutes ses actions apporteront un modificateur plus ou moins important dans les chances d'avancement.

Bien entendu, toutes les règles utilisées pour les Champions du Chaos PNJ sont applicables à ceux qui sont dirigés par les joueurs.

Un joueur du Chaos n'aura aucun Point de Destin.

## GUERRIERS ET SORCIERS DU CHAOS

En terme de jeu, et surtout aux yeux des Sombres Puissances, les titres Guerriers, Sorciers et Prêtres du Chaos impliquent tous le même statut : celui de Champion du Chaos.

## NOTES SUR LE SYSTEME

Il est a noté que le but de tout Champion du Chaos est d'obtenir le statut de Prince Démon. Le système réside en une suite de jets de dés à effectuer sur les tables appropriés pour obtenir des modifications qui seront lourdes de conséquences pour votre PNJ. Le mieux est de suivre les étapes ci-dessous pour simplifier la chose.

## LA MARQUE DES DIEUX

A la création d'un Champion, celui-ci reçoit automatiquement un Attributs Chaotique généré aléatoirement dans la Table des Attributs Personnels située dans Les Marques du Chaos. Si votre personnage commence avec la carrière de Guerrier du Chaos ou Initié, celui-ci fera deux jets dans cette même table. Si, dans tous les cas, un premier résultat indiquait que le Champion devient un Enfant du Chaos, relancez les dés jusqu'à obtenir un autre résultat. Dans le cas d'un droit à deux Attribut, si le second fait du personnage un Enfant du Chaos, appliquez les changements indiqués dans la description.

Le Champion reçoit ensuite une Grâce de la divinité à laquelle il a voué son âme. Celle-ci sera automatiquement la Marque de son dieu.

### **La Marque de Khorne**

Le Champion gagne immédiatement une Armure du Chaos. Voir la description dans La Magie du Chaos. S'il est Sorcier, il perd l'usage de la magie, ainsi que tous ces Points de Magie et Sortilèges.

### **La Marque de Tzeentch**

Le Champion reçoit immédiatement un objet magique tiré aléatoirement, que celui-ci lui serve ou non, il doit le conserver. En prime, il gagnera 1D2 Attributs du Chaos supplémentaires de la part du Grand Mutateur.

### **La Marque de Nurgle**

Le Champion gagne un bonus d'E+1 dans son profil initial.

### **La Marque de Slaanesh**

Le Champion gagne un bonus de FM+10 dans son profil initial.

### **La Marque du Chaos Indivisible**

Si le Champion choisit de servir le Chaos dans toute sa gloire, celui-ci devra effectuer un jet sur la Table des Grâces du Chaos Indivisible.

### **Les Marques des Autres Puissances**

Celle-ci seront décrites plus tard dans les manuels sur les races ou dans un supplément à cet ouvrage.

## **FINITIONS**

Le Champion est désormais prêt à l'emploi et il ne reste plus qu'à créer ses suivants. Pour ce faire, faites un jet sur la Table des Suivants des Champions. Le personnage sera alors terminé.

Vous pouvez, si vous le désirez, faire évoluer le Champion jusqu'à ce que vous décidiez que cela vous suffit ou le faire progresser au fur et mesure de votre progression dans votre campagne.

Les joueurs possédant des Champions du Chaos devront suivre les directives donnée dans le chapitre qui suit pour observer l'évolution de leurs personnages.

# L'AVANCEMENT DES CHAMPIONS DU CHAOS

---

## PROGRESSION DES CHAMPIONS

Après chaque événement majeurs dans la vie de votre Champion qui justifie un avancement, ou lorsqu'un joueur décide de dépenser 100 PE pour avancement, vous êtes libre de faire un jet sur la Table des Grâces du Chaos.

Chaque fois qu'un Champion gagne une Grâce, un de ses Suivants en gagne aussi une sur la Table des Grâces aux Suivants.

Chaque fois qu'un Champion gagne une Grâce, jetez 1D10 puis consultez le résultat :

1 à 5 Le Champion ne reçoit pas de nouveaux serviteurs.

6 à 8 Le Champion reçoit de nouveaux serviteurs. Faites un jet sur la Table des Suivants des Champions.

9 à 10 Le Champion attire de nombreux serviteurs. Faites deux jets sur la table des Suivants des Champions.

## LES GRACES DIVINES

Les Grâces sont divisées en deux grandes catégories : les Attributs Chaotiques et les Grâces. Les Attributs Chaotiques sont toujours des mutations mais certaines ressemblent aux Grâces en tout point. De ce fait, il est très important de garder trace de la nature de la modification à apporter aux Champions.

## LES GRACES MULTIPLES

Il est possible que vous tombiez plusieurs fois sur une même Grâce. Dans ce cas, il est utile de savoir qu'à moins la description de la Grâce n'en apporte le contraire, le Champion ne tire aucun bénéfice supplémentaire. Si des Grâces et Attributs sont similaires, faites une combinaison des deux, ainsi, il est possible d'avoir le visage d'un Chien de Khorne et d'avoir la tête enflammée.

## REFUSER UNE GRACE

Un Champion pourra refuser le résultat du jet sur la Table des Grâces du Chaos et effectuer un jet sur la table de sa divinité. Si le Champion a dédié son âme au Chaos Indivisible, il aura droit à un second jet sur la même table. Bien entendu, le résultat du second jet est obligatoire et on ne pourra revenir au résultat du premier.

## LA MORT DU CHAMPION

Lorsque le Champion meurt, c'est un membre de sa suite, que vous choisirez, qui deviendra alors son successeur. Il sera alors marqué et commencera sa carrière de la même façon que lors de la création du premier Champion.

## PATRON PRINCE DEMON

Il est tout à fait possible que votre Champion parvienne un jour au statut de Prince Démon. En ce cas, le voile de la réalité se déchirera et il pourra continuer à œuvrer du Royaume du Chaos.

Il pourra, s'il fait preuve d'attachement, et surtout s'il désire devenir plus puissant en essayant d'être adoré comme une divinité, aider ses anciens Suivants et accorder ses propres grâces au Champion qui lui a succédé.

La manière dont le Prince Démon accorde ses faveurs et la méthode pour gérer celui-ci vous sera expliqué, plus loin, dans le chapitre concernant les Princes Démons.

Vous pourrez alors créer votre propre liste de Grâces qui lui sera associée dans le cadre du jeu.

# TABLE DES GRACE DU CHAOS

Lancez 1D100 puis consultez le résultat sur la table suivante.

## 01-40 ATTRIBUT DU CHAOS

Le Champion reçoit un attribut du Chaos tiré aléatoirement sur la Table des Attributs du Chaos.

## 41-00 GRACE DU CHAOS

Le Champion reçoit une Grâce du Chaos. Lisez le résultat ci dessous. Si le Champion voue son âme à un dieu particulier, il peut échanger la Grâce tirée contre une autre tirée aléatoirement sur la Table des Grâces de son dieu. Le résultat "Regard Divin" ne peut être échanger.

### 41-43 FRENESIE

Le Champion et tout ses Suivants deviennent sujet à la frénésie. Les résultats suivants de ce type réduisent le Calme du Champion de 10% jusqu'au minimum de 20%.

### 44-48 ARME DEMON

Le Champion est récompensé par une arme Démon. Un Champion peut porter de deux armes Démon mais s'il en reçoit une troisième, les deux déjà en sa possession fusionnent. A moins d'être un adorateur de Khorne, ce don peut être échanger par un objet magique aléatoire.

### 49-53 ARMURE DU CHAOS

Le Champion est récompensé par une armure du Chaos conférant 3 points d'armure. Chaque nouveau tirage de ce type augmente la protection d'un point jusqu'à un maximum de 5. De plus il y a 25% de chance que l'armure fusionne avec le Champion, il ne pourra alors plus l'ôter et gagne +1 en Endurance. Voir les Objets Magiques du Chaos pour plus de détail.

### 54-58 MONTURE DEMONIAQUE

Le Champion est récompensé par une monture démoniaque. Si le Champion voue son âme à un dieu particulier, il peut choisir la monture qui lui est associée (Jugger, Monture du Slaanesh, Palanquin de Nurgle, Disque de Tzeentch) si non, il montera un Coursier du Chaos. La monture peut avoir jusqu'à 1D6 attributs du Chaos si le joueur le désire mais ces attributs ne peuvent ni être refusés ni échangés une fois tirés. Une seconde monture peut être donnée à un suivant. Elle peut aussi être utilisée pour pousser un chariot ou garder en réserve au cas où la première serait tué.

### 59-63 ENFANT DU CHAOS

Le Champion est gratifié de 1D6 Enfants du Chaos qu'il utilise de la manière qu'il désire (monture, bête de somme, combattant, bête d'attelage ou repas). Générez les aléatoirement en tirant une créature au hasard, réduisant son intelligence à 1 et en lui appliquant 6+1D6 Attributs du Chaos. Les Rejetons du Chaos sont des créatures simples d'esprit dont la loyauté envers le Champion est totale. Tant que le Champion est vivant, ils obéiront à chacun de ces commandements, mais s'il est mis hors de combat, ils deviendront incontrôlables, attaquant la personne la plus proche amie ou ennemie. Ils se battront entre eux s'il n'y a personne à portée de charge.

### 54-69 FORCE

Le Champion est gratifié d'une force herculéenne. Ajouté 3 points à sa Force jusqu'à un maximum de 10.

### 70-85 GRACE DES DIEUX

Le Champion attire l'attention de sa divinité. S'il en a une, il doit tirer aléatoirement une Grâce du dieu (voir les tables appropriées). Le résultat ne peut pas être refusé. S'il n'en a pas, relancez sur cette table et si vous obtenez une nouvelle fois ce résultat, le Champion gagne un Attribut Chaotique à la place.

### 86-90 CREATURES DEMONIAQUES

Le Champion est gratifié de 1D6 Chiens du Chaos qui le suivent. Si le Champion a une divinité particulière, il peut choisir à la place une seule bête associée à son Patron (Chien de Khorne, Bête de Slaanesh, Bête de Nurgle ou Incendiaire de Tzeentch). La ou les bêtes peuvent avoir jusqu'à 1D6 attributs du Chaos si le joueur le désire mais ces attributs ne peuvent être échangés une fois tirés.

### 91-00 REGARD DIVIN

Les Puissances du Chaos remarquent leur Champion et lui soumettent leur jugement pour décider de son destin. On ne peut pas refuser le Regard Divin.

Si le Champion a 6 Grâces du Chaos ou plus mais moins de 6 Attributs du Chaos, le Champion plaît à son dieu. Celui-ci le récompense par l'immortalité. Le Champion quitte l'univers des mortels et devient un Prince Démon aux cotés de son maître dans le Royaume du Chaos. Pour connaître son destin, voyez le chapitre sur les Princes Démons.

Si le Champion a 6 Attributs du Chaos ou plus, le dieu décide que son esclave n'est plus digne de le servir. Le Champion devient un Enfant du Chaos.

Si le Champion n'a ni 6 Grâces, ni 6 Attributs, son dieu lui permet au Champion de poursuivre son service normalement. Le Patron récompense son Champion en lui offrant une Arme du Chaos avec une propriété générée aléatoirement. Si le Champion est Sorcier, il gagne 1D6 Points de vie et 1 Attaque.

Les Champions sans pouvoirs deviennent sorcier niveau 1 et gagnent les pouvoirs associés. Un Champion de Khorne gagne à la place un Collier de Khorne et un Chien de Khorne. Un collier peut être donné à un suivant si le Champion possède déjà cet artefact.

# TABLE DES GRACES DE KHORNE

Lancez 1D100 puis consultez le résultat sur la table suivante.

## 01-03 VISAGE DE KHORNE

Le visage du Champion mute en une parfaite copie de celle de Khorne. Cela donne au champion la capacité de causer la Terreur à toute créature vivante.

Une fois que le Champion possède ce type de visage, il est marqué pour le restant de ses jours. De nouveaux changements de visage sur cette table seront appliqués aux Suivants.

## 04-06 VISAGE DE BUVEUR DE SANG

Le visage du Champion mute en celui d'un Buveur de Sang. Le champion cause la Terreur à toutes les créatures vivantes.

## 07-10 VISAGE DE SANGUINAIRE

Le visage du Champion mute en celui d'un sanguinaire de Khorne. Le Champion gagne une morsure empoisonnée et peut cracher le poison à 10 mètres. Le Champion gagne une attaque.

Si une Grâce ou un Attribut change à nouveau le visage du Champion, il garde son attaque de morsure empoisonnée et sa capacité à cracher le poison.

## 11-15 VISAGE DE CHIEN CHARNIER

Le visage du Champion mute en celui d'un Chien de Khorne et gagne une attaque supplémentaire de morsure empoisonnée.

## 16-20 VISAGE DE JUGGERNAUT

Le visage du Champion mute en celui d'un Juggernaut. Le Champion peut faire une attaque par coup de corne, qui fait des dommages normaux. Il gagne aussi une attaque supplémentaire et 2 PA à la tête.

## 12-25 PEAU DE KHORNE

Les yeux du champion deviennent d'un blanc laiteux et perdent leurs pupilles. Sa peau change de couleur de la façon suivante.

|     |                       |
|-----|-----------------------|
| D6  | La peau se colore en, |
| 1-3 | rouge                 |
| 4-5 | noir                  |
| 6   | cuirre                |

Les Champions avec une peau cuirre augmentent leur Endurance de 1. Cette augmentation de l'E ne peut survenir qu'une fois et est perdue si la peau change de couleur une nouvelle fois.

Des changements de peau ultérieurs prennent effet aussitôt qu'ils sont générés.

## 26-28 COLLIER DE KHORNE

Khorne offre au Champion un Collier de Khorne comme faveur (voir la Magie du Chaos). D'autres Colliers de Khorne peuvent être remplacés par les Pierres de Sang ou offerts aux Suivants.

## 29-31 LA MAIN DE KHORNE

Une des mains, pattes ou tentacules du Champion vire au rouge vif. Une attaque d'arme faite par ce membre cause des dommages normaux, multipliés par 1D4. Cette Grâce et la Main Arme peuvent être appliquées à la même main.

D'autres tirages de cette Grâce augmentent chacun les dommages causés de 1 (par exemple D4+1, D4+2 etc.)

## 32 MARQUE DE KHORNE

La rune en forme de crâne de Khorne est marquée sur le front du Champion, afin que chacun puisse connaître son allégeance. Les marques suivantes sont données aux serviteurs du champion.

## 33-36 TECHNOLOGIE

Le Champion gagne une arme mystérieuse d'une grande puissance, ainsi que le savoir et l'aptitude à l'utiliser. Augmentez l'intelligence du Champion de 20, augmentez sa CT ou sa CC (suivant l'arme) à 10 si elle est actuellement à 0.

Lancez un D10 et consultez la table suivante pour déterminer le nombre et le type de dés à lancer sur la table des armes.

|      |                        |
|------|------------------------|
| D10  | Résultat               |
| 1-8  | Lancez 1D100+8D6       |
| 9-10 | Lancez seulement 1D100 |

Puis utilisez la table suivante pour déterminer le type de l'arme que le champion reçoit.

|         |                        |
|---------|------------------------|
| Tirage  | Arme                   |
| 01-05   | Pistolet               |
| 06-07   | Fusil à canon scié     |
| 08-12   | Fusil                  |
| 13-15   | Pistolet               |
| 16-19   | Fusil d'assaut         |
| 20-25   | Fusil laser            |
| 26-32   | Pistolet bolter        |
| 33-35   | Graviton               |
| 36-40   | Lance-flamme léger     |
| 41-43   | Pistolet à plasma      |
| 44-69   | Bolter                 |
| 70-73   | Lance-flammes          |
| 74-77   | Pistolet Shuriken      |
| 78-81   | Catapulte shuriken     |
| 82-86   | Epée tronçonneuse      |
| 87-88   | Hache énergétique      |
| 89-90   | Fuseur                 |
| 91-92   | Epée énergétique       |
| 93-94   | Mitrailleuse           |
| 95-96   | Lance-plasma           |
| 97-98   | Gantelet énergétique   |
| 99-100  | Bolter lourd           |
| 101-109 | Lance-missiles         |
| 110-118 | Autocanon              |
| 119-121 | Multi-laser            |
| 122-124 | Canon à distorsion     |
| 125-130 | Faisceau de conversion |

131-133 Arme digitale Jokaero : laser  
134-136 Arme digitale Jokaero : à aiguille  
137-139 Arme digitale Jokaero : lance flamme  
140-143 Multi fuseur  
144-146 Lance plasma lourd  
147-148 Canon laser

L'arme du Champion ne tombe jamais à cours de munitions ou d'énergie.

Les Champions qui possèdent des Lance-grenades ou des Lance-missiles peuvent choisir un type de munitions pour leur Grâce. Ils ne tomberont jamais à cours de ces munitions.

A la différence de l'Attribut du Chaos Technologie, le Champion n'aura aucune pénalité de mouvement. La Grâce de Khorne dotera l'arme d'un nombre suffisant de suspenseurs pour ne donner lieu à aucune pénalité.

Pour de plus amples détails sur ces armes consulter l'Arsenal Technologique.

Les Grâces de Technologie suivantes peuvent être gardées par le Champion ou offertes à ses Suivants.

#### **37-40 MORSURE EMPOISONNEE**

Le Champion gagne une attaque de morsure empoisonnée qui peut être utilisée à la place d'une autre attaque.

#### **40-45 REGENERATION**

Le Champion reçoit la capacité de se régénérer de la même manière qu'un troll. Les dons suivants de régénération ne donnent aucun avantage supplémentaire.

#### **46-55 FRENESIE**

Le Champion et/ou ses Suivants deviennent sujets à la Frénésie. Les Grâces de Frénésie suivants réduisent le CI de 10% chacun jusqu'à un minimum de 20%.

#### **56-70 HYBRIDATION**

Le Champion fusionne avec un Chien de Khorne et devient une entité hybride.

Le profil de ce Champion hybride est la moyenne de ceux du champion et du Chien de Khorne, caractéristiques arrondies à l'entier inférieur.

Le nouveau Champion hybride garde toutes ses Grâces. Le champion peut garder ses Attributs du Chaos ou en générer un nombre égal de nouveaux. Le visage du champion change aussi de la même manière que celle décrite dans la Grâce Visage de Chien de Khorne. Le Champion reçoit aussi la capacité de saut du Chien de Khorne si son Mouvement est de 8 ou plus.

Le physique du nouveau Champion est un mélange des deux êtres modifiés par leurs Attributs devenus commun. Par exemple le Champion peut avoir la tête d'un chien de Khorne, un torse et des bras humanoïdes et quatre jambes se rattachant aux hanches. D'autres combinaisons sont bien évidemment possibles selon l'apparence du Champion avant qu'il ne devienne un hybride.

#### **71-80 PERTE DE PERSONNALITE**

Le Champion perd 20% en Int, CI et FM.

Les Pertes de Personnalités suivantes seront appliquées. Cette Grâce de Khorne peut transformer le Champion en Enfant du Chaos si une de ces caractéristiques tombe à 0.

#### **81-90 BONUS OFFENSIF**

Les CC, CT, et F du Champion sont augmentés de 10%. Les bonus additionnels s'appliqueront normalement.

#### **91-97 MAIN ARME**

Une des mains, pattes, tentacules du Champion fusionne avec une de ses armes. Les attaques du Champion sont désormais toujours armée. L'arme peut être une arme démon si le champion en possède une.

Un second don de ce type et les suivants font de ce lien entre la chair et l'arme une parfaite symbiose, augmentant l'initiative du champion de 10%.

La Grâce Main de Khorne peut être donnée à ce membre.

#### **98-99 NOM DEMONIAQUE**

Khorne honore le champion en lui offrant un vrai nom démoniaque. Utilisez le tableau de génération des noms démoniaques. Vous pouvez aussi donner au champion un nom d'usage si vous le désirez. Les récompenses suivantes de ce type rallongent encore le nom pour simuler le statut grandissant du Champion.

#### **00 ATTRIBUT DU CHAOS**

Khorne décide que le Champion n'est pas digne d'une Grâce et lui offre un Attribut du Chaos.

# TABLE DES GRACES DE TZEENTCH

Lancez 1D100 puis consultez le résultat sur la table suivante.

## 01-06 VISAGE DE TZEENTCH

Le visage du Champion se replace profondément entre ses épaules et devient ridé et parcheminé comme celui de Tzeentch lui-même. De petits yeux ou des bouches apparaissent sur ce visage et se déplacent, se multiplient ou disparaissent avec une étrange irrégularité. Cette apparence troublante donne au Champion la capacité de Terreur.

## 07-15 VISAGE DE DUC DU CHANGEMENT

Le visage du Champion mute en celui d'un Duc du Changement. Il gagne une attaque de Morsure supplémentaire. Le Champion Cause désormais la Terreur à toute créature vivante.

## 16-22 VISAGE D'UNE HORREUR

Le visage du Champion mute en celui d'un Démon Mineur de Tzeentch. Sa tête devient rose ou bleue, ou d'une combinaison des deux couleurs, et son visage se transforme en une grande grimace comme celle d'une Horreur Rose, ou en un rictus de colère et une tête protubérante comme pour une Horreur Bleue.

## 23-27 DUPLICATION EXTATIQUE

Les bras du Champion deviennent très longs, et se garnissent d'articulations supplémentaires comme ceux des Démons Mineurs de Tzeentch. Sa peau devient rose ou bleue et son visage devient celui d'un Démon Mineur de Tzeentch. Si le Champion meurt au combat, son corps se divise en deux Horreurs Bleues qui continuent de se battre contre ses ennemis pour 1D6 tours, ou jusqu'à ce qu'elles soient détruites. A ce moment, les Horreurs Bleues disparaissent et retournent à Tzeentch, dans le Warp.

## 28-33 MAIN DE TZEENTCH

L'une des mains du Champion se transforme et développe trois longs doigts aux articulations multiples, terminés par de petites ventouses. Le pouce possède maintenant une griffe étrange. Un Champion ne peut rien porter avec cette main, y compris des armes, mais il peut effectuer une attaque de griffes. Un Champion récompensé une seconde ou nouvelle fois par la Main de Tzeentch ne peut que la transmettre à un de ses suivants si toutes ses mains sont déjà mutées par cette Grâce.

## 34-39 BRAS LANCE-FEU

L'un des bras du Champion devient semblable à celui d'un Incendiaire. L'avant-bras est terminé par une bouche garnie de dents crachant un feu magique. Le Champion ne peut utiliser ce bras pour transporter quoi que ce soit, mais il peut l'utiliser pour effectuer une attaque de morsure. De plus, le bras peut être utilisé pour cracher du feu ou pour brûler un adversaire au corps-à-corps. Une attaque de flammes a une portée de 15 mètres et peut tirer dans n'importe quelle direction. Les dommages se calculent avec une FE de 6, et ce, sur un groupe 1D3 individus situés dans la zone touchée par les flammes magiques. Toutes les règles normales du feu s'appliquent à ce type d'attaque étrange.

## 40-44 DON DE MAGIE

Si le Champion est déjà un Sorcier, son niveau augmente de 1, il gagne 3D6 points de magie supplémentaires, et acquiert les nouveaux sorts de Tzeentch de ce niveau.

Si le Champion n'est pas Sorcier, il gagne les pouvoirs d'un magicien de niveau 1, avec 3D6 points de magie et tous les sorts de Tzeentch de ce niveau.

## 45-50 JUGEMENT DE TZEENTCH

Tzeentch surveille son Champion, et cette contemplation provoque des changements sur lui. Lancez 1D6 pour chaque caractéristique du Champion. Sur 1, 2 ou 3, la caractéristique est réduite de 1/10, sur 4+, elle est augmentée de 1/10. Si les points de vie du Champion sont réduits à 0, il meurt. Si sa Force est réduite à 0, ses blessures au corps à corps n'infligent plus de dégâts à l'ennemi. Si son Endurance est réduite à 0, toutes les touches le blessent automatiquement. Si son Cd, Cl, Int ou FM tombe à 0, le Champion devient un Enfant du Chaos. Dans ce cas, il gagne 1D6 Attributs Chaotiques, son Intelligence est réduite à 0 (si elle ne l'est pas déjà), et il devient sujet à la Stupidité.

## 51-54 HYBRIDATION

Le Champion fusionne avec un Incendiaire de Tzeentch et devient une entité hybride.

Lancez 1D6:

- 1-2 Un bras devient celui d'un Incendiaire.
- 3-4 Un bras d'Incendiaire s'ajoute à son corps.
- 5 La moitié inférieure du corps du Champion devient une colonne de chair. Il se déplace maintenant comme un Incendiaire de Tzeentch.
- 6 Relancez deux fois le dé, en ignorant ce résultat s'il est obtenu une nouvelle fois.

Mouvement excepté, les caractéristiques du Champion deviennent la moyenne de son ancien profil et de celui d'un Incendiaire, les fractions étant arrondies à l'entier inférieur.

Chaque bras d'Incendiaire peut effectuer une attaque de morsure grâce aux mâchoires le terminant, et peut également effectuer des attaques de flammes au corps-à-corps et cracher des flammes sur des cibles distantes, comme le ferait un Incendiaire.

## 55-58 MAGIE DE TZEENTCH

Le Champion gagne l'un des objets magiques qui suivent, lancez 1D100 et consultez la table.

|       |                      |
|-------|----------------------|
| D100  | Résultat             |
| 01-25 | Globe du Changement. |
| 26-75 | Bienfait de Tzeentch |
| 76-90 | Talisman du Warp     |
| 91-00 | Baton de Tzeentch.   |

L'objet magique ne peut être utilisé que par le Champion, et ne peut être transmis à un suivant. Voir Magie de Tzeentch.

### **59-62 FAMILIER**

Le Champion est récompensé par un Familier, souvent la forme miniature d'une Horreur. Le Familier possède 1D3 Attributs du Chaos. Chaque fois que le Champion gagne un Attribut, son Familier gagnera le même. Les règles pour les Familiers sont décrites plus loin dans l'ouvrage. Les Champions peuvent avoir de nombreux Familiers.

### **63-69 AILES**

Le Champion est récompensé par des ailes couvertes de plumes, comme celle d'un Duc du Changement. Le Champion est capable de voler. Il vole comme un Piqueur.

### **70-77 CHANGEMENT RADICAL**

Tzeentch décide qu'il est temps pour son serviteur d'assumer une voie vers son destin entièrement différente.

Tous ses Attributs sont remplacés par de nouveaux Attributs. Tous les changements de caractéristiques acquis grâce aux anciens Attributs sont conservés, et de nouveaux changements sont effectués des suites des effets des nouveaux Attributs.

Ce cadeau ne peut être transmis à un Suivant s'il est acquis une nouvelle fois et sera effectif pour le Champion.

### **78-84 REGARD FOUDROYANT**

Le Champion possède le regard du Duc du Changement. Au corps-à-corps, les ennemis doivent effectuer un test de CL à -20. Si le test rate, ils sont incapables de regarder le Champion dans les yeux, et toutes leurs attaques pour ce round sont résolues avec un malus de -10 pour toucher.

### **85-93 MARQUE DE TZEENTCH**

La marque serpentine de Tzeentch est marquée au fer sur le corps du Champion. Les runes de ce types sont souvent de couleurs vives, ou prennent d'autres formes intéressantes.

Lancez 1D6 pour déterminer la forme de la marque:

| D6 | Description   |
|----|---|
| 1  | La marque est de couleur bleue ou rose.   |
| 2  | La marque s'anime sur la peau du Champion, comme si elle était vivante.   |
| 3  | La marque s'anime sur le corps du Champion - parfois sur sa tête, une autre fois sur ses bras, jambes, etc...                             |
| 4  | La marque se multiplie des centaines de fois sur le corps du Champion, formant un motif complexe.   |
| 5  | Une corne ayant la forme de la Marque de Tzeentch apparaît sur le front du Champion. Cela lui offre une attaque par corne supplémentaire. |
| 6  | Deux des résultats ci-dessus. Relancez pour déterminer les formes des Marques de Tzeentch.  |

### **94-97 NOM DEMONIAQUE**

Tzeentch honore son Champion favori en lui accordant un Vrai nom Démoniaque. Les Noms Démoniaques et les tableaux permettant de les créer sont décrits plus avant dans l'ouvrage. Une seconde ou nouvelle récompense rendra le nom plus long et plus expressif sur le statut grandissant du Champion.

### **98-00 ATTRIBUT DU CHAOS**

Tzeentch récompense son Champion, non pas avec une Grâce, mais avec 1D3 Attributs du Chaos. Bien que provenant d'une seule Grâce de Tzeentch, ce cadeau compte comme 1, 2 ou 3 Attributs du Chaos lorsqu'il s'agit de déterminer le destin du Champion sous le Regard des Dieux. Il ne compte pas comme une Grâce.

# TABLE DES GRACES DE NURGLE

Lancez 1D100 puis consultez le résultat sur la table suivante.

## 01-06 VISAGE DE NURGLE

Le visage du Champion mute en celui de Nurgle lui-même. Sa chair devient enflée et verdâtre, ses yeux deviennent énormes et dilatés, et sa peau devient lépreuse et gluante. Il acquiert une longue langue pendante terminée par une Langue Mordante. Son apparence repoussante cause la Terreur.

## 07-15 LANGUE MORDANTE

La langue du Champion devient longue et cylindrique, et à son extrémité se développe un anneau de dents capable de mordre. Cela lui confère une attaque de morsure de Force 4 supplémentaire. La langue du Champion peut se retirer dans sa bouche, prête à en jaillir et à mordre un adversaire inattentif.

## 16-20 VISAGE DE PORTEPESTE

Le visage du Champion mute en celui d'un Portepeste. Sa peau devient verte et putride, ses yeux fusionnent en un et une corne émerge de son front. Lorsqu'il charge au corps à corps, il gagne une attaque de charge lors du premier round, avec un bonus de +20% pour toucher.

## 21-24 VISAGE DE BÊTE DE NURGLE

Le visage du Champion se transforme en une masse de tentacules paralysantes comme celles des Bêtes de Nurgle. Cela n'affecte pas sa vision ou ses autres sens. Le champion gagne les capacités d'attaque des Bêtes de Nurgle. Le Champion gagne donc 1D6 attaques supplémentaires sur ce mode d'attaque.

## 25-30 OBESITE

Le Champion grossit jusqu'à ce que sa masse corporelle devienne une version miniature de celle de Nurgle. Le corps obèse du Champion lui confère +1 en Endurance du fait de sa masse. Son Initiative est réduite de 10%.

## 31-38 POURRITURE DE NURGLE

Le Champion devient porteur de la Pourriture de Nurgle, la maladie dégénérative qui transforme les êtres vivants en Portepestes. Le Champion peut transmettre la Pourriture à ses ennemis au corps à corps, mais lui-même ne souffre pas de ses effets. Si elle est acquise une nouvelle fois, la Pourriture est transmise à un Suivant. A la différence des Champion, les Suivants sont affectés par la maladie.

## 39-44 CORNES DE NURGLE

Le Champion gagne une paire de cornes comme celles du Grand Immonde. Ces cornes incurvées et tombantes ne sont pas utilisées au combat et altèrent uniquement l'apparence du Champion.

## 45-49 PESTILENCE

Les énergies morbides de la maladie sont les Grâces les plus recherchées de Nurgle. Le corps du Champion est consumé par la maladie, mais ses énergies sont mises au service de Nurgle, ce qui lui confère une nouvelle vigueur de par sa propre destruction.

Lancez 1D6 pour déterminer la nature de l'affliction et consultez le résultat sur le tableau suivant.

| D6 | Description   |
|----|---|
| 1  | Danse Macabre. Le Champion tremble, se contracte en proie à des spasmes incontrôlables. Sa CC et sa CT sont toutes les deux réduites de 10%.  |
| 2  | Oedème Cérébral. Les yeux du Champion sont exorbités et gonflent, ses paupières ne peuvent plus se fermer, et des fluides visqueux s'écoulent sur ses joues. Sa CT est réduite de 10%.  |
| 3  | Bubons Rampants. Les membres et le visage du Champion sont couverts d'énormes bubons qui explosent régulièrement, laissant la plaie à vif. Son Mouvement est réduit de 1.   |
| 4  | Arthrite Distordante. Les membres du mutant se tordent, estropiant le Champion. Il doit ramper ou sautiller, et ses mains deviennent rigides et semblables à des griffes. Sa Force et son Endurance sont réduites de 1.   |
| 5  | Fièvre Grise. Le cerveau du Champion commence à pourrir dans son crâne. Son crâne se scinde et des coulées de matière putrescente dans lesquelles se tordent de petits asticots noirs. Les caractéristiques Cd, Int, Cl, FM et Soc du Champion sont toutes réduites de 10%. |
| 6  | Variole Verte. Le mutant maigrit jusqu'à devenir à peine plus gros qu'un squelette. Sa peau devient verte et sèche, ses lèvres disparaissent, laissant apparaître ses dents. Les Points de Blessures du Champion sont réduits de 1D6.                                       |

Si une maladie réduit les points de vie du personnage à 0, celui-ci meurt. Si son Endurance est réduite à 0, toutes les touches qui lui sont infligées blesseront automatiquement. Si sa Force est réduite à 0, aucune de ses attaques ne pourra blesser. Un Champion recevant plusieurs maladies ne peut les offrir à ses suivants, à moins qu'il ait reçu deux fois la même.

## 50-57 PEAU DE NURGLE

La peau du Champion devient verte, nécrosée et semblable à du cuir. De nombreuses plaies s'ouvrent partout sur son corps. Les blessures qu'il subit ne guérissent jamais, et restent à vif. Un bruyant nuage de mouches se forme autour du Champion. Au corps-à-corps, tous les ennemis subissent un malus de -1 pour toucher, à cause des mouches leur entrant dans les yeux, les oreilles, la bouche et les narines.

## 58-63 HYBRIDATION

Le Champion fusionne avec une bête de Nurgle. Sa tête se garnit de tentacules visqueuses tandis que le bas de son corps devient semblable à celui d'une limace. Toutes ses caractéristiques sont la moyenne des siennes et de celles de la bête, en arrondissant les fractions à l'entier inférieur.

Le Champion hybride conserve toutes ses Grâces précédentes. De plus, il acquiert l'attaque spéciale des Bêtes de Nurgle, de même que la traînée de bave.

#### **64-71 INFESTATION DE NURGLING**

Le Champion devient l'hôte d'un groupe de petits Nurglings. Ils vivent dans les recoins de son armure et les plis de ses vêtements, se blottissent sous ses aisselles et se nichent dans ses cheveux. Au corps à corps, les Nurglings sautent de sa tête et de ses épaulent et se placent à ses pieds, mordant et griffant ses ennemis. Cela compte comme une attaque supplémentaire de Force 3, effectuée par le Champion. Les Nurglings ne peuvent eux-même être attaqués, ceux tués ou écrasés au combat sont vite remplacés. Cette Grâce peut être reçue plusieurs fois par le même Champion, chaque infestation lui donnant une attaque supplémentaire. Vous pouvez également choisir de transmettre cette seconde Grâce à un Suivant.

#### **72-78 FAMILIER**

Le Champion est récompensé par un unique et corpulent Nurgling, qui lui fait office de Familier. Les règles des familiers sont données plus loin dans l'ouvrage. Un Champion peut recevoir de nombreux familiers.

#### **79-84 TRAINEE DE BAVE**

Le Champion laisse derrière lui une traînée de bave partout où il va. La bave dégoutte de son corps ou de ses bubons de façon continue. Toute créature au contact derrière le Champion et jusqu'à 8 mètres est considérée comme ayant marché dans la bave, et risque d'attraper la Pourriture de Nurgle (voir Pourriture de Nurgle).

#### **85-93 MARQUE DE NURGLE**

La rune de Nurgle apparaît sur le front du Champion, ou sur toute autre partie visible de son corps. La rune apparaît comme une inflammation et se développe en une masse de bubons et de plaies en forme de mouche.

#### **94-97 NOM DEMONIAQUE**

Nurgle honore son Champion en lui accordant un Vrai Nom de démon. Obtenir de nouvelles fois cette récompense augmente la longueur du nom et le rend plus impressionnant, reflétant ainsi le statut grandissant du Champion aux yeux de Nurgle.

#### **98-00 ATTRIBUT DU CHAOS**

Nurgle récompense son Champion avec un Attribut du Chaos aléatoire. Bien que reçu en tant que Récompense de Nurgle, ce cadeau est un Attribut du Chaos et compte comme tel lorsqu'il faut déterminer le destin du Champion sous le Regard des Dieux.

# TABLE DES GRACES DE SLAANESH

---

Lancez 1D100 puis consultez le résultat sur la table suivante.

## 01-03 VISAGE DE SLAANESH

Le visage du Champion mute en celui de Slaanesh. Le Champion cause la Terreur.

Une fois que le champion possède le visage de Slaanesh, il est marqué pour le reste de ses jours. Des changements de visages supplémentaires tirés sur cette table seront appliqués aux Suivants du Champion.

## 04-08 VISAGE DE GARDIEN DES SECRETS

Le visage du Champion mute en celui d'un Gardien des Secrets. Le champion cause la Terreur à toute créature vivante.

Le champion gagne une morsure ou une attaque de corne supplémentaire (A+1).

## 09-14 VISAGE DE DEMONETTE

Le visage du Champion mute en celui d'une Démonnette, avec une peau blanche et des yeux d'un vert profond. Ces changements ne concernent que l'apparence.

## 15-20 VISAGE DE BÊTE DE SLAANESH

Le visage du Champion mute en celui d'une Bête de Slaanesh. Le Champion reçoit une attaque de coup de langue comme une bête de Slaanesh (A+1). Voir la description des Démons de Slaanesh. Ce coup de langue peut être combiné avec soit le Visage de Monture de Slaanesh soit Langue préhensile.

Toute récompense ultérieure de ce type est appliquée aux suivants du Champion. Le coup de langue n'est pas perdu si le visage du champion change encore.

## 21-25 VISAGE DE MONTURE DE SLAANESH

Le visage du champion mute en celui d'une monture de Slaanesh, gagnant la langue préhensile, similaire à un fouet, de la monture. Il gagne aussi une attaque supplémentaire.

Voir la description des Démons de Slaanesh pour les attaques par langue fouet.

La langue est perdue si le visage du champion ne ressemble plus à celui d'une monture de Slaanesh. Toute récompense suivante de ce type est appliquée à un serviteur du champion.

## 26-35 PINCES DE CRABE

Une des mains, pattes ou tentacules du champion est remplacée par une pince de crabe chitineuse. Le Champion doit maintenant faire une attaque de griffe au lieu d'une attaque d'arme.

## 36-50 HERMAPHRODITE

Le Champion devient hermaphrodite avec le sein unique qui marque tous les serviteurs démoniaques de Slaanesh. Les récompenses suivantes de ce type sont appliquées aux Suivants du champion.

## 51-55 LANGUE PREHENSILE

Le champion reçoit la langue d'une monture de Slaanesh. Son visage n'est pas modifié. Cette langue a les capacités décrites dans Les Démons de Slaanesh.

Cette récompense n'est pas perdue si le visage du Champion subit un autre changement.

## 56-65 GAIN DE CARACTERISTIQUE

Le Champion accroît sa Force Mentale de 10%.

## 66-73 FAMILIER

Le Champion se voit offrir un Familier démoniaque permanent. Un Champion de Slaanesh peut posséder deux familiers si ce sont des Grâces de Slaanesh.

Le Familier prend souvent la forme d'une petite succube ou d'une créature similaire. Ce démon imparfait peut avoir jusqu'à trois attributs du chaos quand il est offert au Champion et peut en gagner au fur à mesure qu'il progresse, en même temps que le Champion. Les règles des Familiers sont décrites plus loin dans l'ouvrage.

## 74-81 HYBRIDATION

Le Champion fusionne avec une Monture de Slaanesh et devient une entité hybride.

Le profil de cet hybride est la moyenne de ceux du Champion et de la monture de Slaanesh, en arrondissant à l'entier inférieur.

Le nouveau Champion hybride conserve toutes les Grâces et Attributs du chaos d'avant sa condition. Le Champion peut conserver ses précédents Attributs du chaos ou en générer le même nombre de nouveau. Le visage du champion change aussi de la manière décrite dans la Grâce visage d'une Monture de Slaanesh.

Le physique du Champion est un mélange des deux entités, modifiées par leurs attributs du chaos. Toutefois quelque que soit l'apparence, il aura toujours la fourrure lustrée et colorée d'une Monture de Slaanesh.

## 82-86 CORNES DE SLAANESH

Le Champion reçoit deux paires de cornes, similaires à celles de Slaanesh. Il gagne une attaque coup de corne supplémentaire (A+1).

Les récompenses suivantes de ce type ne donnent qu'une attaque supplémentaire et pas de cornes supplémentaires à la condition que ce soit un coup de corne.

## 87-91 MUSC

Le champion exsude un parfum musqué, hautement attrayant pour toutes les créatures. Une créature à moins de 12 mètres du Champion doit faire un test de FM ou se rapprocher de lui. Une victime gagne une force furieuse et ne peut être empêchée de rejoindre le champion dont il a succombé au musc. Les victimes ne peuvent rien faire d'autre que de rester à respirer ce parfum capiteux. Une

seule créature peut être affectée par le musc d'un unique champion.

Les récompenses suivantes de ce type augmentent la force de l'odeur du champion. Ajoutez 2,5 mètres à la portée pour chaque Grâce Musc

#### **92-96 QUEUE EFFILEE**

Le champion gagne une queue effilée comme une lame de rasoir, similaire à celle d'une Démonette. Il peut maintenant faire une attaque caudale supplémentaire.

#### **97 MARQUE DE SLAANESH**

Le symbole runique de Slaanesh est marqué sur le front du champion, afin de lui rappeler (si cela s'avérait nécessaire) la nature de son vrai maître. Les Grâces similaires suivantes sont appliquées aux Suivants du Champion

#### **98 NOM DEMONIAQUE**

Slaanesh honore le champion en lui donnant un Vrai Nom Démoniaque. Vous pouvez aussi donner au champion un nom d'usage si vous le désirez. Les récompenses suivantes de ce type rallongent le nom, montrant la haute estime en laquelle Slaanesh tiens le champion.

#### **99-00 ATTRIBUTS DU CHAOS**

Slaanesh juge le champion indigne d'une vraie Grâce et lui donne tout de même un Attribut du Chaos. Générer aléatoirement un attribut du chaos en utilisant la Table des Attributs du Chaos.

# LE DESTIN DES CHAMPIONS DU CHAOS

---

Parfois il peut arriver que le destin d'un Champion du Chaos soit bouleverser au point de modifier de façon extrême sa condition mortelle. Que cela résulte d'une volonté divine, d'un trop plein de mutations, ou d'un changement majeur de profil, cela reste une expérience difficile à digérer pour un mortel. Les possibles changements sont de trois sortes, le Champion pourra devenir un Enfant du Chaos, un Champion Squelette ou, au mieux, un Prince Démon. Pour ce dernier cas, la transformation ne peut être causée que par une volonté divine.

## DEVENIR UN ENFANT DU CHAOS

Beaucoup de Champions n'ont qu'une brève carrière en tant que tel et terminent très souvent en d'immondes créatures décérébrées, les Enfants du Chaos. Il est possible de devenir un Enfant du Chaos de plusieurs façons :

- Par décision de la Sombre Puissance du Champion, en tirant cela sur la Table des Grâces.
- Une des caractéristiques mentales tombe à 0 à cause des Attributs ou des Grâces du Chaos.
- En tirant l'Attribut Enfant du Chaos.
- Le Champion offense son dieu.

Un rejeton du Chaos est sujet à la Stupidité et gagne immédiatement 1D6 attributs du Chaos. Il perd tout son équipement magique (armes, armures, objets, ...), ses pouvoirs, ses familiers mais conserve ses autres Attributs et Grâces Divines. Il n'aura plus jamais la possibilité de gagner la faveur de son dieu mais pourra toujours gagner de nouveaux Attributs dans le cas de Mutations causée par les pouvoirs mutagène inhérents au Warp – par exemple, la Pierre Distordante.

Au moment où un Champion devient un Enfant du Chaos, lancez 1D100 et consultez la table qui suit.

D100 Résultat

01-10 Le rejeton va rejoindre immédiatement son dieu dans son royaume.

11-25 Le rejeton attaque immédiatement tout ce qui est à sa portée, amis et ennemis.

26-80 Le rejeton garde un reste d'intelligence et reconnaît encore ses compagnons. Il les suit

partout comme le ferait un énorme chien très stupide. Le nouveau Champion peut choisir d'en faire ce qu'il désire, le garder comme animal de compagnie, s'en servir de monture, le manger, etc.

81-00 Les Suivants de l'ex-Champion garde celui-ci comme chef. Les Suivants peuvent continuer de recevoir des Grâces à la place de leur Enfant du Chaos.

## DEVENIR UN PRINCE DEMON

Seul un Regard des Dieux permet de devenir Prince Démon.

Le nouveau Prince Démon gagne toutes les Capacités Démoniaques (voir les Capacités Démoniaques).

Le démon garde toutes ses Grâces et tous ses Attributs du Chaos ; son profil est modifié de la manière qui suit : Fx2 ; E+2 ; Bx2 ; Ix2 ; sans jamais excéder 10 ou 100%.

Sa taille est multipliée par deux, et a 50% de chances de gagner des cornes (A+1) et 50% de chance d'être doté d'ailes (Vol de Piqueur). Il gagne aussi les mêmes pouvoirs magiques et capacités qu'un démon majeur de sa divinité originale.

Il va rejoindre son dieu immédiatement dans le Warp. Eventuellement, il peut encore être invoqué, se retrouver prisonnier d'une arme démon ou servir son dieu dans une armée démoniaque. Par contre, il ne peut plus progresser par les Grâces ou Attributs du Chaos.

## PRINCE DEMON SPONSOR

Le Prince Démon peut aussi devenir un sponsor pour de futurs Champions du Chaos. Pour cela, il est préférable de créer une table des Grâces du Prince Démon basée sur celle de son dieu tutélaire (60%) et sur les Attributs et Grâces que lui-même a reçu alors qu'il était mortel (40%).

Pour chaque Champion qui devient à son tour Prince Démon sous son égide, il gagne 1D6 Points de Blessures. Et il en perd 1D6 tous les

deux Champions qui deviennent des Enfants du Chaos. Les nouveaux Princes Démons qu'il a sponsorisé peuvent à leur tour devenir sponsors (créant ainsi de nouvelles tables de Grâces) et le premier Patron gagnera 1D6 Points de Blessures tous les 2 Champions qui deviendront Princes Démons. Le premier sponsor peut encore sponsoriser directement des Champions ou prospérer en laissant ses "enfants" faire tout le travail. On peut produire ainsi des arbres généalogiques complets de Princes Démons.

Il peut mener et contrôler un groupe de morts vivants les rendant immunisés à l'instabilité tant qu'il les commande.

## **DEVENIR SQUELETTE CHAMPION**

Lorsqu'un Champion meurt, Lancez 1D100 et notez le résultat. Lancez à nouveau le D100. Si ce second jet est inférieur ou égal au premier, le Champion continue à de battre pour sa divinité par delà la mort.

Les Champions du Chaos Indivisible doivent ajouter 10 à leur second dé. Lancez alors un D6 pour toutes ses caractéristiques :

| D6    | Résultat                 |
|-------|--------------------------|
| 1-2-3 | Réduction de 1/10 point  |
| 4-5   | Réduction de 2/20 points |
| 6     | Réduction de 3/30 points |

Si le Champion tombe à B=0 il est immédiatement détruit (un Champion ayant B=1 ne peut ainsi jamais devenir Squelette Champion du Chaos). S'il atteint 0 en I, CC ou A, il ne peut plus attaquer en corps à corps (il pourra toujours faire peur ou commander une Suite). Une F de 0 rends ses attaques inefficace (à moins d'utiliser une arme spéciale).

Il perd automatiquement tous ses pouvoirs magiques mais conserve tout son équipement, ses Attributs et ses Grâces. Il provoque maintenant la Peur au créature vivante, et ignore la psychologie.

Le Champion ne peut plus être récompensé car il a achevé dans la mort sa carrière. Il n'est pas sujet à l'instabilité et peut rester avec ses Suivants.

# LES SUIVANTS DES CHAMPIONS DU CHAOS

Attirés par les exploits d'un Champion du Chaos individus plus que louches, des créatures sans noms et autres Démons se rassemblent autour de cette figure emblématique. Plus la puissance d'un Champion croît et plus sa suite devient conséquente.

Chaque fois que le Champion gagne deux Grâces – Grâces et Attributs confondus –, vous devrez faire un test sur la table suivante avec 1D6 pour déterminer si de nouveaux Suivants se joignent à lui.

## D10 Résultat

1-5 Le Champion ne reçoit pas de nouveaux serviteurs.

6-8 Le Champion reçoit de nouveaux serviteurs. Faites un jet sur la Table des Suivants des Champions.

9-10 Le Champion attire de nombreux serviteurs. Faites deux jets sur la table des Suivants des Champions

De plus, chaque fois qu'un Champion gagne une Grâce de son dieu, un de ses Suivants devra effectuer un jet sur la Table des Grâces des Suivants.

Les Suivants suivent aveuglément tous ordres du Champion sans se poser de question et portent tous ses couleurs, emblèmes et symboles en permanence et de façon voyante.

La Table des Suivants qui suit vous permettra de déterminer quels sont les Suivants, leur nombre ainsi que leur nature, qui rejoignent votre Champion du Chaos lorsque celui-ci gagne en pouvoir.

## TABLE DES SUIVANTS

Lancez 1D100 et lisez le résultat donné par le tableau.

### 01-30 2D6 HOMMES BETES

Ceux-ci sont des individus standards.

### 31-34 2D4 NAINS DU CHAOS

Ceux-ci sont des individus standards.

### 35-38 1 SORCIER DU CHAOS

Le profil du Sorcier devra être construit d'après le résultat suivant. Lancez 1D6 pour déterminer le Niveau de l'individu en question.

|     |          |
|-----|----------|
| D6  | Résultat |
| 1-3 | Apprenti |
| 4-5 | Niveau 1 |
| 6   | Niveau 2 |

Les Champions de Khorne recevront le Guerrier du Chaos qui suit après.

### 39-41 1 GUERRIER DU CHAOS

Le profil du Guerrier devra être construit d'après le résultat suivant. Lancez 1D6 pour déterminer le type du guerrier en question.

|     |                   |
|-----|-------------------|
| D6  | Résultat          |
| 1-3 | Guerrier Thug     |
| 4-5 | Maraudeur         |
| 6   | Guerrier du Chaos |

### 42-46 1D4 ELFES NOIRS

Ceux-ci sont des individus standards.

### 47-51 1D4 GOBELINS DU CHAOS

Ceux-ci sont des individus standards.

### 52-53 1D4 HARPIES

Ceux-ci sont des individus standards dotés de 1D6-4 Attributs du Chaos Personnels.

### 54-73 2D6 HUMAINS

Ceux-ci sont des individus standards. Vous pouvez décider qu'ils sont des Cultistes du Chaos, possédant 1D6-4 Attributs du Chaos.

### 74-78 1D6 HOBGOBELINS

Ceux-ci sont des individus standards.

### 79-80 1D4 MINOTAURES

Ceux-ci sont des individus standards.

### 81-82 1D4 OGRES

Ceux-ci sont des individus standards.

### 83-87 1D6 ORQUES

Ceux-ci sont des individus standards.

### 88-92 2D4 SKAVENS

Ceux-ci sont des individus standards dotés de 1D6-4 Attributs du Chaos.

### 93 1 TROLL

Celui-ci est un individu standard doté de 1D4 Attributs du Chaos.

### 94 1 SORCIER

Le profil du Sorcier devra être construit d'après le résultat suivant. Lancez 1D6 pour déterminer le Niveau de l'individu en question.

|     |          |
|-----|----------|
| D6  | Résultat |
| 1-3 | Apprenti |
| 4-5 | Niveau 1 |
| 6   | Niveau 2 |

Les Champions de Khorne recevront à la place un Humain Héros Mineur.

#### 95-99 2D6 LOUPS GEANTS

Ceux-ci sont des individus standards.

#### 00 AUTRE

Ceux-ci sont des individus standards dotés de 1D4 Attributs du Chaos qui seront tirés dans les listes qui suivent. Lancé tout d'abord 1D4 afin de sélectionner une liste puis, 1D10 pour choisir le type de créature. Les lignes marquées d'un \* indiquent que 1D6 individus du type rejoignent le Champion.

TABLE 1

| D10 | Résultat             |
|-----|----------------------|
| 1   | Chauve souris géante |
| 2   | Ours                 |
| 3   | Sanglier             |
| 4   | Chimère              |
| 5   | Coatl                |
| 6   | Cockatrice           |
| 7   | Happeur carnivore    |
| 8   | Dragon               |
| 9   | Aigle géant          |
| 10  | Fimir                |

TABLE 2

| D10 | Résultat      |
|-----|---------------|
| 1   | Crapaud géant |

|    |                   |
|----|-------------------|
| 2  | Goule             |
| 3  | Géant             |
| 4  | Gnome*            |
| 5  | Gorgone           |
| 6  | Griffon           |
| 7  | Halfeling*        |
| 8  | Demi orque*       |
| 9  | Hippogriffe       |
| 10 | Chien hobgobelin* |

TABLE 3

| D10 | Résultat       |
|-----|----------------|
| 1   | Hydre          |
| 2   | Jabberwock     |
| 3   | Sangsue géante |
| 4   | Liche          |
| 5   | Homme Lézard*  |
| 6   | Manticore      |
| 7   | Pygmée*        |
| 8   | Rat géant      |
| 9   | Squelette      |
| 10  | Slaan*         |

TABLE 4

| D10 | Résultat         |
|-----|------------------|
| 1   | Escargot géant   |
| 2   | Morveux*         |
| 3   | Araignée géante  |
| 4   | Homme arbre      |
| 5   | Troglodyte       |
| 6   | Vampire          |
| 7   | Chien de guerre* |
| 8   | Vouivre          |
| 9   | Zoat             |
| 10  | Zombie           |

Note : Les races sujettes à l'Animosité ou la Haine envers d'autres ne le sont jamais lorsqu'elles intègrent la suite d'un Champion du Chaos. En revanche, elles le restent en présence de sujets extérieurs à la bande.

## LES GRACES DES SUIVANTS

Chaque fois qu'un Suivant de la bande d'un Champion gagne une Grâce, jetez 1D100, puis consultez le tableau suivant.

### TABLE DES GRACES DES SUIVANTS

#### D100 GRACE

##### 01-80 ATTRIBUT DU CHAOS

Tirez un Attribut Chaotique à offrir à un ou tous les Suivants de votre Champion du Chaos.

##### 81-85 AUGMENTATION

Une caractéristique de F ou E est augmentée de 1 point

##### 86-90 ENFANT DU CHAOS

Un Suivant devient un Enfant du Chaos

##### 91-95 MULTIPLE GRACE

Refaites 1D4 jets sur cette table

##### 96-00 GRACE SPECIALE

Le Suivant du Champion doit faire un jet sur la Table des Grâce du Chaos. Une Grâce Attribut du Chaos sera toujours remplacée par une Armure du Chaos.

# LES ATTRIBUTS CHAOTIQUES

---

Le pouvoir corrupteur du Chaos interfère dans la constance génétique des êtres qu'il touche. Ceci est reflété par l'apparition de mutations qui sont produites aléatoirement en utilisant la table des mutations qui va suivre.

## CUMUL DES MUTATIONS

Il n'est pas possible d'échanger ou de relancer les attributs chaotiques. Le Maître peut cependant préférer un autre choix qui lui paraît plus juste pour un personnage, mais cela doit rester rare.

Certains attributs s'annulent mutuellement, d'autres peuvent avoir le même effet, parfois même, on peut tirer deux fois le même attribut. Cela ne doit empêcher en rien la formation de la nouvelle mutation et l'on devra appliquer la description de celle-ci dans son entier, au risque de rendre la créature plus que spectaculaire !

## LES CARACTERISTIQUES

Les caractéristique d'un profil varie toujours de 1 à 10 ou de 1 à 100. On ne peut aller au delà ou en deça de ces valeurs. Si une caractéristique venait à être inférieure à un, ceci affecterait gravement le mutant.

## LES ARMURES

Certaines mutations ne déforme pas le corps suffisamment pour que le personnage ne puisse plus porter d'armure. En revanche, certaines interdisent le port de telle ou telle pièce d'armure. Un personnage ne pouvant porter une pièce d'armure sur une localisation ne pourra bien entendu pas porter à la place une pièce d'armure magique.

Un personnage qui n'a pas droit au port d'armure aux bras et aux jambes peuvent toujours porter une armure légère et un casque, mais en aucun cas porter des pièces d'armure lourde.

Un personnage qui n'a pas droit au port d'armure sur le corps pourra toujours porter un casque.

Un personnage qui n'a pas droit au port d'armure à la tête ne pourra pas non plus se ceindre d'une

couronne, mais pourra porter n'importe quelle pièce d'armure sur le reste du corps.

L'armure du Chaos reste une exception, celle-ci s'adaptant parfaitement aux difformités de son porteur. Si une mutation interdit le port du casque, le casque de l'armure du Chaos s'ouvrira ou se déformera et sera toujours traitée comme une protection valide.

## ARMES "NATURELLES"

Ce type d'arme ne majore pas le nombre d'attaque que la créature possède. Cependant, des armes retiennent des attaques supplémentaires comme indiqué dans les règles.

## LES POINTS DE CRAINTE

Les mutations accroissent le facteur de crainte qu'engendre la créature. Après détermination des mutations que celle-ci possède, il est utile de connaître son degré de crainte inspirée. Pour cela additionnez les points de crainte acquis puis consultez la table suivante :

|        |  |
|--------|--|
| 00-05  | Aucun  |
| 06-10  | Cause la peur aux créatures vivantes de moins de trois mètres    |
| 11-15  | Cause la terreur aux créatures vivantes de moins de trois mètres |
| 16 et+ | Cause la Terreur   |

## LE POISON

Certains attributs donnent une capacité empoisonnée. Pour ce cas appliquez ce qui suit.

Si la créature est décrite dans le bestiaire appliquez les règles du venin en question.

L'attaque empoisonnée provoque la mort ou le coma en 2D6 rounds sauf si la victime réussit un test de poison.

Développez les effets de chaque poison en vous basant sur ceux déjà existant.

Développez les effets de chaque poison en vous basant sur celui de la créature la plus proche.

## TABLE DES ATTRIBUTS DU CHAOS

Afin de déterminer les attributs qui feront de vos bestioles de terribles monstres de foire que vos joueurs extermineront avec joie, lancez 1D1000 (c'est bien trois zéro) puis consultez la table suivante.

|                              |                               |                               |
|------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| 001-005 AILE                 | 286-290 GRANDES OREILLES      | 576-580 PINCES                |
| 006-010 ALBINISME            | 291-295 GRIFFE                | 581-585 PLUMES                |
| 011-015 AMPHIBIEN            | 296-300 GRIFFES ACEREES       | 586-590 PLUSIEURS TETES       |
| 016-020 ANTICIPATION         | 301-305 GROSSE TETE           | 591-595 PLUSIEURS VISAGES     |
| 021-025 ARTICULATIONS        | 306-310 HABILETE              | 596-600 QUADRUPEDE/BIPEDE     |
| SUPPLEMENTAIRES              | SURNATURELLE                  | 601-605 QUEUE                 |
| 026-030 ASPECT INSUPPORTABLE | 311-315 HAINE IRRATIONNELLE   | 606-610 QUEUE ARMEE           |
| 031-035 AURA DE              | 316-320 HURLEMENT             | 611-615 QUEUE DE SCORPION     |
| COMMANDEMENT                 | 321-325 HURLEMENT DE LA       | 616-620 QUEUE SERPENTINE      |
| 036-040 AURA DE DESEPOIR     | BANSHEE                       | 621-625 QUEUE PREHENSILE      |
| 041-045 AURA DE VIOLENCE     | 326-330 HYBRIDE               | 626-630 RAPIDE                |
| EXACERBEE                    | 331-335 ILLUSION DE NORMALITE | 631-635 REGARD HYPNOTIQUE     |
| 046-050 AURA SENSUELLE       | 336-340 IMMORTALITE           | 636-640 REGENERATION          |
| 051-055 BATRACIEN            | 341-345 IMMUNITE A LA MAGIE   | 641-645 REGENERATION ACCRUE   |
| 056-060 BAVE                 | 346-350 IMMUNITE AUX          | 646-650 REGENERATION RAPIDE   |
| 061-065 BEC                  | DROGUES                       | 651-655 REGENERATION          |
| 066-070 BOSSU                | 351-355 IMMUNITE AUX          | SYMBIOTIQUE                   |
| 071-075 BRAS SUPPLEMENTAIRES | MALADIES                      | 656-660 RESISTANCE A LA MAGIE |
| 076-080 BRUME                | 356-360 IMMUNITE AUX POISONS  | 661-665 RESSEMBLANCE          |
| 081-085 CANINES ACCEREES     | 361-365 INSTABILITE           | 666-670 ROBOTIQUE             |
| 086-090 CENTAURE             | TEMPORELLE                    | 671-675 SABOTS                |
| 091-095 CHAIR PUTREFIEE      | 366-370 JAMBES PUISSANTES     | 676-680 SANS ONGLES           |
| 096-100 CHEUVEUX ANIMES      | 371-375 JAMBES                | 681-685 SECRETIONS ACIDES     |
| 101-105 CONTACT DEGENERANT   | SUPPLEMENTAIRE                | 686-690 SIAMOIS               |
| 106-110 CORPS CHITINEUX      | 376-380 JUMENT DEMONIAQUE     | 691-695 SOIF DE SANG          |
| 111-115 CORPS CRISTALIN      | 381-390 LANGUE ANIMALE        | 696-700 SOUFFLE DE DRAGON     |
| 116-120 CORPS DE MARBRE      | 391-395 LANGUE BARBELEE       | 701-705 STATUT SEMI           |
| 121-125 CORPS DE METAL       | 396-400 LANGUE FOUET          | DEMONIAQUE                    |
| 126-130 CORPS ENFLAMME       | 401-405 LANGUE METALLIQUE     | 706-710 STERILITE             |
| 131-135 CORPS VEGETAL        | 406-410 LANGUES MULTIPLE      | 711-715 STUPIDITE             |
| 136-140 COULEUR              | 411-415 LANGUE PREHENSILE     | 716-720 SUBSTITUTION          |
| SURNATURELLE                 | 416-420 LANGUE SUCEUSE        | SANGUINE                      |
| 141-145 COURONNE DE CHAIR    | 421-425 LEVITATION            | 721-725 TECHNOLOGIE           |
| 146-150 COURONNE D'YEUX      | 426-430 LONG COU              | 726-730 TELEKINESIE           |
| 151-155 CRACHAT ACIDE        | 431-435 LONG NEZ              | 731-735 TELEPORTATION         |
| 156-160 CRETE                | 436-440 LONGS DOIGTS          | 736-740 TELEPORTATION DE      |
| 161-165 CROISSANCE           | 441-445 LONGUES JAMBES        | COMBAT                        |
| SURNATURELLE                 | 446-450 MARIONETTE            | 741-745 TENTACULE             |
| 166-170 DECEREBRE            | 451-455 MASSE DE CHEVEUX      | 746-750 TETE D'EPINGLE        |
| 171-175 DEMARCHE STUPIDE     | LEONINE                       | 751-755 TETE DE MORT          |
| 176-180 DOIGTS               | 456-460 MASSE                 | 756-760 TETE ENFLAMMEE        |
| SUPPLEMENTAIRES              | PROTOPLASMIQUE                | 761-765 TETE MARCHEUSE        |
| 181-185 DUR A CUIR           | 461-470 MASSE TENTACULAIRE    | 766-770 TETE PLATE            |
| 186-190 ELECTRICITE          | 471-475 MAUVAIS ŒIL           | 771-775 TETE POINTUE          |
| 191-195 EMANATIONS FETIDES   | 476-480 MEMBRES ATROPHIES     | 776-780 TOILE                 |
| 196-200 EMANATION DE GAZ     | 481-485 MEMBRES ELASTIQUES    | 781-785 TRES FORT             |
| 201-205 EMISSIONS SONORES    | 486-490 MEMBRES TRANSFERES    | 786-790 TRES RESISTANT        |
| 206-210 EPINES               | 491-495 MULTIPLICATION        | 791-795 VAMPIRE               |
| 211-215 EPINES PROJECTILES   | 496-500 MUSC ENVOUTANT        | 796-800 VELU                  |
| 216-220 ESQUIVE              | 501-505 NANISME               | 801-805 VENTOUSES             |
| DIMENSIONNELLE               | 506-510 NECROPHAGIE           | 806-810 VENTRU                |
| 221-225 EXPERTISE MANIAQUE   | 511-515 NUAGE DE MOUCHE       | 811-815 VISAGE DESORDONNE     |
| DU COMBAT                    | 516-520 ŒIL SUPPLEMENTAIRE    | 816-820 VISAGE INEXISTANT     |
| 226-230 EXTREMEMENT MINCE    | 521-525 ŒIL UNIQUE            | 821-825 VOIX STUPIDE          |
| 231-235 EXTREMEMENT OBESE    | 526-530 OREILLES POINTUES     | 826-830 VOMISSURE ACIDE       |
| 236-240 EXTREMITES ARMEES    | 531-535 PARTIE DU CORPS       | 831-835 VOMISSURE INFECTE     |
| 241-245 FACE BESTIALE        | HYPERTROPHIE                  | 836-840 VOMISSURE DE LAVE     |
| 246-250 FACE DEMONIAQUE      | 536-540 PEAU ECAILLEUSE       | 841-845 YEUX GLOBULEUX        |
| 251-255 FERTILITE            | 541-545 PEAU NOIRE            | 846-850 YEUX PEDONCULES       |
| 256-260 FRENESIE             | 546-550 PEAU TRANSLUCIDE      | 851-855 YEUX SUR LE COTE      |
| 261-265 FRENESIE DU WARP     | 551-555 PEAU VERRUQUEUSE      | 856-871 RELANCEZ DEUX         |
| 266-270 GAROU                | 556-560 PERTE DE MEMBRE       | MUTATIONS                     |
| 271-275 GENIE                | 561-565 PETITES JAMBES        | 871-885 RELANCEZ TROIS        |
| 276-280 GOITRE               | 566-570 PEUR IRRATIONNELLE    | MUTATIONS                     |
| 281-285 GRANDES CORNES       | 571-575 PIEDS D'OISEAU        | 886-900 AU CHOIX DU MENEUR    |

## AILES

La créature acquiert une paire d'ailes. Relancez 1D10 et consultez la table ci-dessous :

**1** - elles sont à l'état embryonnaire et ne permettent pas de voler. Aucune modification. Les ailes ne gênent en rien les capacités normales de la créature, mais lui interdisent le port de l'armure conventionnelle. +1 points de crainte.

**2** - les ailes de la créature sont membraneuses et se déploient entre les membres inférieurs et supérieurs, comme celles d'une chauve-souris. Le mutant vole comme un "planeur", son score de Mouvement sur le profil est divisé par 2 pour le déplacement terrestre. Quand il vole, il dispose d'une grande manœuvrabilité qui lui confère le droit d'attaquer dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. Dans un premier round de combat, le mutant gagne un bonus de +10% à l'Initiative. En vol, il n'est pas possible d'utiliser d'autres armes que celles "naturelles" et le port d'une armure ou de vêtements conventionnels est impossible. +2 points de crainte.

**3** - les ailes de la créatures sont noires et racornies et se déploient dans son dos, comme les ailes d'un démon. Le mutant vole comme un "piqueur" et son score de Mouvement sur le profil reste utilisé pour le déplacement terrestre. Les ailes ne gênent en rien les capacités normales de la créature, mais lui interdisent le port de l'armure conventionnelle. +2 points de crainte.

**4** - les ailes de la créature sont de superbes ailes emplumées comme celle d'un aigle. Le mutant vole comme un "piqueur" et son score de Mouvement sur le profil est divisé par 2 pour le déplacement terrestre, du fait de la grande taille des ailes. Les ailes ne gênent en rien les capacités normales de la créature, mais lui interdisent le port de l'armure conventionnelle. +1 point de crainte.

**5** - les ailes du mutant se créent à partir de ses membres supérieurs qu'il ne pourra désormais plus utiliser autrement que pour voler. Le mutant vole comme un "piqueur" et son score de Mouvement sur le profil reste utilisé pour le déplacement terrestre. Les ailes du mutant sont noires et racornies, laissant apparaître de vilaines dermatoses. Le mutant ne peut plus porter d'armures conventionnelles, ni porter de vêtements. En revanche, les ailes confèrent un bonus de protection de 1, comme le ferait un bouclier. +3 points de crainte.

**6** - le mutant se voit doté de deux paires d'ailes ichtyoïdes. Celles-ci sont semi transparentes et tranchantes comme des rasoirs. Le mutant vole comme un "piqueur", son score de Mouvement sur le profil reste utilisé pour le déplacement terrestre. Quand il vole, il dispose d'une grande manœuvrabilité qui lui confère le droit d'attaquer dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de

l'orientation. Dans un premier round de combat, le mutant gagne un bonus de +10% à l'Initiative. De plus, les ailes donnent le droit à l'utilisation de celles-ci pour attaquer lors d'une charge en piqué. Les ailes ne gênent en rien les capacités normales de la créature, mais lui interdisent le port de l'armure conventionnelle. Le vrombissement des ailes est assourdissant et le mutant gagne 3 points de crainte.

**7** - le mutant est doté d'ailes ichtyoïdes caparaçonnées, comme celle d'un coléoptère. Celles-ci lui permettent de voler comme un "voleur" peu habile et confèrent un bonus de protection de 2, comme le ferait un bouclier. Les ailes sont gênantes et le mutant voit son score de Mouvement au sol réduit de moitié. Elles lui interdisent le port de l'armure conventionnelle et des vêtements. +3 points de crainte.

**8** - les ailes de la créature sont des extensions biomécaniques impressionnantes qui lui permettent de voler comme le ferait un "Piqueur". Le score de Mouvement sur le profil reste utilisé pour le déplacement terrestre et le mutant ne voit aucune gêne au port de ces étranges. Quand il vole, il dispose d'une grande manœuvrabilité qui lui confère le droit d'attaquer dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. Dans un premier round de combat, le mutant gagne un bonus de +10% à l'Initiative. Le mutant ne peut plus porter d'armures conventionnelles, ni porter de vêtements. En revanche, les ailes confèrent un bonus de protection de 2, comme le ferait un bouclier et peut transporter une charge supplémentaire égale à son propre poids. Le mutant peut enlever une victime au sol sur une attaque réussit afin de la laisser tomber d'une grande hauteur. +3 points de crainte.

**9** - le mutant a désormais la capacité de gonfler à loisir le sac membraneux qui recouvre tout son dos. Ce "gonflage" dure un round et la créature ne peut rien faire d'autre durant ce temps et bien évidemment, ne peut porter de vêtement à ce moment. L'énorme sac de chair distendue est parcouru de tuyères de cartilage qui permettent à la créature de se mouvoir en vol par l'éjection de l'air contenu à l'intérieur de celui-ci. Le "vol" de la créature est ridicule et celle-ci est considérée comme un "voleur". Du fait de la position du mutant en vol, un malus de -10 en CC lui est conféré. Le sac est vulnérable aux dommages et pour toute attaque portée au tronc, il y a 50% de chance que cela soit sur lui. Un critique sur le sac occasionnera la chute immédiate du mutant avec tous les effets que cela comporte. Malgré tout, le mutant peut transporter une charge supplémentaire égale à son propre poids et enlever une victime au sol sur une attaque réussit afin de la laisser tomber d'une grande hauteur, ce qui suffit bien souvent à la tuer sur le coup. +2 points de crainte.

**10** - au choix du Meneur de Jeu.

## **ALBINISME**

La créature est un parfait albinos de peau, blanche et livide comme de l'os, et les yeux d'un rouge brillant. Ces créatures possèdent généralement une faible vision. De plus, les yeux de celles-ci sont très sensibles à la lumière. Une créature affectée d'albinisme réduit son E de 1. +2 points de crainte.

## **AMPHIBIEN**

A la place de jambes, le mutant développe une queue écailleuse comparable à celle d'un poisson. Il est doté maintenant de branchies qui lui permettent de respirer sous l'eau. Le mutant nage avec son Mouvement normal mais une fois sur terre celui-ci est réduit à 1. Lorsqu'il est sur terre appliquez lui les règles concernant la noyade. Les autres caractéristiques du mutant ne sont pas affectées. +1 point de crainte.

## **ANTICIPATION**

Le mutant est capable d'anticiper toute action effectuée par son entourage. Son Initiative, sa Parade et sa dextérité en combat son majorées de 10. +1 point de crainte.

## **ARTICULATIONS SUPPLEMENTAIRES**

La créature développe à ses membres des articulations complexes supplémentaires. Cela se traduit en général par l'apparition d'un nouveau coude ou d'un genou. Comme il est difficile de prévoir la trajectoire d'un mouvement effectué par un membre de ce type, ajoutez +10 à l'Initiative du mutant. +1 point de crainte.

## **ASPECT INSUPPORTABLE**

L'aspect physique de la créature est tellement abject que la vision de celle-ci par toutes créatures intelligentes (Int 15 ou plus) cause une peur panique. La créature provoque donc la peur. L'aspect du mutant est laissé à la discrétion du MJ. Le mutant à une base de points de crainte de 6.

## **AURA DE COMMANDEMENT**

Le mutant dégage une telle assurance qu'il gagne un bonus de 40 à tout ses jet de commandements. Il provoque la peur à ses ennemis. Le mutant à une base de points de crainte de 6.

## **AURA DE DESESPoir**

Toute créature en présence du mutant - douze mètres de rayon autour de lui - est atteinte par un profond pessimisme et éprouve une grande lassitude. Sur un test de FM raté, la victime subit une baisse de toutes ses caractéristiques de moitié et ce, tant qu'elle ne se ressaisit pas. Chaque nouveau test est modifié par un -10% cumulatif à chaque round. Sur un échec critique ou lorsque le modificateur amène les chances de réussite à zéro, la victime s'effondre en larme sur le sol et est considérée Cible Immobile. +1 point de crainte.

## **AURA DE VIOLENCE**

Toute créature alliée en présence du mutant - douze mètres de rayon autour de lui - devient sujet à la frénésie. Il provoque la peur à ses ennemis. Le mutant à une base de points de crainte de 6.

## **AURA DE SENSUALITE**

Toute créature en présence du mutant - douze mètres de rayon autour de lui - devient sujet à une profonde attirance à l'égard de celui-ci. Quelque soit l'espèce et le sexe !. Il est utile de réussir un test de FM pour ne pas succomber au charme de la créature et devenir son allier. +1 point de crainte.

## **BATRACIEN**

Le mutant voit la peau de corps devenir squameuse et couverte de pustules. Il développe des membranes palmées à ses extrémités. Ces transformations lui permettent de se mouvoir et de respirer aussi bien à l'air libre que dans l'eau. Le mutant ne peut porter de vêtements ou d'armures conventionnelles et sa Dextérité est réduite de moitié. + 3 points de crainte.

## **BAVE**

La créature bave en permanence une substance écœurante, comme un crapaud. La créature dispose à présent d'une attaque par "crachat" basée sur sa CT jusqu'à une distance égale à sa Force. La substance baveuse est terriblement gênante, même si elle ne cause aucun dommage : la victime à une pénalité de -10 sur ses caractéristiques d'Initiative et de Dextérité. +1 point de crainte.

## **BEC**

Le mutant possède un bec semblable à celui d'un oiseau déterminé par le Meneur. En combat au corps à corps il dispose d'une attaque de morsure de force égale à la sienne. + 2 points de crainte.

## **BOSSU**

Le mutant est nanti d'une énorme bosse qui lui déforme la colonne vertébrale. Bien que ce soit un grand inconvénient pour un tailleur ou un armurier, cette mutation n'affecte pas la capacité combative et les autres attributs de la créature. Le Meneur pourra accorder 1 point d'armure au tronc lorsque le mutant est frappé dans le dos. Seule une armure du Chaos peut être portée. +1 point de crainte.

## **BRAS SUPPLEMENTAIRES**

Le mutant possède 1D4 bras additionnels. Son nombre d'Attaques augmente de 1 par nouvelle paire de bras et de Blessures de 2 par bras supplémentaires. +3 points de crainte par bras supplémentaire.

## **BRUME**

Une brume constante se déplace autour du mutant. Les effets sont les mêmes que la brume des Fimirs. +3 points de crainte.

## **CANINES ACCEREES**

La créature développe des canines puissantes qui lui permettent de porter une attaque de "Morsure". Si la créature possède déjà ce type d'attaque, elle accroît les dommages causés par "morsure" de 1. +1 point de crainte.

## **CENTAURE**

Le bas du corps de la créature se transforme en une autre espèce. Si la créature a quatre pattes ou plus, ajoutez +2 au Mouvement. En revanche, si elle n'en possède plus, divisez le Mouvement par 2. La créature gagne +1D6 à son score de Blessure et gagne les capacités liées aux membres inférieurs de la nouvelle créature. Lancez 1D10 afin de déterminer quelle sera la forme centaure du mutant :

- 1 – Loup
- 2 - Cheval
- 3 - Scorpion/Fourmie/Cafard à chances égales
- 4 - Sanglier
- 5 -Taureau
- 6 - Serpent
- 7 - Lézard/Dragon à chances égales
- 8 - Araignée
- 9 - Crapaud
- 0 - Au plaisir du meneur

La créature gagne +2 points de crainte.

## **CHAIR PUTREFIEE**

Cette mutation fait que la chair de la créature est corrompue de manière visible. La créature offre un spectacle terrible et malodorant. Elle perd en permanence de petits bouts d'elle-même voir des doigts des mains et des pieds, tandis que les traits du visage se transforment, la rendant méconnaissable. Les organes du mutant sont visibles par les trous de la peau créés par le délabrement. Aucun changement de profil ne se fait sentir. Le mutant provoque la peur chez toutes les créatures vivantes de moins de trois mètres et la terreur chez les animaux. La créature voit sont total de points de crainte initial grimper à 10.

## **CHEVEUX ANIMES**

Les cheveux du mutants perçoivent la vie alentour et sont doués de mouvement. Si les cheveux sont suffisamment longs, en plus de pouvoir saisir des objets, ils peuvent être utilisé en combat pour asphyxier un opposant, en donnant une attaque additionnelle qui est résolue comme un "empêchement" et qui provoque l'asphyxie (voir les règles

de l'asphyxie). Ils peuvent aussi être considérés comme Fouet. +2 points de crainte.

## **CONTACT DEGENERANT**

Lorsque le mutant touche une cible vivante, il est capable de la vider de sa substance vitale. Procédez de la même manière que pour le contact d'une arme magique "Dégénérante". +4 points de crainte.

## **CORPS CHITINEUX**

Le corps de la créature est couvert de chitine comme un insecte. +2PA sur tout le corps mais le mutant a peur du feu. +2 points de crainte.

## **CORPS CRISTALIN**

Le corps de la créature paraît être fait d'une forme de cristal vivant. L'Endurance de la créature grimpe à 6 mais ses Blessures tombe à 1. Tout coup qui le blesse fait exploser le mutant en une pluie de poussière scintillante ! +2 points de crainte.

## **CORPS DE MARBRE**

Le corps de la créature est fait de marbre vivant. La créature augmente son endurance de 1 et ses Blessures de 1D6. En revanche, son Mouvement et sont Initiative sont réduits de moitié. +2 points de crainte.

## **CORPS DE METAL**

La créature est un ensemble biomécaniques parfaitement équilibré qui ne gêne en rien ses capacités propres. L'Endurance de la créature est augmentée de 2. +3 points de crainte.

## **CORPS ENFLAMMEE**

Le corps du mutant est constamment en flammes. La douleur causée par cette manifestation étrange est bien réelle, même si les flammes, quelles qu'elles soient, ne peuvent blesser le mutant. Augmentez les Blessures de celui-ci de 1D6. Le mutant ne peut rien porter de non magique sans que cela se détruise. Il cause des dégât du feu lorsqu'il touche une victime. La chaleur dégagée par la créature rend des plus difficile un corps à corps avec elle : tout adversaire au contact reçoit une touche automatique de feu par round de combat. +5 points de crainte.

## **CORPS VEGETAL**

La chair de la créature s'est transformée en bois ou en une masse champignonneuse. Aucun changement ne se fait sentir dans les caractéristiques, mais la créature à désormais peur du feu et ne peut porter d'armure conventionnelle. +2 points de crainte.

## COULEUR SURNATURELLE

La peau du mutant change de couleur pour devenir totalement étrange. La coloration varie d'un individu à l'autre, pouvant aller d'un bleu électrique au plus pur des blancs. Parfois, ce sont plusieurs couleurs qui apparaissent aléatoirement sur le corps ou même en motifs géométriques des plus surnaturels. Il arrive que ces couleurs soient lumineuses, rendant toutes possibilités de camouflage impossibles. Il est à rappeler que certaines couleurs sont les attributs des puissances des ténèbres, même si le changement de couleur se trouve être une couleur hasardeuse.

Pour déterminer le changement, lancez 2D10 :

- 2-3 - Une simple couleur
- 4-6 - Deux couleurs disposées aléatoirement
  - 7 - Deux couleurs disposées de façon égale, horizontalement, verticalement ou diagonale
  - 8 - Deux couleurs disposées en lignes, horizontales, verticales ou diagonales
  - 9 - Deux couleurs disposées en zébrures, horizontales, verticales ou diagonales
- 10 - Trois couleurs disposées aléatoirement
- 11 - Trois couleurs disposées de façon égale, horizontalement, verticalement ou diagonale
- 12 - Trois couleurs disposées en lignes, horizontales, verticales ou diagonales
- 13 - Trois couleurs disposées en zébrures, horizontales, verticales ou diagonales
- 14 - Deux couleurs disposées en motifs géométriques, triangles, carrés, losanges, pieds de poule...
- 15 - Trois couleurs disposées en motifs géométriques, triangles, carrés, losanges, kilt, ronds...
- 16 - Couleur changeante en permanence
- 17 - Couleur changeante en fonction de l'environnement, rendant la créature toujours visible
- 18 - Couleur changeante en fonction de l'environnement, rendant la créature quasi invisible (camouflage +40)
- 19 - Relancez deux fois. Interprétez le résultat de façon la plus bizarre possible. Exemple : une créature bleu, ornée de carrés rouge zébré de vert.
- 20 - Au choix du Meneur

Pour chacun des résultats tirez la couleur en lançant 1D20 :

- 1 - Blanc
- 2 - Bleu
- 3 - Vert 4 - Jaune
- 5 - Rouge
- 6 - Noir
- 7 - Rose
- 8 - Violet
- 9 - Indigo
- 10 - Marron
- 11 - Kaki
- 12 - Bleu électrique
- 13 - Vert bileux
- 14 - Rouge pailleté
- 15 - Argent
- 16 - Or
- 17 - Cuivre
- 18 - Blanc Lumineux
- 19 - Rouge lumineux
- 20 - Jaune Lumineux

La créature gagne 1 point de crainte.

## COURONNE DE CHAIR

Le mutant développe un anneau de protubérances charnues autour de la tête. Lancez 1D10 pour connaître la nature de ces protubérances :

- 1 - Doigts
- 2 - yeux morts
- 3 - intestins
- 4 - Peau
- 5 - Vers
- 6 - Serpents non venimeux
- 7 - Langues
- 8 - Mamelles
- 9 - Tuyaux biomécaniques
- 0 - Organes sexuels

Le mutant ne peut porter de casque. +3 points de crainte.

## COURONNE D'YEUX

Le mutant développe un anneau d'yeux autour de la tête. Il gagne +30 aux tests de Perception et ne peut être surpris par une attaque de dos. Il ne peut porter de casque conventionnel. +2 points de crainte.

## CRACHAT ACIDE

La créature souffre une modification de son appareil digestif qui sécrète un acide gastrique hautement corrosif, mais de façon excessive. Cet excès d'acide doit être expulsé plusieurs fois à jour par crachats répétitifs. La créature peut évidemment le faire en combat, en utilisant sa Capacité de Tir pour cela. Le crachat a une portée égale à la Force de la créature chaque touché à une FE de 5, l'armure n'étant pas comptée. La première attaque par crachat de la créature a toujours le bénéfice de la surprise. +3 points de crainte.

## CRETE

La tête du mutant est ornée de crête qui peut être de la même nature que celle d'un coq, d'un reptile, ou d'un dinosaure... Le mutant ne peut porter de casque. +1 point de crainte.

## CROISSANCE SURNATURELLE

Une croissance anormale affecte le corps de la créature de sorte qu'elle est un nombre de fois plus grande de 1D3+1. Les attributs sont modifiés de la manière suivante :

| TAUX | M    | CC  | F  | E  | B    | I   | Dex |
|------|------|-----|----|----|------|-----|-----|
| x2   | x1,5 | -   | +2 | +1 | x1,5 | -10 | -10 |
| x3   | x2   | -10 | +3 | +2 | x2   | -20 | -20 |
| x4   | x2,5 | -20 | +4 | +3 | x2,5 | -30 | -30 |

La créature voit son total de points de crainte initial grimper à 11.

## DECEREBRE

Le mutant n'a pas de cerveau ! Son Intelligence tombe à 0. Il est incapable d'agir de façon rationnelle et est guidé par l'instinct. Il est immunisé à tous les effets psychologiques

et n'est pas sujet à la stupidité, étant toujours stupide. Le mutant peut être contrôlé mais il faut longtemps pour qu'il fasse une chose demandée, plus par hasard qu'autrement. La compréhension d'une telle créature est une gageure et celle-ci est vénérée par tous les êtres chaotiques tant elle approche l'essence du Chaos lui-même. +2 point de crainte.

## DEMARCHE STUPIDE

Le mutant a une façon de marcher extrêmement étrange, mélangeant petits pas, plusieurs pas en avant et en arrière dans la même enjambée, sautant sur une seule jambe entre deux pas, ou quoi que ce soit d'autre. Le mutant **perd** un point de peur et un point de mouvement. De plus, il subit une pénalité de -10 à tous ses tests de Sociabilité, sauf aux tests de Bouffonnerie où il gagne un bonus de +20

## DOIGTS SUPPLEMENTAIRES

La créature gagne 1D3+1 doigts à chaque mains et pieds sans que rien ne change dans ses capacités. +1 point de crainte.

## DUR A CUIRE

Le mutant est ce que l'on peut appeler un survivant qui supporte la douleur et des blessures qui feraient mordre la poussière à tous. En conséquence ses Blessures augmentent de 1D6, il ne peut être assommé et ne subit aucun malus causé par les critiques - il n'évite pas les fractures ou les membres coupés. +3 point de crainte.

## DECHARGES ELECTRIQUES

Le mutant réagit comme une anguille et possède la faculté de générer un champ électrique puissant. Lorsqu'il est touché par un objet conducteur, une décharge est renvoyée automatiquement et sans possibilité de s'y soustraire. Les dommages sont de 1D6 de FE 3. Le fait d'être dans l'eau ou couvert d'une armure métallique double les dommages causés. Le cuir, en revanche offre une protection de 1. +5 points de crainte.

## EMANATIONS FETIDES

Le métabolisme du mutant est tellement saturé d'énergie corruptrices qu'il produit une variété de parfums fétides et désagréables. Le parfum porte aléatoirement à chaque round à 2D6 mètres autour de lui, toute créature vivante dans ce rayon percevra le musc putride qui émane du mutant et devra appliquer une pénalité de -1/ -10 à toutes ses caractéristiques. De plus, les victimes doivent réussir un test d'Endurance pour ne pas rendre leur repas à quatre pattes sur le sol pendant 1D3 round durant lesquels elles sont considérées Cibles Immobiles. Les compagnons du mutant, sont habitués au musc de la créature et ne souffrent pas de ces pénalités, bien que peu d'entre elles s'en approche. +3 points de peur.

## EMANATIONS DE GAZ

La créature émet des gaz nuisibles depuis un ou plusieurs de ses orifices corporels. Chaque nuage a un rayon de 1D4 mètres. Le déplacement d'un tel nuage est laissé à la

discrétion du Meneur. La créature peut émettre un nuage par tour. La créature doit faire un test de Force Mentale si elle désire ne pas émettre un nuage. Il est rare qu'une telle émanance trouve des suivants du fait des dangereuses émanations de celle-ci. Les effets du gaz sont variés, depuis les gaz hallucinogènes aux gaz explosifs.

Lancez 1D6 pour déterminer la nature du gaz :

**1 - Méthane :** le gaz explose s'il est en contact avec une flamme ou lorsqu'une étincelle est produite (10% de chance à chaque coup paré ou porté sur une armure. Si une explosion survient, les effets sont les mêmes qu'une bombe incendiaire. Si la rencontre se fait en souterrain, on considère qu'une poche de méthane s'est formée dans la section où loge la créature. Toute personne compétente en Exploitation Minière ou en Chimie effectuera un test d'Intelligence. Si le test est réussi, il réalisera qu'il y a une poche de méthane un peu plus loin et qu'il existe un réel danger d'explosion. La poche de gaz sera longue de 2D6 mètres et les risques d'explosion correspondront à 10% cumulatifs pour chaque mètre de progression dans la zone. Les effets sont ceux d'une bombe incendiaire dans toute la portion où se trouve le méthane et l'armure ne pourra être prise en compte dans le calcul des dégâts. De plus, chacun doit réussir un test d'Initiative ou être renversé par l'explosion. Toute personne, en prime, perdra l'usage de l'ouïe et de la vue pendant 1D6 Tours de jeu (CC, CT, I et Dex réduits de moitié).

**2 - Gaz Hallucinogènes :** le gaz réagit comme un hallucinogène de type particulier. En plein air, il est difficile de détecter ce gaz et toute personne dans l'aire d'effet sera sujette aux effets sur un test d'endurance raté. Toute créature ratant son test devra en outre réussir un test de Volonté ou gagner 1D6 points de folie dus aux effets.

Dans un espace clos, seul un personnage accoutumé aux drogues, ou possédant la compétence Fabrication de Drogues sera capable de détecter le gaz répandu de même façon que le Méthane. Un round passé dans l'aire d'effet du gaz est égal à une dose. Les effets sont ceux du Lotus Noir.

**3-4 - Gaz Soporifique :** même chose que les hallucinogènes, en revanche, il peut être détecté par un personnage compétent en Chimie et rend somnolent les créatures qui le respire, sans gain de Point de folie.

**5 - Gaz Éthéré :** le mutant vit aux abords des cimetières où il se nourrit des énergies éthérales des morts. Bouffi qu'il est de s'en repaître goulûment, il lui arrive de relâcher un simulacre d'âme rachitique indépendant et parfaitement stupide. Ce gaz éthéré n'a que pour motivation de s'incarner et est capable de percevoir la vie. Le Mouvement de cette chose est de 4 et dispose d'une Capacité de combat de 25. Une victime touchée par le gaz perd un point de Force. Les créatures dont la Force est réduite à zéro meurent et acquièrent immédiatement les capacités d'un zombie non contrôlé, alors que le gaz s'infiltre dans le corps. La simple présence d'un objet de culte ou magique sur la victime potentielle fera fuir la chose.

**6 - Gaz du Chaos :** le gaz émis possède une conscience propre qui le pousse à s'emparer d'une victime dans les

plus brefs délais. La durée de vie d'un tel gaz est de 1D3 minutes. Celui-ci est automatiquement détruit par le touché d'une arme magique. Son mouvement est de 4 et sa Capacité de combat égale à 25. Sa seule attaque s'effectue à l'aide d'un tentacule éthéré qui lui permet d'empêtrer une victime jusqu'à huit mètres. La victime alors empêtrée, il mettra deux rounds pour s'insinuer dans le corps de celle-ci. Une fois en place, la victime sera sujette à la même mutation que le mutant agresseur. On considérera que la créature mutante est accompagnée déjà de 2D6 gaz.

Le mutant gagne +3 points de crainte.

## EMISSION SONORES

La créature répand en permanence dans l'environnement qui l'entoure des sons semblant provenir de partout et nulle part. Gémissements, cri d'agonie, hurlements de rage, rires hystériques, pleurs font partie de sa suite. La créature est le témoignage du tourment éternel que subissent les damnés dans les Royaumes du Chaos. +3 points de crainte.

## EPINES

Le corps de la créature est recouvert de longues épines similaires à celles d'un hérisson. Quelqu'un qui entre en contact avec elles subit des dommages de Force 1 automatiquement, sans possibilité de dégâts additionnels. Dans 50% des cas, les épines dégoûtent d'un poison à la discrétion du Meneur. De plus, tout adversaire subit une pénalité de -10 en CC pour toucher le mutant, tant les épines sont gênantes. +2 points de crainte.

## EPINES PROJECTILES

La mutation est similaire la mutation précédente. Le mutant peut de plus projeter toutes les épines de son corps autour de lui, dans un rayon égal à sa Force. Toutes les créatures dans la zone doivent réussir un Test d'Initiative ou encaisser un coup de Force 3. Les épines repousseront dans les 24 heures à venir. +3 points de crainte.

## ESQUIVE DIMENSIONNELLE

Cette mutations des plus remarquables, rend le mutant capable de se déplacer hors de la réalité par le Warp pour y revenir instantanément dans un autre endroit ; de façon totalement aléatoire et incontrôlée ! Chaque fois que le mutant est en situation de stress, il doit réussir un test de FM ou faire un "saut". Il disparaît pendant un round complet pour réapparaître le round suivant à une distance de 2D6 mètres dans une direction aléatoire. De rares individus puissants sont capables de contrôler leurs sauts et s'avèrent de dangereux ennemis. Se matérialiser dans un objet solide, un animal ou une autre créature provoque une fusion immédiate qui se solde généralement par la mort. Un coup de Force 10 est automatiquement asséné sans armure à la nouvelle créature hybride, sans prendre l'armure ou l'endurance en considération. Si la nouvelle chose survie et que deux formes de vie coexistent, un conflit mental s'engage et les caractéristiques mentales à prendre en compte seront celles du vainqueur, laissant l'âme amoindrie de la créature vaincue se lamenter, pleurer et hurler son tourment éternel. Le mutant gagne +3 points de crainte.

## **EXPERTISE MANIAQUE DU COMBAT**

Le mutant est obnubilé par le combat, ne vouant plus sa vie qu'à l'entraînement et au combat. Il est habité par des voix qui l'incite en permanence à prendre les armes, et l'aident à se perfectionner. En combat, le mutant entre en transe et ne semble plus que ce préoccuper de ce qu'il entreprend, savourant chaque passe d'arme, jouissant du choc des lames et émettant de temps à autre des glossements de plaisirs, pour achever sa besogne dans un rôle jouissif teinté de la frustration de l'achèvement de celle-ci. Le mutant augmente sa Capacité de Combat de 30 et gagne une attaque supplémentaire. Il ne peut vivre sans confrontation et cherchera le conflit en toute occasion et ce de façon irréfléchie et téméraire. +4 points de crainte.

## **EXTREMEMENT MINCE**

La créature est un monstre rachitique marqué par la faim, tous ses os ressortant sous sa peau distendue. Les côtes sont comme les touches d'un piano, tandis que les yeux paraissent vouloir sortir d'eux même de leurs orbites. Il est quasiment impossible au premier abord de déterminer le sexe du mutant tant l'absence de chair se fait sentir. Ces créatures voient leur Endurance et Blessures diminuées de moitié (arrondi à l'inférieur, jusqu'à un minimum de 1) et ne pèse plus qu'un tiers de leur poids original. +1 points de crainte.

## **EXTREMEMENT OBESE**

Le mutant n'est plus qu'une masse immonde de chair et de graisse énorme et suintante. Son aspect est repoussant et n'a aucune chance de faire passer celui-ci pour un simple obèse. A moins d'être nanti d'autres mutations, le mutant est quasiment incapable de se mouvoir et, s'il le fait, c'est non sans mal. Il gagne en Force et en Endurance 2 points, en Blessures 2D6, mais voit son mouvement initial amené à 1 et son Initiative réduite de moitié. La graisse qui recouvre sa chair est si caoutchouteuse que le mutant ne prend pas en considération les attaques des armes contondantes, sauf magiques et gagne une armure naturelle de 2PA sur tout le corps. Il est incapable de cacher ses odeurs corporelles chargées de relent de vieille sueur acide et tout ce qu'il touche se voit couvert de graisse. +1 points de crainte.

## **EXTREMITES ARMEES**

Les membres et la queue de la créature sont maintenant terminés par des excroissances osseuses pointues ou massives. La Dextérité de l'individu est réduite à 0 mais il ne peut être désarmé. Toute combinaison d'arme et de bouclier est possible à la création du mutant, au choix du MJ. Si le mutant est muni d'une extrémité armée de type nécessitant deux mains, il gardera l'autre mains normale afin de se servir de ce nouveau moyen d'attaque. Un mutant disposant d'un Force de 7 ou plus pourra se servir d'une extrémité armée "longue" normalement, comme s'il s'agissait d'une arme simple. Il est possible que la créature produise un fléau, par une combinaison tendineuse et osseuse, et même un fouet. +3 points de peur.

## FACE BESTIALE

Le mutant voit sa tête muter en une parodie repoussante de celle d'un animal. Lancez 1D100 afin d'en déterminer le type :

- 01-03 - Fourmie** - gain d'une attaque par morsure ayant 40% de chance de causer des plaies infectées, 2PA à la tête et peur du feu
- 04-06 - Singe** - gain d'une attaque par morsure ayant 30% de chance de causer des plaies infectées
- 07-09 - Chauve-souris** - gain d'une attaque par morsure ayant 35% de chance de causer des plaies infectées et peut " voir " dans l'obscurité complète jusqu'à une distance de 20m
- 10-12 - Ours** - le mutant est sujet à la frénésie lorsqu'il est blessé
- 13-15 - Sanglier** - gain d'une attaque par " cornes " ayant 30% de chance de causer des plaies infectées, 2PA à la tête et est sujet à la frénésie lorsqu'il est blessé
- 16-18 - Taureau** - gain d'une attaque par corne, 2PA à la tête et est sujet à la frénésie lorsqu'il est blessé
- 19-21 - Cerf** - gain d'une attaque par " corne "
- 22-30 - Chien** - gain d'une attaque par morsure
- 31-33 - Aigle** - gain d'une attaque par " morsure "
- 34-36 - Cheval**
- 37-38 - Lion** - gain d'une attaque par morsure
- 39-40 - Tigre** - gain d'une une attaque par morsure
- 41-44 - Lapin** - gain d'une une attaque par morsure ayant 30% de chance de causer des plaies infectées
- 45-48 - Rat** - gain d'une attaque par morsure ayant 35% de chance de causer des plaies infectées et 2% de chance de porter la Peste Noire
- 49-51 - Corbeau** - gain d'une attaque par "morsure"
- 52-55 - Serpent** - gain d'une une attaque par morsure venimeuse d'un type de serpent choisi par le Meneur
- 56-59 - Araignée** - gain d'une attaque par morsure paralysante comme une araignée,2PA à la tête et peur du feu
- 60-63 - Chèvre** - gain d'une attaque par " corne "
- 64-66 - Bouc** - gain d'une attaque par corne
- 67-69 - Bison** - gain d'une attaque par corne et 3PA à la tête
- 70 - Basilic** - gain d'une attaque de regard du Basilic et vision nocturne jusqu'à 20m
- 71-75 - Chat** - le mutant gagne une attaque de morsure et vision nocturne jusqu'à 20m
- 76-77 - Hibou** - gain d'une vision nocturne jusqu'à 50m
- 78 - Happeur carnivore** - gain de stupidité et 2PA à la tête
- 79-80 - Macareux** - gain d'une attaque par morsure
- 81-83 - Renard** - gain d'une attaque par morsure ayant 5% de chance de causer des plaies infectées
- 84 - Ecureuil** - gain d'une attaque par morsure ayant 15% de chance de causer des plaies infectées. Le mutant gagne hypnotisme
- 85-86 - Grenouille** - gain d'une attaque par langue pour empêtrer l'adversaire comme avec un fouet
- 87 - Loutre** - gain d'une attaque par morsure
- 88-89 - Sangsues** - gain d'une attaque par morsure jusqu'à accrochage. La morsure cause alors des dommages automatiques jusqu'à ce que le mutant soit repu (un résultat de 1 sur 1D6) ou tué. Le mutant absorbe 1D6 points de Blessure par round qu'il récupère et sa morsure cause des plaies infectées dans 40% des cas
- 90-92 - Scarabée** - gain d'une attaque par morsure ayant 40% de chance de causer des plaies infectées, 2PA à la tête et peur du feu
- 93-94 - Vautour** - gain d'une attaque par morsure ayant 50% de chance de causer des plaies infectées
- 95-99 - Loup** - gain d'une attaque par morsure
- 00 - Dragon** - gain d'une attaque par morsure et peut souffler comme un dragon d'un type choisi par le Meneur

Le mutant gagne 1 point de crainte.

## FACE DEMONIAQUE

La tête du mutant devient trait pour trait la réplique d'un Démon du Chaos. La transformation se joue aussi sur le timbre vocal et certaines capacités propres aux démons. Lancez 1D100 pour déterminer le type de Démon.

- 01-03 **Buveur de Sang** - cause la terreur
- 04-06 **Duc du Changement** - cause la terreur
- 07-09 **Grand Immonde** - cause la terreur
- 10-12 **Gardien des Secrets** - cause la terreur
- 13-17 **Annonce de Sang** - points de crainte initiaux à 11
- 18-22 **Horreur rose** - points de crainte initiaux à 11
- 23-27 **Porte peste** - points de crainte initiaux à 11
- 28-32 **Démonette** - points de crainte initiaux à 11
- 33-39 **Chien Charnier** - points de crainte initiaux à 6
- 40-46 **Incendiaire** - points de crainte initiaux à 6
- 47-53 **Nurging** - points de crainte initiaux à 6
- 54-60 **Bête de Slaanesh** - points de crainte initiaux à 6
- 61-70 **Juggernaut** - points de crainte initiaux à 6
- 71-80 **Disque** - points de crainte initiaux à 6
- 81-90 **Bête de Nurgle** - points de crainte initiaux à 6
- 91-00 **Monture de Slaanesh** - points de crainte initiaux à 6

## FERTILITE

La créature est capable de se reproduire avec n'importe quel type de créature de sexe opposé. L'acte sexuel sera immanquablement fécond, même avec une créature stérile, et le résultat, un hybride viable des deux créatures. +0 points de crainte.

## FRENESIE

Le mutant est sujet à la Frénésie comme citée dans les folies. +2 points de crainte.

## FRENESIE DU WARP

Le mutant est sujet à la Frénésie comme citée dans les folies. Dans cet état, le mutant double son nombre d'Attaques, augmente ses dégâts de 2 et tous les dégât qu'il encaisse sont réduits de 2. +5 points de crainte.

## GAROU

Le mutant est désormais une créature garou (voir le bestiaire). Pour déterminer l'animal transformé lancez 1D100 :

- 01-03 - Fourmie
- 04-06 - Singe
- 07-09 - Chauve-souris
- 10-12 - Ours
- 13-15 - Sanglier
- 16-18 - Taureau
- 19-21 - Cerf
- 22-30 - Chien
- 31-33 - Aigle
- 34-36 - Cheval
- 37-38 - Lion
- 39-40 - Tigre

- 41-44 - Lapin
- 45-48 - Rat
- 49-51 - Corbeau
- 52-55 - Serpent
- 56-59 - Araignée
- 60-63 - Chèvre
- 64-66 - Bouc
- 67-69 - Bison
- 70 - Basilic
- 71-75 - Chat
- 76-77 - Hibou
- 78 - Happeur carnivore
- 79-80 - Macareux
- 81-83 - Renard
- 84 - Ecureuil
- 85-86 - Grenouille
- 87 - Loutre
- 88-89 - Sangsues
- 90-92 - Scarabée
- 93-94 - Vautour
- 95-99 - Loup
- 00 - Dragon

Toutes les créatures garous sont sujettes à la frénésie. +3 points de crainte.

## GENIE

La créature gagne une augmentation de +20 en Intelligence. +0 point de crainte.

## GOITRE

Le visage de la créature disparaît dans d'énormes replis de chair qui constituent à présent un goitre aux proportions gigantesque. La voix du mutant est caverneuse et puissante. +2 points de crainte.

## GRANDES CORNES

Le mutant développe 1D4 cornes sur le crâne. Ces cornes lui procurent une attaque additionnelle et ce, quelque soit le nombre de corne. Lorsque le mutant possède plus d'une paire, il ajoute +1 par paire supplémentaire à ses dégâts. Le type de corne est laissé à l'appréciation du Meneur. Certaines cornes sont ornées de runes chaotiques en l'honneur de la Divinité que le mutant sert. Le mutant ne peut porter de casque conventionnel. +1 point de crainte par corne supplémentaire.

## GRANDES OREILLES

Cette mutation affecte la taille et la forme des oreilles. Le mutant développe des oreilles aux proportions éléphantiques qui le gêne au port d'un casque mais offrent la compétence innée Acuité auditive. +1 point de crainte.

## GRIFFE

Une main du mutant est remplacée par une griffe dont la nature est laissée à l'appréciation du Meneur. Ce peut être une serre d'aigle, une griffe d'ours ou même un crochet

d'araignée. Le mutant ne peut rien tenir dans cette "main" mais peut s'en servir pour combattre comme si cela était une arme simple. +2 points de crainte.

### **GRIFFES ACCEREES**

La créature a des griffes acérées qui peuvent être utilisées en combat corps à corps au lieu d'une autre arme. Le mutant ne sera jamais considéré désarmé. S'il possédait déjà précédemment une attaque de griffe celle-ci voit ses dommages augmentés de un. +3 points de crainte.

### **GROSSE TETE**

Le mutant a une tête énorme et sphérique. Il ne peut porter de casque conventionnel et 20% des coups au tronc et 10% des coups aux bras sont considérés comme des coups à la tête. +1 points de crainte.

### **HABILETE SURNATURELLE**

Le mutant devient terriblement habile et gagne +30 en Dextérité. +0 point de crainte.

### **HAINES IRRATIONNELLES**

Le mutant devient Frénétique dès qu'il rencontre l'objet de sa haine. Voir les Folies. +0 point de crainte.

### **HURLEMENT**

La créature hurle comme le font les Loups de la Nuit. +5 points de crainte.

### **HURLEMENT DE LA BANSHEE**

La créature hurle comme une Banshee. C'est une attaque sonique, non esquivable, provoquant automatiquement une touche de Force Effective 3. La zone touchée est la même que celle d'un Souffle de Dragon. Une créature possédant des Points de Magie a la possibilité d'augmenter la FE de l'attaque par tranche de cinq points de magie dépensés. Le mutant a une base de points de crainte de 6.

## HYBRIDE

Le mutant voit une partie de son corps se transformer pour devenir celle d'une autre espèce. Selon la partie touchée, le mutant gagne des capacités associées à la nouvelle créature, avec le bon jugement du Meneur. Jetez 1D100 pour déterminer la partie du corps touchée :

- 01/07 Tête
- 08/10 Tronc et Bras
- 11/13 Tronc et Tête
- 14/16 Tronc, Tête et Bras
- 17/23 Visage
- 24/26 Bas du Tronc et Jambes
- 27/29 Jambes
- 30/33 Jambe gauche
- 34/37 Jambe droite
- 38/43 Pieds
- 44/46 Orteils
- 47/49 Bras
- 50/53 Bras droit
- 54/57 Bras gauche
- 58/63 Mains
- 64/66 Doigts
- 67/73 Bouche
- 74/76 Nez
- 77/83 Yeux
- 84/90 Oreilles
- 91/93 Queue - si le mutant n'en possède pas, il en a désormais une
- 94/00 Selon les désirs du Meneur

Pour déterminer l'espèce lancez un autre D100 :

- 01-03 - Fourmie
- 04-05 - Singe
  - 06 - Homme arbre
- 07-09 - Chauve-souris
- 10-12 - Ours
- 13-15 - Sanglier
- 16-18 - Taureau
- 19-21 - Cerf
- 22-25 - Chien
- 26-27 - Mammouth
- 28-30 - Pieuvre
- 31-33 - Aigle
- 34-36 - Cheval

- 37-38 - Lion
- 39-40 - Tigre
- 41-44 - Lapin
- 45-48 - Rat
- 49-50 - Corbeau
  - 51 - Manticore
- 52-55 - Serpent
- 56-58 - Araignée
  - 59 - Champignon/plante à chance égale
- 60-63 - Chèvre
- 64-66 - Bouc
- 67-69 - Bison
  - 70 - Basilic
- 71-74 - Chat
  - 75 - Vouivre
- 76-77 - Hibou
  - 78 - Happeur carnivore
- 79-80 - Macareux
- 81-83 - Renard
  - 84 - Ecureuil
- 85-86 - Grenouille
  - 87 - Loutre
- 88-89 - Sangsues
- 90-92 - Scarabée
- 93-94 - Vautour
- 95-96 - Loup
- 97-98 - Tortue
  - 99 - Dragon
- 00 - Au choix du Meneur

Enfin, lancez 1D6 pour déterminer les modifications de capacités :

### 1-2

Le mutant a toutes les apparences d'un membre des deux espèces, mais ne gagne aucune capacité propre à la nouvelle

### 3-4

Le mutant a toutes les apparences d'un membre des deux espèces et ses caractéristiques sont modifiées, mais il ne gagne aucune capacité propre à la nouvelle.

### 5-6

Le mutant est une fusion parfaite des deux espèces qu'il représente.

+ 5 points de crainte

## ILLUSION DE NORMALITE

Aucune mutation n'est plus détectable tant que la créature ne fait en sorte que celle-ci se découvre ou qu'il l'utilise. Aucun point de crainte, abaisse le niveau de crainte tant que la mutation cachée n'est pas révélée. Relancez un jet supplémentaire si la créature n'a pas de mutation.

## IMMORTALITE

La créature ne peut mourir de vieillesse. Aucun point de crainte.

## IMMUNITE A LA MAGIE

La créature est totalement immunisée à tout type de magies. +0 point de crainte.

## IMMUNITE AUX DROGUES

La créature est totalement immunisée à tout type de drogues. +0 point de crainte.

## IMMUNITE AUX MALADIES

La créature est totalement immunisée à tout type de maladies. +0 point de crainte.

## IMMUNITE AUX POISONS

La créature est totalement immunisée à tout type de poisons. +0 point de crainte.

## INSTABILITE TEMPORELLE

Le mutant devient instable s'il échoue à un Test de Calme lorsqu'il est confronté à une situation de stress. Il glisse vers un flux temporel parallèle. Lancez 1D6 pour déterminer la nature de l'instabilité temporelle du mutant :

- 1- Le mutant disparaît pour une heure.
- 2-5 - Le mutant disparaît pour 1D6 round.
- 6 - Le mutant disparaît pour réapparaître le round suivant.

Le mutant réapparaît exactement au même endroit et pour lui, le temps s'est figé et donc sera dans le même état que lors de son "départ". +0 point de crainte.

## JAMBES PUISSANTES

Les jambes de la créature sont d'une puissance telle que lors d'un saut, en longueur ou en hauteur, on ajoute un D6 au score de Mouvement pour déterminer la longueur du saut. Le type de terrain parcouru n'engendre aucune perte de Mouvement. La force d'un coup de pied d'un tel mutant est égal à son M modifié d'un D6 ! +1 point de crainte.

## JAMBES SUPPLEMENTAIRES

Le mutant gagne 1D4 jambes supplémentaire, 1 point de Mouvement et d'Endurance par paire de jambes supplémentaires. +1 point de crainte par jambe.

## JUMEAU DEMONIAQUE

Le mutant donne naissance à son parfait jumeau qui devient une créature libre qui évoluera comme elle le désire. Lorsque les jumeaux sont ensemble, + 5 points de crainte.

## LANGUE ANIMALE

La langue de la créature est douée de vie et comporte à son extrémité la tête miniature d'une autre créature. Cela confère au mutant de nouvelles capacités qui sont fonction de la créature et du bon vouloir du Meneur. Lancez 1D100 pour déterminer le type de tête :

**01-03** - Fourmie

**04-05** - Singe

**06** - Homme arbre

**07-09** - Chauve-souris

**10-12** - Ours

**13-15** - Sanglier

**16-18** - Taureau

**19-21** - Cerf

**22-25** - Chien

**26-27** - Mammouth

**28-30** - Pieuvre

**31-33** - Aigle

**34-36** - Cheval

**37-38** - Lion

**39-40** - Tigre

**41-44** - Lapin

**45-47** - Rat

**48-49** - Corbeau

**50-52** - Serpent

**53** - Un Mort-Vivant à déterminer aléatoirement

**54** - Un Humanoïde quelconque à déterminer aléatoirement

**55** - Un type de Démon à déterminer aléatoirement

**56-58** - Araignée

**59** - Champignon/plante à chance égale

**60-63** - Chèvre

**64-66** - Bouc

**67-69** - Bison

**70** - Basilic

**71-74** - Chat

**75** - Vouivre

**76-77** - Hibou

**78** - Happeur carnivore

**79-80** - Macareux

**81-83** - Renard

**84** - Ecureuil

**85-86** - Grenouille

**87** - Loutre

**88-89** - Sangsues

**90-92** - Scarabée

**93-94** - Vautour

**95-96** - Loup

**97-98** - Tortue

**99** - Dragon

**00** - Au choix du Meneur

+3 points de crainte.

### **LANGUE BARBELEE**

La langue de la créature est couverte d'excroissances tranchantes et s'allonge jusqu'à 1D3 mètres. Le mutant gagne une attaque additionnelle. +3 points de crainte.

### **LANGUE FOUET**

La langue de la créature agit maintenant comme un fouet de 2D4 mètres. La créature dispose maintenant d'une attaque supplémentaire. +2 points de crainte.

### **LANGUE METALLIQUE**

La langue de la créature devient métallique, plate et tranchante comme une épée. Celle-ci s'allonge jusqu'à 1D3 mètres et offre une attaque additionnelle. +2 points de crainte.

### **LANGUES MULTIPLES**

Le mutant développe 1D3 langues supplémentaires. Lancez 1D10 pour déterminer les capacités de chaque langue :

- 1-2 La nouvelle langue est normale
- 4-5 La nouvelle langue agit comme une langue préhensile
- 5-6 La nouvelle langue agit comme une langue barbelée
- 7-8 La nouvelle langue agit comme une langue fouet
- 9-0 La nouvelle langue agit comme une langue métallique

### **LANGUE PREHENSILE**

La langue du mutant s'allonge de 1D3 mètres et agit de la même manière qu'un bras normal. Le mutant gagne une attaque additionnelle. +2 points de crainte.

### **LANGUE SUCEUSE**

Le mutant gagne une attaque additionnelle et sa langue agit à la manière d'une Sangsue avec les mêmes capacités. +2 points de crainte.

### **LEVITATION**

Le mutant lévite à un mètre du sol à son Mouvement normal et n'est plus sujet au malus de terrain. Il ne se déplace qu'à allure prudente ou normal. +2 points de crainte.

### **LONG COU**

Le cou du mutant croît et il s'allonge comme d'une Girafe. Il est mobile et permet au mutant de voir dans un rayon de 360 degrés autour de lui, le mutant peut toujours être surpris. +1 points de crainte.

### **LONG NEZ**

Le nez du mutant s'allonge de façon exceptionnelle, comme celui d'un fourmilier. Il reçoit un bonus de + 10 à ses tests de perception dans lesquels intervient l'odorat. +1 point de crainte.

### **LONGS DOIGTS**

Les doigts du mutant deviennent longs et fins. Cela confère au mutant un bonus de +10 en Dextérité. +1 point de crainte.

### **LONGUES JAMBES**

La créature a des jambes extrêmement longues. La créature ignore les pénalités de terrain. Sa taille augmente de 2D6+3 centimètres. AUGmentez le Mouvement de celle-ci de 1. Ne peut porter d'armure conventionnelle. +1 points de crainte.

### **MARIONNETTE**

Les caractéristiques faciales du mutant disparaissent jusqu'à ce que seule la bouche reste fonctionnelle. Un corps minuscule émerge du sommet de la tête du mutant et ressemble en tous points au mutant.

Ce "pilote" minuscule parle à la place du mutant, et la bouche sur le visage atrophié ne sert que pour manger. D'autres attributs faciaux peuvent être appliqués au mannequin ou au visage atrophié du mutant, à votre convenance.

25% des touches à la tête touchent le mannequin, qui possède les caractéristiques d'un Morveux. Le mutant ne peut survivre à la destruction du mannequin.

Le mutant gagne 2 points de peur grâce à cette mutation.

### **MASSE DE CHEVEUX LEONINE**

La créature a une crinière touffue semblable à celle d'un lion. Elle ne peut porter de casque. +1 point de crainte.

### **MASSE PROTOPLASMIQUE**

La créature est réduite à une masse gélatineuse unicellulaire avec le même profil, attitude et règles spéciales que pour l'amibe. Seul le visage du mutant est reconnaissable. +3 points de crainte.

### **MASSE TENTACULAIRE**

La créature n'est plus qu'une masse de tentacules grouillants. Prenez en compte le profil d'une amibe et considérez que la nouvelle créature gagne 1D3 attaques supplémentaires. +5 points de crainte.

### **MAUVAIS ŒIL**

L'éclat surnaturel dans les yeux du mutant occasionne une pénalité de -10% en CC à l'adversaire sur un test de Force Mental échoué. +2 points de crainte.

### **MEMBRES ATROPHIES**

La créature voit un de ses membres devenir ridiculement petit et inutile. Déterminez le nombre de parties du corps touchées en lançant 1D6 :

- 1-3 1 parties
- 4-5 2 parties
- 6 3 parties

Lancez 1D6 pour déterminer quelles sont les parties touchées :

**1-2 Tête** : Voir Décérébré

**3-4 Bras** : Un bras est inutile. Il perd la moitié de sa Dextérité originale pour un bras, et est à zéro pour deux

**5-6 Jambe** : Une jambe est inutile. Une créature avec seulement une jambe voit son Mouvement réduit à la moitié. Évidemment, une créature sans jambe ne peut pas se déplacer (à moins qu'elle ne rampe à un Mouvement de 1).

En plus des modifications dues à la perte d'un membre appliquez une pénalité de -10% à l'Initiative de la créature pour le déséquilibre causé par cet état. Et ceci par membre perdu. +0 point de crainte.

### MEMBRES ELASTIQUES

Le mutant peut allonger ses membres à volonté jusqu'à 2+2D6 mètres. Il peut effectuer des attaques de corps-à-corps à cette distance. Les adversaires ne peuvent que riposter, après avoir réussi un test d'Initiative.

Les Armures du Chaos se déforment pour protéger les membres. Les autres armures gardent leur forme, et les membres sont donc traités dans ce cas comme étant non-protégés lorsque l'ennemi riposte. +2 points de crainte.

### MEMBRES TRANSFERES

La créature voit son corps se modifié complètement. Les membres de la créatures changent d'emplacement, pour déterminer le nombre de partie, lancez 1D6 :

- 1-4 1 parties
- 5 2 parties
- 6 1D3+1 partie

Déterminez les parties qui sont affectées avec 1D10 :

- 1-2 Têtes
- 3 yeux
- 4 Bouche
- 5-7 Bras
- 8-0 Jambe

Il détermine la localisation de la partie transférée comme suit il suit :

- 1 Tête
- 2 Poitrine
- 3 Dos
- 4 Estomac
- 5 Hanche
- 6 Nez
- 7 Coude
- 8 Genou
- 9 Main
- 0 Pied

### MULTIPLICATION

Cette mutation étrange permet au mutant, lorsqu'il meurt de se diviser en deux ou d'avantage d'individus lui ressemblant pendant une durée limitée. Quand le mutant meurt, 1D6 nouveaux individus apparaissent. Ces répliques continueront à vivre comme des individus uniques mais totalement semblables lors de leur "naissance". Leur première intention sera la vengeance envers le meurtrier. Ces doubles n'ont pas cette mutation, mais pourront l'acquérir. +0 point de crainte.

### MUSC ENVOUTANT

La créature dégage des phéromones sexuels particulièrement envoûtants. Toute créature, quelque soit sa race, restera bée d'admiration face au mutant si elle échoue à un test de Volonté. Une créature envoûtée est considérée comme cible immobile et le restera tant qu'elle n'aura pas réussi un Test de Volonté à chaque Round. Une créature qui sort de son envoûtement ne pourra plus jamais attaquer le mutant, seulement se défendre. De plus il lui faudra réussir un Test d'accoutumance ou subir les mêmes effets que le lotus noir. +2 point de crainte.

### NANISME

Le corps du mutant atteint des proportions ridicules. Lancez 1D3+1 pour déterminer dans quelles proportions se situent la réduction de taille :

- 2 Taille divisée par 2
- 3 Taille réduite de 2/3
- 4 Taille réduite de 3/4

Consultez le tableau suivant pour connaître la réduction :

| TAILLE | M  | F  | E  | B  | I   |
|--------|----|----|----|----|-----|
| 1/2    | -1 | -1 | -1 | -1 | +10 |
| 2/3    | -2 | -2 | -2 | -2 | +20 |
| 3/4    | -3 | -3 | -3 | -4 | +30 |

Aucun point de crainte.

### NECROPHAGE

La personnalité du mutant change de sorte qu'il commence à se sentir attiré par la chair morte. Cette attraction devient rapidement une obsession, qui entraînera le mutant à vivre à proximité des cimetières. Un tel mutant est appelé à voir son apparence se modifiée horriblement et a de forte chance de devenir une Goule. +3 points de crainte.

### NUAGE DE MOUCHE

Cette mutation est particulièrement désagréable, affectant la peau du mutant de telle sorte qu'elle abrite des larves de mouches sans dommages pour lui. La créature est de entourée en permanence d'un nuage de mouches qui vivent de sa propre chair. Tout adversaire est gêné à proximité du mutant et subit une pénalité de -10 au Combat dans une zone de 3 mètre autour de celui-ci. Du fait de l'apparence putride du mutant et du nuage bourdonnant, la mutation offre une base de 6 points de crainte.

## OEIL SUPPLEMENTAIRE

Le mutant gagne un troisième oeil au milieu du front qui lui confère Acuité Visuelle. +1point de crainte.

## OEIL UNIQUE

Le mutant n'a plus qu'un seul oeil. Sa Capacité de Tir est réduite de moitié du fait de la difficulté du mutant a percevoir les distances. Il ne peut avoir accès qu'à la compétence innée vision nocturne à 1D6 mètres. +1 point de crainte.

## OREILLES POINTUES

La mutation n'offre aucun modificateur, mais la créature si elle est humaine peut être confondue avec un elfe.

## PARTIES DU CORPS HYPERTROPHIEES

Le corps de la créature est en partie touché par une croissance surnaturelle. Lancez 1D10 pour déterminer la partie touchée :

| D10 | PARTIE     | D6  | CROISSANCE | EFFETS                          |
|-----|------------|-----|------------|---------------------------------|
| 1   | Un Bras    | 1-2 | x2         | -                               |
|     |            | 3-4 | x3         | + 1 F, -10 dex                  |
|     |            | 5-6 | x4         | + 2 F, -20 dex, -10 I           |
| 2   | Les Bras   | 1-2 | x2         | + 1 F                           |
|     |            | 3-4 | x3         | + 1 F, -10 dex, + 1 A           |
|     |            | 5-6 | x4         | + 2 F, -20 dex, -20 I, +1A      |
| 3   | Une Jambe  | 1-2 | x2         | -1/2 M                          |
|     |            | 3-4 | x3         | M -1/2, -10 Dex, -10 I          |
|     |            | 5-6 | x4         | M /2,5, -20 Dex, -20 I, -10 dex |
| 4   | Les Jambes | 1-2 | x2         | M x1,5                          |
|     |            | 3-4 | x3         | M x2, E+1                       |
|     |            | 5-6 | x4         | M x2,5, E+2                     |
| 5   | Tête       | 1-2 | x2         | -10 I                           |
|     |            | 3-4 | x3         | -20 I                           |
|     |            | 5-6 | x4         | -40 I                           |
| 6   | Une Main   | 1-2 | x2         | -10 Dex                         |
|     |            | 3-4 | x3         | -20 Dex                         |
|     |            | 5-6 | x4         | -40 Dex, +1 F                   |
| 7   | Les Mains  | 1-2 | x2         | -10 Dex                         |
|     |            | 3-4 | x3         | -20 Dex, +1 F                   |
|     |            | 5-6 | x4         | -40 Dex, +2 F                   |
| 8   | Un pied    | 1-2 | x2         | M -1                            |
|     |            | 3-4 | x3         | M -2, Dex -10, I -10            |
|     |            | 5-6 | x4         | M -3, Dex -20, I -20            |
| 9   | Les pieds  | 1-2 | x2         | -                               |
|     |            | 3-4 | x3         | M-1                             |
|     |            | 5-6 | x4         | M -2, I -10                     |
| 10  | Torse      | 1-2 | x2         | F +1                            |
|     |            | 3-4 | x3         | F +1, E+1, M -1                 |
|     |            | 5-6 | x4         | F+2, E+1, M -2, B +1D6          |

+ 1 point de Blessure par partie touchée et par taux de croissance.

+1 point de crainte par partie touchée et par taux de croissance.

## PEAU ECAILLEUSE

La peau de la créature se couvre d'écailles qui lui confèrent 1PA sur tout le corps. La créature ne peut porter d'armure conventionnelle. +1 point de crainte.

## PEAU NOIRE

La peau de la créature est si sombre que celle-ci n'est plus visible dans la nuit ou dans l'ombre. La lumière elle-même ne permet pas de rendre visible la créature car celle-ci l'absorbe naturellement. La mutation n'est effective que si la créature est nue. +3 points de crainte.

## PEAU TRANSLUCIDE

La peau de la créature est translucide, laissant apparaître les organes internes et les muscles de celle-ci. La créature cause la peur à toutes les créatures vivantes de moins de trois mètres. Le total initial de points de crainte est de 6.

## PEAU VERRUQUEUSE

La peau de la créature est constellée de verrues comme un crapaud. Cela confère 1PA sur tout le corps. +2 points de crainte.

## PERTE DE MEMBRES

La créature perd un ou plusieurs membres. Lancez 1D6 :

### 1 Les deux bras.

Le mutant ne peut utiliser d'arme et, à moins qu'il ne dispose d'autres moyens d'attaque, il ne possède plus qu'une attaque par coup de tête avec les modificateurs habituels. Sa Capacité de Combat est réduite de moitié, sa Capacité de Tir et sa Dextérité passent à 0. La Force et l'Endurance subissent une pénalité de -1.

### 2 Les deux jambes.

Le mouvement est réduit à 0 et le mutant ne peut plus esquiver.

### 3-4 un bras.

La Dextérité du mutant est réduite de moitié. S'il perd le bras avec lequel il saisit normalement son arme, il devra s'habituer à utiliser le bras qui lui reste. Seul la compétence Ambidextrie annule les pénalités d'utilisation de la mauvaise main.

### 5-6 une jambe.

Le mouvement est réduit de moitié et l'Initiative aussi pour les tests d'esquive. Aucun point de crainte.

## PETITES JAMBES

Les jambes de la créature sont étonnamment courtes, et son Mouvement réduit à la moitié. Sa hauteur est réduite en conséquence de 2D6+5 centimètres. Aucun point de crainte.

## PEUR IRRATIONNELLE

Le mutant souffre un désordre mental grave, et gagne automatiquement une peur d'une chose déterminée par 1D10 :

## 1-3 Animaux

4 Toutes les créatures plus grandes que ce le mutant

5 Toutes les créatures plus petites que lui

6 Membres d'une race différente à la sienne

7 Membres de sa race propre

8 Plantes

9 Autres mutants

10 Peur de tout : le mutant vit dans un constant état de peur.

## PIEDS D'OISEAUX

Les pieds de la créature se transforment en serres d'oiseaux. +1 point de crainte.

## PINCES

La créature se voit dotée de pinces à l'extrémité d'un bras. Le mutant dispose donc d'une attaque par pince et dans le cas d'une immobilisation gagne 1 point de Force. +2 points de crainte.

## PLUMES

Le corps du mutant est couvert de plumes et ne peut porter de vêtement ou d'armure conventionnelle. De plus le mutant est sujet aux dégâts du feu. +1 point de crainte.

## PLUSIEURS TÊTE

La créature a désormais une ou plusieurs têtes supplémentaires. Lancez 1D100 :

01-75 une tête

76-95 deux têtes

96-00 trois têtes

Pour chaque nouvelle tête lancez un D6 :

### 1-3

La nouvelle tête a la même personnalité que l'originale. +2 Points de Blessures.

### 4

La nouvelle tête n'a pas la même personnalité mais est coopérante. +2 Points de Blessures, +10 en Intelligence et Initiative.

### 5

La nouvelle tête est particulièrement stupide et n'offre aucun bonus si ce n'est un +2 en Blessures.

### 6

La nouvelle tête est particulièrement récalcitrante et hostile. +2 en Blessures, -10 à tous les tests.

+2 points de crainte par nouvelle tête.

## PLUSIEURS VISAGES

La tête de la créature est maintenant divisée en 1D4+1 visages. Lancez 1D6 pour déterminer la place des visages :

1-3 Les visages sont harmonieusement répartis autour de la tête

4-5 Un des visages est situé au sommet du crâne

6 Tous les visages sont distordus et se mélangent sans harmonie

Dans tous les cas, la créature ne peut plus être surprise et gagne +05% en initiative par visage.

La créature ne peut porter de casque conventionnel et gagne +1 points de crainte par visage supplémentaires.

### **QUADRPEDE/BIPEDE**

La position du mutant est modifiée. Si le mutant est bipède, il devient quadrupède, et inversement.

Si le mutant devient quadrupède, il perd l'utilisation de ses membres supérieurs : Dextérité égale à 0 et Mouvement accrue de 1 par Membre supérieur.

Si le mutant devient bipède, les membres supérieurs se dotent de "mains" et le mutant gagne une Dextérité égale à 2D10+20%.

Le Mouvement se réduit de 1 par Membre transformé. +2 points de crainte.

### **QUEUE**

Le mutant possède une queue. +0 point de crainte.

### **QUEUE ARMEE**

Le mutant est doté d'une queue terminée par des excroissances osseuses pointues ou massives. Le mutant gagne une attaque additionnelle de dos ou de côté. +1 points de crainte.

### **QUEUE DE SCORPION**

Le mutant développe une queue énorme avec aiguillon qui se balance au-dessus de sa tête. Il gagne une attaque de Force 5 supplémentaire vers l'avant en combat. S'il inflige au moins 1 Blessure, il injecte 1D3 doses de poison avec les effets qui en découle. +5 point de crainte.

### **QUEUE SERPENTINE**

Le mutant a désormais une queue écailleuse qui se termine par la tête d'un serpent. La queue est considérée à part du mutant, comme le serait un Serpent normal. Déterminez le type de Serpent à votre convenance. +3 points de crainte.

### **QUEUE PREHENSILE**

La créature a une queue préhensile comme un Singe. Le mutant peut tenir des objets avec sa queue, mais pas les utiliser au combat. Il gagne un bonus de +20% à ses tests d'escalade. +1 point de crainte.

### **RAPIDE**

La créature est étonnamment rapide et agile. Son Initiative augmente + 30, tandis que son Mouvement se multiplie par 2 et ses Attaques augmentent de 2. En plus il gagne la compétence Esquive. La base de points de crainte est de 6.

### **REGARD HYPNOTIQUE**

Le regard du mutant a une qualité hypnotique, effective même en combat. En situation normale le mutant peut hypnotiser ses victimes comme s'il disposait de la compétence Hypnotisme avec un bonus de 10%. En combat corps à corps les adversaires de la créature souffrent d'une pénalité de -10% à la Capacité de Combat. +3 points de crainte.

### **REGENERATION**

La créature est capable de régénérer ses blessures au rythme de 1 point de Blessures par Tour sur un Test d'Endurance réussit. La régénérescence ne fait pas repousser les membres perdus. +2 point de crainte.

### **REGENERATION ACCRUE**

La créature régénère de la même façon qu'un Troll. +3 points de crainte.

### **REGENERATION RAPIDE**

La créature régénère de la même façon qu'un Troll mais au rythme de 1 point de Blessure par Round. +4 points de crainte.

### **REGENERATION SYMBIOTIQUE**

La créature, si elle est blessée, peut remplacer un membre perdu par une matière quelconque sans soucis. Le nouveau membre ne sera pas totalement effectif, à moins que cela soit un remplacement prothétique simulant les mécanismes physiologique du sujet (articulations par exemple). Les points d'armures gagnés de cette façon dépendent de la matière utilisée. Il se peut qu'un déséquilibre soit engendré par la nouvelle « prothèse » et vous serez seul juge de toute modification à apporter aux caractéristiques et capacités spéciales de la créature. + 2 points de crainte.

### **RESISTANCE A LA MAGIE**

Le mutant possède une résistance inexplicable à la magie. Tout test de contre-magie est effectué avec un bonus de +20%.

### **RESSEMBLANCE**

Le visage et les caractéristiques physiques du mutant ressemblent à ceux d'une autre personne. Le MJ peut décider que le mutant ressemble à un autre PJ ou PNJ s'il le souhaite.

## ROBOTIQUE

Le mutant devient une créature de métal et tout ou partie de son corps est remplacé par des éléments biomécaniques. Augmentez le total de points de peur du mutant de 4 points.

Lancez 1D6 pour déterminer les modifications du mutant :

### 1-3 Complètement mécanique

L le mutant est un robot. Appliquez tous les effets suivants: CC +10, F +4, E +2, A +1, Dextérité +20, gagne une attaque par morsure. Lancez ensuite le dé sur l'autre tableau pour connaître la nature des nouvelles "jambes" du mutant.

### 4-6 Partiellement mécanique

Lancez 1D4 pour savoir combien de parties du corps sont affectées, puis déterminez les localisations en lançant un D10 et en consultant la table suivante.

| D10 | PARTIE | EFFETS                   |
|-----|--------|--------------------------|
| 1   | Tête   | A +1, attaque de morsure |
| 2   | Corps  | E +2                     |
| 3-5 | Bras   | F +2, CC +10             |
| 6-7 | Mains  | F +2, Dex +20            |
| 8-0 | Jambes | Voir plus bas            |

Si le mutant gagne de nouvelles "jambes" grâce à cet attribut, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous.

### 1-3 Jambes.

Les nouvelles jambes du mutant sont simplement plus efficaces que ses anciens membres (Mouvement +1).

### 4 Roues.

Les membres inférieurs du mutant sont remplacés par des roues. Lancez 2D6 pour déterminer le nouveau Mouvement du mutant. Lors des déplacements en Terrain difficile ou très difficile, le mutant à un rythme prudent. De plus, lancez 1D6 pour chaque tour passé dans ce type de terrain: sur un 6, le mutant s'est bloqué et ne peut plus se déplacer par lui-même tant que personne ne lui vient en aide. Chevaux, géants, bêtes de guerre et autres créatures similaires peuvent être utilisées pour tirer le mutant. Cela prend 1D6 tours à partir du moment où la créature est en contact avec le mutant. Pour finir, le mutant est incapable de franchir les Obstacles Verticaux et de monter des escaliers.

### 5 Hovercraft.

Le mutant flotte à une hauteur de 1,5 mètres, soutenu par une force technologique arcanique et ésotérique (jets de poussée et générateurs anti-gravité). Lancez 2D4 pour déterminer la nouvelle valeur de Mouvement du mutant. Celui-ci peut se déplacer à travers les Terrains difficiles et traverser les Obstacles Verticaux sans pénalité. Les mouvements à travers les terrains très difficiles sont pénalisés comme toujours.

### 6 Chenilles.

Les membres inférieurs du mutant sont remplacés par des chenilles. Lancez 2D6 pour déterminer la nouvelle valeur de Mouvement du mutant. Lors des déplacements en terrain très difficile, le mutant ne dépasse pas l'allure prudente. De plus, lancez 1D6 par tour passé dans ce type de terrain: un 6 indique que le mutant est coincé et ne peut plus se déplacer par lui-même. Voir 4.

Les parties du corps mécanoïdes sont considérées comme étant équipées d'armures. Si le mutant est complètement mécanique, il dispose d'une armure de 2. S'il n'est que partiellement mécanique, il dispose d'un point sur la localisation.

La nouvelle forme robotique du mutant est similaire à son ancien corps biologique. Toute armure possédée par le mutant peut toujours être portée.

Les Coups critiques sur une localisation mécanique ne sont mortelles que lorsqu'elles touchent la tête ou le corps. Modifiez la description des Coups critiques en conséquence.

Les autres Attributs du Chaos ont tout leurs effets sur un mutant biomécanique.

## SABOT

Le mutant a des sabots comme ceux d'une chèvre. +0 point de crainte.

## SANS ONGLES

Le mutant perd ses ongles. Si le mutant avait des griffes, serres, sabots, il les perd. +0 point de crainte.

## SECRETIONS ACIDES

La peau du mutant exude un acide extrêmement puissant, capable de corroder du métal et d'autres matériaux avec rapidité. La créature est immunisée à l'acide. Chaque coup effectué avec succès par la créature provoque 1d6 points de dommages non amortissables par l'Endurance ou l'Armure. Ces dommages sont additionnels aux dégâts du coup porté par la créature. Évidemment le mutant n'emploie pas d'autres armes que celles qui lui sont naturelles et ne peut pas utiliser des objets ni porter des vêtements ou une armure. L'acide est tellement puissant qu'il corrode le métal à une vitesse approximative de 10 cm par tour. Toute arme métallique qui est en contact avec l'acide est automatiquement détruite et une armure voit la localisation touchée diminuée de 1. Une arme magique ne sera pas détruite, mais une armure magique verra la localisation touchée perdre 1PA sur un 1 au lancé d'un D6. +3 points de crainte.

## SIAMOIS

Le mutant se duplique en deux entités similaires rattachées l'une à l'autre par de la chair, du cartilage et des os. Le mutant gagne quatre point de peur, et son Mouvement est divisé par 2 (mais ne peut pas tomber en-dessous de 1 suite à cet attribut).

Chacune de ces nouvelles créatures a son profil propre. A partir de maintenant, déterminez les nouveaux attributs du Chaos séparément pour chaque " moitié " du mutant. Par contre, les mutants jumeaux n'ont qu'un seul total de points de peur, calculé en additionnant les totaux de points de peur des deux jumeaux.

Bien que chaque jumeau aie son propre nombre de points de vie, si l'un d'eux est tué, les deux meurent. Si l'un deux obtient plus tard l'attribut Duplication (p120), deux groupes de jumeaux siamois sont créés.

Lancez 1D6 pour déterminer de quelle façon les jumeaux sont attachés:

### 1-3 Dos à dos.

Les mutants ne peuvent être attaqués dans le dos. Aucune attaque de queue n'est possible.

### 4-6 Cote à cote.

Les mutants n'ont pas de "bras intérieurs" là où ils sont attachés. Réduisez leur nombre d'attaques d'armes ou de griffes en conséquence.

Si un deuxième attribut Jumeaux Siamois est acquis, les jumeaux deviennent des triplé (lancez de nouveau le dé pour déterminer la façon dont ils sont attachés).

## SOIF DE SANG

Le mutant est affublé de la même psychologie que celle des Minotaures. Base de 6 points de crainte.

## SOUFFLE DE DRAGON

Le mutant possède le même Souffle qu'un Dragon. Déterminez à votre convenance le type de Dragon. Base de 6 points de crainte.

## STATUT SEMI DEMONIAQUE

Le mutant se transforme pour avoir l'apparence physique (mais pas nécessairement les pouvoirs) d'un Démon type. Sa base de points de crainte est de 6. Le mutant croit à 1 fois et demi sa taille originelle, et développe des ailes, une queue et des cornes. Les ailes du mutant lui permettent de voler comme un voleur.

Les cornes du mutant lui confèrent une attaque de charge s'il n'en avait pas déjà une (Attaque +1). La nouvelle queue du mutant est purement esthétique et n'a pas d'effet sur son profil.

Les Armures du Chaos changeront de forme pour s'adapter à la forme pseudo-Démoniaque. Les autres armures (à part les boucliers) doivent être ôtées.

## STERILITE

La créature n'aura plus jamais de descendance. Aucun changement.

## STUPIDITE

Le mutant est maintenant Stupide. Aucun changement.

## SUBSTITUTION SANGUINE

Le sang de la créature change de nature. Pour déterminer celle-ci, lancez 1D6 :

**1 Asticots** - Lorsque le mutant est blessé, il laisse échapper un flot de vers et d'asticot. L'Endurance de la créature augmente de 1. +3 points de crainte.

**2 Acide** - Le sang de la créature est un puissant acide. Lorsque le mutant subit une blessure, l'arme qui l'a touché est détruite si elle n'est pas magique et sur un critique, le phénomène engendré est le même que celui d'un critique sur un Troll. L'Endurance de la créature augmente de 1. +3 points de crainte.

**3 Cendre** - Lorsque la créature est blessée, elle laisse échapper par la blessure un nuage de cendre qui gêne l'adversaire pendant 1D3 round où celui-ci à une pénalité de 10% à sa capacité de Combat. L'Endurance de la créature augmente de 1. +2 points de crainte.

**4 Métal en fusion** - De la lave coule dans les veines du mutant. L'endurance est augmentée de 2. Le mutant dégage une forte chaleur mais ne brûle pas. Lorsqu'il est blessé, l'arme de l'attaquant est détruite si elle n'est pas magique, et celui reçoit un jet de lave sur trois mètres à la ronde. Ce

sont 1D3 points de blessures de Force 10 qui sont infligés, auxquels s'ajoutent les dégâts de feu. Toutes les surfaces touchées sont considérées comme inflammables et il est possible lors du jet des tester sa capacité à esquiver pour ne subir que la moitié des dommages normaux. Si dans ce cas il y a Blessure, n'oubliez pas que les dommages dus au feu sont à traiter normalement. +5 points de crainte.

**5 Electricité** - Si le mutant est blessé par une arme métallique ou porte une armure métallique, l'attaquant reçoit un éclair occasionnant 1D10 dommages de Force 4 sans compter l'armure. Tant que le mutant est blessé, il touche automatiquement toute créature à une portée de 3 mètre qui porte une arme ou une armure métallique. Lors d'un critique, la blessure est telle que la zone d'effet est augmentée à 6 mètres à la ronde. Le mutant gagne 1 point d'Endurance. +5 points de crainte.

**6 Gaz explosifs** - Le mutant réagit de la même façon que s'il possédait combustion spontanée mais s'il est blessé ! +5 points de crainte.

## TECHNOLOGIE

Le mutant possède un membres remplacé par une mystérieuse arme arcanotechnologique. +1 point de crainte.

Voir la Grâce de Khorne Technologie.

## TELEKYNESIE

Le mutant a la capacité de manipuler les objet inanimés par la puissance de son seul esprit. Il ne peut cependant rien faire d'autre pendant ce temps. Le mutant doit faire un test de FM pour utiliser cet attribut, mais ne doit pas refaire le test plusieurs fois s'il en prolonge l'effet.

Ce pouvoir est communément utiliser pour contrôler une arme. Une épée par exemple, peut être contrôler à 2D6 X2 mètres. Déterminez cette portée à chaque fois que l'attribut est utilisé.

L'arme contrôlée combat avec la CC du mutant divisé par 2 (arrondi à l'inférieur) et avec une force égale à la moitié de l'intelligence de celui-ci.

D'autres objets de taille similaire ou inférieure peuvent être manipuler, comme les levier de contrôle d'une machine, les poignées de portes, etc. Le MJ doit déterminer les effets d'une telle manipulation.

Un mutant peut aussi "attraper et jeter" un adversaire dans les 2D6 x2 mètres causant une touche FE5 à la victime et une touche FE3 à la cible.

Le mutant peut aussi lancer un rocher d'une façon similaire. L'attaque se fait sous la CT du mutant divisée par 2 et la Force de la touche égale à son intelligence divisé par 2.

## TELEPORTATION

Le mutant peut se téléporter lui-même et éventuellement d'autres personnes d'un point à un autre. Lancez 1D6, sur

un résultat de 6, il peut téléporter n'importe qui, autrement, il ne peut se téléporter que lui-même.

A chaque fois que le mutant utilise cet attribut, déterminez sa portée effective : D6xD6x2 mètres.

Le mutant peut se téléporter dans toute cette zone. Il doit rester complètement inactif pendant son round entier. Pour apparaître à l'endroit désiré, le mutant doit réussir un test d'Intelligence. S'il le rate, il apparaît à 2D6 mètres dans une direction aléatoire du point qu'il visait.

Si un 6 a été obtenu lors de la détermination de la réussite de la téléportation, il peut aussi tenter de téléporter une figurine dans les 4 mètres. Le mutant doit rester immobile comme précédemment et la cible peut tenter d'y résister avec un test de FM. S'il est raté, elle est téléportée à un point choisi par le mutant dans les D6xD6x2 mètres. Le mutant ne peut la téléporter dans les airs ou dans un solide. Il doit aussi réussir un test d'Int sous peine de voir sa victime déviée de son point d'apparition de 1D12" dans une direction aléatoire. +4 points de crainte.

## TELEPORTATION DE COMBAT

Lorsque le mutant doit être touché en combat, il doit effectuer un test de FM. Sur un test échoué, il disparaîtra sans subir de dommages, pour réapparaître 1D3-1 mètres dans une direction aléatoire. Si le mutant réapparaît dans un objet, traitez la chose comme la mutation Instabilité dimensionnelle. +3 points de crainte.

## TENTACULE

Un bras du mutant se transforme en tentacule. +1 point de crainte.

## TETE D'EPINGLE

La créature a une tête si petite qu'elle n'est pas assez grande pour loger sa cervelle. La créature subit un incessant tourment qui la rend folle furieuse. Elle devient Stupide et gagne 1 point de crainte.

## TETE DE MORT

Le Crâne de la créature est décharné et laisse les os nus. +3 points de crainte.

## TETE ENFLAMMEE

Le crâne de la créature brûle constamment. +3 points de crainte.

## TETE MARCHEUSE

Le corps de la créature n'est plus composé que de sa tête et de ses membres et garde sa taille originale. +3 points de crainte.

## TETE PLATE

Le mutant à un crâne déformé comme celui d'un Steganodon. Il gagne 3PA à la tête et ne peut porter de casque conventionnel. +1 points de crainte.

### **TETE POINTUE**

Le crâne du mutant est conique. Il perd 10% en Intelligence. +1 point de crainte.

### **TOILE**

Le mutant peut projeter un filet de toile arachnéenne. Considérez cette capacité comme pour le maniement d'un filet. +2 points de crainte.

### **TRES FORT**

La Force du sujet augmente de façon surnaturelle de 1D3. +1 points de crainte par point de Force gagné.

### **TRES RESISTANT**

L'Endurance du sujet augmente de façon surnaturelle de 1D3. En outre, le mutant gagne en Blessures un nombre égal à l'augmentation d'Endurance multiplié par 2. +1 points de crainte par points de Force gagné.

### **VAMPIRISME**

Le métabolisme du mutant change à tel point qu'il ne peut plus survivre sans un apport régulier de sang frais encore chaud. L'apparence du mutant devient graduellement pale et cadavérique, et sa température tombe à un froid sépulchral, mais il ne gagne aucune des capacités d'un "vrai" Vampire. Il gagne tout de même deux point de peur.

### **VELU**

Le corps du mutant se couvre de poils. +0 point de crainte.

### **VENTOUSES**

Les mains et les pieds du mutant sont totalement couverts de ventouses puissantes. Ceci lui permet de grimper avec une facilité incroyable quelle que soit la surface qu'il veut monter. +1 point de crainte.

### **VENTRU**

Le ventre de la créature est si énorme qu'elle ne peut porter d'armure conventionnelle. +1 point de crainte.

### **VISAGE DESORDONNE**

Le visage du mutant change radicalement et tous ses traits changent de place. +2 points de crainte.

### **VISAGE INEXISTANT**

Le mutant a le visage totalement lisse. Même les yeux sont inexistantes et cela ne semble pas gêner outre mesure le mutant. +2 points de crainte.

### **VOIX STUPIDE**

La voix du mutant devient criarde, semblable à une trompette ou à un sifflet, ou tout autre effet inhabituel et

ridicule. Cela réduit le total de points de peur du mutant de 1, mais n'a pas d'effet sur son profil. Le mutant a une pénalité de -20 à tous les tests de Sociabilité.

### **VOMISSURES ACIDES**

Le mutant peut vomir une fois par tour un flot d'acide à gérer comme un les effets d'un critique sur un Troll. +4 points de crainte

### **VOMISSURES INFECTES**

Le mutant est capable de vomir un flot nauséabond d'insectes et de pourriture malodorante. La cible doit réussir un test d'Endurance pour ne pas tomber au sol à genoux pendant 1D4 round pour elle-même vomir à son tour. A la discrétion du MJ, la cible peut contracter une maladie. +3 points de crainte.

### **VOMISSURES MAGMATIQUES**

Le mutant est capable vomir un flot de lave. Voir la mutation SUBSTITUTION SANGUINE. +4 points de crainte.

### **YEUX GLOBULEUX**

Les yeux du mutant deviennent énormes sans que cela affecte sa vision. +1 point de crainte.

### **YEUX PEDONCULES**

Les yeux du mutant se comportent comme ceux d'un escargot. +1 point de crainte.

### **YEUX SUR LE COTE**

Le mutant a ses yeux sur le côté du crâne et possède une vision périphérique qui lui permet de ne jamais être surpris. +1 points de crainte.

# LA MAGIE DU CHAOS

---

## INTRODUCTION

Les terres désolées qui entourent les Portails stellaires détruits des Anciens Slaans sont envahies par les ténèbres et la folie et, seuls d'étranges colonnes de flammes illuminent le tout, donnant à ces paysages ruinés un aspect plus terrifiant encore. La terre elle-même est torturée est supporte d'incessants changements rythmés par les flux distordant de l'essence du Chaos, l'air y est irrespirable, vicié et emplis des cris de rage et de désespoir de la matière torturée. C'est là que vivent nombre de créatures magiques, si puissantes que peu sont les sorciers du Vieux Monde à les égaier. Les Devins et Sorciers qui s'aventurent en ces lieux recherchent cette puissance, mais beaucoup y payent le tribu de la Mort et de la Damnation.

Beaucoup de Sorciers qui ont pénétré les Désolations du Chaos ont gagné en puissance au service des Sombres Dieux. De ce fait ils sont au cœur même de la création de leurs propres légendes, un honneur que bien peu de Sorciers des Collèges du Vieux Monde pourrait obtenir. Ils ont liés des Démons puissants dans de terribles armes de destruction, forgés les armes maudites que les Champions du Chaos portent au combat, et maîtrisés de nouveaux pouvoirs dans le but de répandre le Chaos hors de son domaine actuel, pour qu'il règne sans partage sur les royaumes des mortels.

Sombre et torturés sont les Sorciers du Chaos, bien plus encore que le sont leurs violents serviteurs. La magie est le souffle du Chaos ; répandant sur le monde les germes de sa folie et liant par ses rets invisibles ses serviteurs démoniaques et mortels à lui. C'est cette force liée du Chaos et de la Magie, inséparables, qui guident ces derniers dans leur recherche des sensations matérielles. Le Chaos est une Magie sauvage, primaire, impossible à contrôler, bien que les règles qui régissent les ordres magiques font une distinction entre les formes propres et stables de magie et celles dites noires et chaotiques.

La Magie des Humains et des autres races est comme une science – ordonnée et définie par les lois naturels. C'est un procédé de raison, guidé par l'intelligence mortelle. Elle suit alors une

voie qui ne lui est pas familière, celle du monde matériel et naturel. La Magie du Chaos, dans des mains autres, défie toute logique ; elle se pratique par toutes formes de procédés plus ignobles les uns que les autres, au gré de la folie des Sorciers du Chaos, et elle est alors puissante, imprévisible et dévastatrice pour la réalité.

Dans les Terres du Chaos nombreux sont ceux qui possèdent une maîtrise des pouvoirs magiques. Ils cherchent la source du pouvoir, se sont de puissants Champions, des Hommes Bêtes et autres Enfants du Chaos qui possèdent en outre les Grâces de leurs dieux, et dont le corps et l'esprit sont hautement corrompus. Il y a encore les Démons, bouffis de pouvoir et pouvant posséder la matière. Dans le Chaos, rien n'est impossible et la Magie du Chaos n'est qu'une Grâce parmi tant d'autres.

## KHORNE ET LA MAGIE

Khorne est un dieu d'action et de réaction, une entité corporelle qui affiche un profond dégoût pour l'utilisation de la Magie par l'esprit. Le corps est force de mouvement, un mouvement qu'entretient le Chaos par la Magie. L'utilisation brutale de la magie par une action matérielle est son domaine. Ses serviteurs se doivent de suivre se commandement et seules les formes matériels de magie peuvent être utilisées par eux, comme les Armes du Chaos et les Armes Démons. Lorsqu'un serviteur de Khorne à la chance de trouver un Sorcier, il ne le tue pas comme il le ferait pour un guerrier dont l'âme irait siéger auprès de Khorne en soutenant son immense trône. Il sera conduit, par des voies que seul Khorne connaît dans ses Forges, un lieu où perpétuellement travaillent sans relâche les esclaves du Dieu du Sang. Les Sorciers y peinent à ensorceler les terribles armes technologiques et démoniaques que Khorne désire offrir à ses serviteurs. La mort ne peut être une porte de salut pour ces désespérés car leurs âmes seraient alors emprisonnés dans les mêmes armes maudites qu'ils ensorcèlent ou iraient alimenter le feu des Forges de Khorne pour l'éternité.

## L'EVOCATION DES DEMONS

L'Evocation d'un Démon suppose de grandes difficultés, d'autant plus que les Démons ne souhaitent pas servir un simple mortel.

Toutes les Evocations doivent être préparées soigneusement afin que le Démoniste ne risque pas d'être attaqué ou même tué par la créature qui répondrait à l'appel.

En premier lieu, le Démoniste devra essayer de découvrir le nom du Démon à Evoquer. Ceci peut être fait de différentes manières – en recherchant dans des mémoires anciens de connaissance Démonique, en obtenant le nom par un de ces confrères ou en l'apprenant d'un autre Démon. L'échec de cette entreprise n'empêchera pas le personnage de tenter l'Evocation – il prendra simplement plus de risques.

Ensuite, le Démoniste devra préparer un pentacle, en prenant de grandes précautions pour le tracer sur le sol – une erreur pourrait avoir de graves répercussions. Afin de déterminer si le pentacle a été correctement tracé, le Maître de Jeu devra effectuer secrètement un Test sous l'Intelligence du personnage – un échec indiquera que l'Evocateur aura très peu de chance de contrôler le Démon appelé (voir ci-après). Le coût en Points de Magie pour la préparation du pentacle est le même que celui du sort (de plus amples détails sont donnés dans la description des sorts).

Une fois que le Démon est apparu, l'Enchanteur doit essayer de le contrôler en effectuant un Test de Volonté ; un succès indiquera que le Démon est disposé à servir le personnage pour une courte durée (habituellement égale à une heure par niveau de l'Enchanteur). Si le Test échoue de 30 Points ou plus, le Démon attaquera ou asservira son Evocateur (dans le second cas, le Maître de Jeu prendra possession du PJ Démoniste).

Modificateur du Test de Contrôle (FM)

Pentacle incomplet : -50%

Le nom du Démon n'est pas connu : -25%

La créature Evoquée est un :

Démon Majeur : -50%

Démon Mineur : -25%

Démon Servant : 0%

## LE PENTACLE

Un Enchanteur souhaitant Evoquer un Démon est obligé de tracer un Pentacle autour de lui. Pour se faire il devra disposer de tous les éléments nécessaires à l'élaboration de celui-ci et, durant l'opération dépensera les Points de Magie et Composants requis au lancement du sortilège. En aucun cas, durant la conception, ou l'Evocation du Démon, les faits suivants ne devront arriver, sous peine de voir le Pentacle irrémédiablement détruit :

Le Pentacle est détruit si :

1. L'Enchanteur lance un sortilège différent d'une Evocation
2. L'Enchanteur est blessé avant la fin de son travail
3. Une créature quelconque se déplace à l'intérieur du Pentacle
4. Un Sortilège est lancé avec succès sur l'Evocateur
5. Cet événement est spécifié par un Test sur la Table des Evénement Evocatoire
6. L'Enchanteur décide de cesser sa tâche après un Test sur la Table des Evénement Evocatoire
7. L'Enchanteur quitte le Pentacle

Si le Pentacle n'est pas détruit, l'Evocateur pourra alors procéder au lancement de son Sortilège et effectuer un Test sur la Table des Evénement Evocatoire suivante :

Remarque : Dans les traités de magie, on donne le nom de pentacle à un sceau magique imprimé sur du parchemin vierge fait avec de la peau de bouc, ou gravé sur un métal précieux, tel que l'or ou l'argent. Des triangles, des carrés, des étoiles à cinq ou six branches s'inscrivent dans les cercles du sceau ; des lettres hébraïques, des caractères cabalistiques, des mots latins se dessinent sur ces figures géométriques. Les sceaux sont censés être en relation avec des réalités invisibles, dont ils font partager les pouvoirs. Ils peuvent servir à susciter les tremblements de terre, l'amour, la mort, et à lancer toutes sortes de sortilèges. Ils symbolisent, captent et mobilisent à la fois des puissances occultes.

## NEGOCIATIONS DEMONIQUES

Tous les Démons – même ceux qui ont été contrôlés avec succès par l'Enchanteur – refuseront d'offrir une aide s'ils n'ont pas quelque chose en retour. Ce ne sera jamais des richesses ; les Démons sont plus intéressés par les âmes. Cela implique généralement que le personnage qui Evoque un Démon se retrouve lié à la divinité à laquelle le démon rend hommage. Les engagements varient d'une divinité à l'autre, mais tous impliquent une graduelle transformation du corps et de l'esprit du personnage à un point tel, que ceux-ci finiront par appartenir corps et âme à la divinité (à ce moment là le PJ Démoniste sera sorti du jeu et deviendra un PNJ contrôlé par le Maître de Jeu). Cette dégénérescence est le reflet de l'acquisition des Handicaps et des Points de Folie (voir les Pénalités).

Chaque Evocation initiale d'un Démon par un personnage entraîne la perte définitive de 1 Point d'Endurance. Les Démonistes peuvent partiellement compenser leur Endurance déclinante par l'intermédiaire de certaines drogues exotiques (voir les Préparations). Un Démoniste dont l'Endurance est réduite à zéro deviendra un PNJ ; le personnage dépendra alors des Mentors Démoniques qui l'ont totalement asservi à leurs volontés.

## LES EVOCATIONS SUCCESSIVES

Une fois que des négociations ont été effectuées avec un Démon, il pourra facilement être Evoqué à nouveau. Les Evocations successives n'ont pas besoin de pentacle et ne causent pas de pertes d'Endurance, mais l'Enchanteur devra quand même tenter de contrôler le Démon. Un échec fera que la créature sera totalement libre de ses actes – le MJ pourra alors choisir ou lancer un dé de pourcentage sur la table suivante :

| <b>D100</b> | <b>Actions du Démon</b>                        |
|-------------|--|
| 01-15       | Il ne fait rien                                |
| 16-23       | Il attaque l'ennemi le plus proche             |
| 24-41       | Il attaque la créature/personne la plus proche |
| 42-59       | Il attaque l'ami de l'Evocateur le plus proche |
| 60-77       | Il attaque l'Evocateur                         |

|       |  |
|-------|--|
| 78-95 | Il devient fou furieux pour 1D6 heures   |
| 96-0  | Il retourne instantanément dans son plan |

## L'INVOCATION DU POUVOIR

Certains sorts Démoniques permettent à l'Enchanteur d'Invoquer des forces qui pourront être utilisées pour augmenter ses Points de Magie. Ces forces diffèrent des Démons du fait qu'elles ne sont pas des entités intelligentes. Leur utilisation comporte néanmoins un certain degré de risque puisqu'il y a de grandes chances que le Démoniste soit par la suite grandement affaibli. De plus, la simple connaissance de l'un de ces sorts entraîne l'acquisition d'un nouvel Handicap et chaque incantation donne au Démoniste 1 Point de Folie.

Chaque fois que l'un de ces sorts est incanté, le Démoniste doit réussir un Test de Volonté pour être capable d'absorber les énergies magiques.

## L'IMMOBILISATION ET LA CONJURATION DES DEMONS

Ces sorts ont des effets similaires : Un sort d'Immobilisation empêchera un Démon de se mouvoir ou d'utiliser une de ses facultés et la Conjuración (ou Bannissement) le renverra dans son Plan d'existence. Ces deux types de sorts donnent un moyen de défense contre des Démons incontrôlés et/ou hostiles.

## LES FAMILIERS

Les Familiers sont les plus faibles de tous les Démons. Ils adoptent bien souvent la forme démoniaque d'un animal quelconque ou de Démons Servants en versions miniatures et sont généralement appelés Diablotins. Ils peuvent être invoqués grâce à un sortilège, une prière, ou une Grâce divine. Les Familiers étant normalement des créatures temporaires, ces seuls derniers, offerts par Grâce Divine, ont une matérialisation permanente.

Des Familiers peuvent être accordés aux serviteurs du Chaos comme compagnons et serviteurs démoniaques permanents. Mais dans le cas d'un Familier permanent, celui-ci est bien

plus qu'une simple "batterie" d'énergies magiques temporaire pour son maître. Un Familier permanent devient partie intégrante de son maître car c'est un être symbiote qui utilise la capacité de son maître à attirer les Vents de Magie pour garder une cohérence matérielle. Ce type de Familiers peut être conservé et se développer alors que le Champion parvient à acquérir de nouveaux pouvoirs ou à devenir un Prince Démon. Néanmoins, les Familiers abandonnent les maîtres qui finissent leurs vies comme Enfants du Chaos, car ceux-ci perdent leur volonté propre qui sert tant aux Familiers pour leur maintien dans la réalité.

Seuls les serviteurs de Slaanesh, Tzeentch et Nurgle peuvent se voir accorder des Familiers permanents, en tant que Récompense. La nature non-magique de Khorne interdit bien sûr ce type de récompense pour ses serviteurs.

### Les capacités communes

Les Familiers ont certaines capacités en commun, quel que soit leur type:

- 1 - Un Familier est sujet à l'Instabilité lorsqu'il se trouve à plus de 5 mètres de son maître.
- 2 - 15% des Familiers ont la capacité de voler comme des Piqueurs.

### Les Familiers Temporaires

Le Familier temporaire est un Démon Servant invoqué grâce à un sortilège ou à une prière. Evidemment, le Familier invoqué l'est soit au hasard, soit par un choix déterminé par la connaissance de l'invocateur du nom et des caractéristiques propres au Familier.

Lors de la détermination d'un Familier temporaire invoqué, celui-ci est considéré exactement comme le sont les Démons Servants. Selon l'alignement de la créature, un nombre de d'Attribut Chaotiques est déterminé :

|              |                               |
|--------------|-------------------------------|
| Alignement   | Nombre d'Attributs Chaotiques |
| Chaotique    | 1D4-1                         |
| Mauvais      | 1D3-1                         |
| Neutre       | 1D3-2                         |
| Bon ou Loyal | Aucun                         |

Caractéristiques d'un Familier Temporaire

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 57 | 0  | 3 | 3 | 5 | 60 | 1 | 24  | 24 | 24  | 43 | 43 | 05  |

### Capacités Spéciales d'un Familier Temporaire

1 – Un Familier Temporaire est lié à son invocateur pendant la durée déterminée par son invocation. Durant ce temps, le Familier aide magiquement et physiquement son maître, tant que ce dernier ne meurt pas, auquel cas, le Familier s'en retourne d'où ils vient. Un invocateur ne peut posséder qu'un seul Familier.

2 – Un Familier offre 5 Points de Magie à son invocateur qui peut les utiliser quand il le désire.

3 – Les capacités naturelles dues à l'apparence du Familier sont effectives, tout comme les habilités surnaturelles offertes par les Attributs Chaotiques.

4 – Les règles communes aux Familiers et aux Démons s'appliquent aux Familiers Temporaires.

### Les Familiers Permanents

Les Familiers permanents accordés aux suivants de Slaanesh, de Tzeentch, de Nurgle et autres aspects du Chaos peuvent avoir bien des formes. Mais bien que l'apparence que peut prendre un Familier varie presque à l'infini, elle reflétera souvent la fonction que l'on attend de ce Familier, ainsi que l'affinité de celui-ci pour telle ou telle divinité.

Lorsqu'un Champion est récompensé par un Familier, lancez 1D100 et consultez le tableau ci-dessous. Cela permet de déterminer la fonction du Familier au service de son nouveau maître.

#### D100 Familier accordé:

- 01-12 Combat
- 13-34 Magie - Focus de sortilèges
- 35-56 Magie - Pouvoir
- 57-78 Magie - Sortilèges
- 79-00 Magie – Accumulateur d'énergies magiques

En plus des capacités communes aux Familiers, un Familier permanent cause la Peur chez toutes les créatures vivantes, non chaotiques et de moins de 3 mètres. Il est immunisé à tous les effets psychologiques, sauf ceux causés par des Démons ou des divinités. Un Champion possédant un Familier permanent peut utiliser les

caractéristiques de son Familier pour effectuer tout type de test, si elles sont plus avantageuses que les siennes.

### Familiers de Combat

Un Familier de combat à en général l'apparence d'un petit humanoïde armé et équipé. Souvent, dans le cas de Familiers de Combat Slaaneshi, il s'agit d'une forme miniaturée d'un Champion de Khorne. Ces Familiers agissent comme des gardes du corps et écuyers pour leurs maîtres - en dépit de leur petite taille, ils peuvent porter des armes de taille normale et sont pleinement capables de les utiliser.

Si le Familier est tué, la CC de son maître est divisée de façon permanente par deux à l'entier supérieur.

Caractéristiques d'un Familier de Combat

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 57 | 0  | 5 | 5 | 5 | 60 | 2 | 10  | 89 | 06  | 89 | 89 | 0   |

Les Familiers de combat portent des armures de plaques complètes, ce qui leur donne un point d'armure par localisation.

### Familiers Magiques

Un Familier de Magie peut être de l'un de ces quatre types: Focalisation, Pouvoir, Sort et Stockage. Ces Familiers prennent généralement la forme de petits sorciers, diabolins et autres créatures étranges. Ils peuvent même prendre la forme d'un jeune enfant ou d'une jeune femme extrêmement belle. La forme d'un Familier est une affaire de préférence de son maître.

Bien qu'étant capable de se battre, un Familier Magique ne se battra que pour se défendre, ou s'il est acculé; il courra se cacher derrière son maître s'il en a la possibilité.

Tous les Familiers de Magie ont le même profil de base, même si leurs utilisations sont très différentes.

Caractéristiques d'un Familier de Combat

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 41 | 34 | 4 | 3 | 5 | 60 | 1 | 43  | 43 | 43  | 43 | 43 | 05  |

### Familiers de Focus de Sortilèges

Un Familier de focus de sort ne possède aucun point de magie. En revanche, des sorts peuvent être lancés par son intermédiaire, son rôle ne se bornant qu'à démultiplier la puissance du sort jeté, comme la lumière traversant une lentille de verre. Lorsqu'un sort est lancé de cette manière, une de ses qualités peut avoir un effet doublé. Le maître du Familier peut choisir de doubler la portée, l'aire d'effet, la durée ou les effets d'un sort. Par exemple, une Boule de Feu peut avoir ses dommages ou sa portée doublés, mais pas les deux.

Si le Familier est tué, son maître devra définitivement dépenser le double des points de magie requis pour lancer un sort. Ce désavantage n'est annulable que par une nouvelle Grâce Divine offrant un Familier, auquel cas, il disparaît sans qu'un Familier ne soit accordé. Le cas d'un Prince Démon est différent puisque le désavantage n'aura d'effet que 24 heures, le temps que le Familier revienne à son service.

### Familiers de Pouvoir

Un Familier de pouvoir possède 4D6 points de magie, mais ne peut lancer aucun sort. A la place, il peut offrir des points de magie à son maître pour l'aider à lancer ses sorts. Si le maître du Familier gagne le statut de Prince Démon, ces points de magie deviennent des points de pouvoir démoniaques.

Si un Familier de pouvoir est tué, le niveau de pouvoir de son maître est réduit de moitié, arrondi au supérieur. Ce désavantage n'est annulable que par une nouvelle Grâce Divine, auquel cas, il disparaît sans qu'un Familier ne soit accordé. Le cas d'un Prince Démon est différent puisque le désavantage n'aura d'effet que 24 heures, le temps que le Familier revienne à son service.

### Familiers de Sortilèges

Un Familier de sortilèges a la connaissance d'un sort déterminé aléatoirement de niveau 1D4. Lancez d'abord le D4 pour déterminer le niveau du sort, puis déterminez sa nature exacte aléatoirement. Lorsque ce sort est lancé, un autre sort doit être généré aléatoirement. Ce sort de remplacement n'est pas forcément le même que le précédent.

Le Familier dispose également de 4D6 points de magie en plus du nombre minimum requis pour lancer le sort qu'il connaît. Il ne peut transmettre ces points de magie à son maître.

Si un Familier de sorts est tué, son maître perd un sort jusqu'à ce qu'il le réapprenne ou le regagne d'une manière ou d'une autre. Le cas d'un Prince Démon est différent puisque le désavantage n'aura d'effet que 24 heures, le temps que le Familier revienne à son service.

#### Familiers Accumulateur de Magie

Un Familier accumulateur d'énergies magiques n'a pas de points de magie en lui-même, mais peut absorber tout sort lancé contre lui. Le sort absorbé n'est pas nécessairement lancé par son maître. Un sort absorbé peut être relâché sur la décision du maître. Le sort peut être stocké dans le Familier sans limite de temps.

Pas plus de 4D6 points de magie de sorts ne peuvent être stockés dans un Familier. Si cette limite est dépassée, le Familier explose, et tous les sorts qu'il stockait sont lancés immédiatement sur son maître.

Si un Familier accumulateur d'énergies magiques est tué, il explose avec les effets décrits ci-dessus.

#### **Familiers Multiples**

Il est possible pour un Champion de recevoir plus d'un Familier. Si cela se produit, un nouveau Familier est généré, avec les Attributs du Chaos qu'ils doit posséder. Les profils des deux Familiers sont additionnés, puis divisés par deux, arrondis au supérieur. Cela donne un profil moyen pour le Familier qui est alors créé de la fusion des deux.

Ce Familier "moyen" a tous les pouvoirs des deux individus. Il peut, par exemple, être un Familier accumulateur d'énergie magiques et de focus de sortilèges. Les pouvoirs de deux Familiers s'additionnent : deux Familiers de pouvoir combinés en une seule créature possèdent donc 8D6 points de magie, deux Familiers de focus de sortilèges peuvent doubler deux effets d'un même sort, mais pas quadrupler un effet.

Les nouveaux Familiers combinés conservent tous leurs Attributs du Chaos et la perte d'un tel Familier entraîne des désavantages cumulés.

#### **LES AURAS DEMONIAQUES**

Par nature, les Démons sont des êtres constitués de Magie pure. Ainsi, lorsqu'ils créent des phénomènes magiques et usent de Sortilèges, ils ne puisent pas leur pouvoir des Vents de Magie, mais de leur propre essence. A l'exception des Démons de Khorne, bien évidemment, qui eux se servent de leur essence surnaturelle pour se fortifier.

Les Démons évoluent dans les dimensions du Warp et du monde réel dans le but d'imposer la volonté de leurs Sombres Puissances. Lorsqu'ils sont dans l'Immaterium, ou les Terrains Chaotiques, ils sont dans leur élément naturels et sont bouffis de magie chaotique et leur force est incommensurable, mais, lorsqu'ils évoluent dans le monde réel, parce qu'ils ont été invoqués ou ont pris possession d'un mortel, ils sont relativement amoindris.

Les Démons sont moins vulnérables à la Magie que les créatures mortelles et, lorsqu'ils le peuvent, ils sont autorisés à effectuer des Tests de Contre Pouvoir. Afin de connaître les modificateurs à ces Tests, reportez-vous au tableau suivant.

|                          | TYPE DE DEMON    |        |         |               |        |         |
|--------------------------|------------------|--------|---------|---------------|--------|---------|
|                          | DEMONS DE KHORNE |        |         | AUTRES DEMONS |        |         |
| Le Sort peut être contré | Majeur           | Mineur | Servant | Majeur        | Mineur | Servant |
| <b>Warp</b>              |                  |        |         |               |        |         |
| <b>Oui</b>               | Auto             | Auto   | Auto    | FM/PED        | FM/PED | FM/PED  |
| <b>Non</b>               | PED              | Nombre | Nombre  | PED           | PED    | PED     |
| <b>Réalité</b>           |                  |        |         |               |        |         |
| <b>Oui</b>               | PED              | PED    | PED     | Non           | Non    | Non     |
| <b>Non</b>               | Non              | Non    | Non     | Non           | Non    | Non     |
| <b>Partout</b>           |                  |        |         |               |        |         |
| <b>Sorts Démoniques</b>  | FM/PED           | FM/PED | FM/PED  | FM            | FM     | FM      |

**Auto** : Les Tests de Contre Magie réussissent automatiquement.

**PED** : Points d'Energie Démonique.

**FM** : Force Mental utilisée pour le Test de Contre Magie.

**FM/PED** : Force Mental modifiée par les Points d'Energie Démoniques dans le Test de Contre Magie.

**Nombre** : Lancez 2D6, si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Démons présents, le Test de Contre Magie est réussi.

## LES POINTS D'ENERGIE DEMONIQUE

Les Démons, n'utilisant pas de Points de Magie pour leurs sortilèges, possèdent des Points d'Energie Démonique qui servent à augmenter leur puissance lorsqu'ils le désirent.

Tout Démon possède son propre quota de PED. Voici le nombre de PED qu'obtiennent les différents types de Démons.

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Buveur de Sang        | 8D6 |
| Sanguinaires          | D6  |
| Autres Démons Majeurs | 6D6 |
| Autres Démons Mineurs | D6  |

## SERVITEURS DU CHAOS ET MAGIE

Nombreux sont les serviteurs du Chaos qui maîtrisent ses pouvoirs. On trouve deux types de Sorciers, ceux qui s'y sont adonnés de leur volonté et suivent un schéma prédéterminé dans leur quête de puissance, et ceux qui, par les Grâces ou le hasard et les caprices du Chaos, ont gagné la capacité de canaliser les flux chaotiques des Vents de Magie.

Les Sorciers mortels qui volontairement ont prêté allégeance aux Dieux Ténébreux gardent connaissance de tout leur savoir ésotérique et, peuvent ainsi espérer atteindre des limites autrement infranchissable en matière de maîtrise du Chaos.

## ACQUISITION DE POUVOIR MAGIQUE

Nous avons vu que les objets magiques, pouvoirs et autres capacités surnaturelles peuvent être le résultat de la Grâce des Sombres Divinités.

Les Champions du Chaos, hormis ceux de Khorne, qui n'ont aucun talent magique, lorsqu'ils en acquièrent un par une Grâce, gagnent un niveau de pouvoir. Ce qui signifie simplement qu'ils obtiennent un statut d'apprenti.

Si cette capacité de maîtrise de la magie vient d'un Attribut du Chaos, le Champion, mutant, ou créature, obtient automatiquement un degré de maîtrise de Niveau 1.

Si la créature est déjà Niveau 4, elle obtiendra le Niveau dans une autre obédience ; de Sorcier maîtrisant le domaine du Chaos, il passera un Sorcier maîtrisant un deuxième domaine, celui de la Nécromancie, par exemple.

Il est possible que le contraire se produise, la créature devenant réfractaire aux effets de la magie, comme pour de nombreux adorateurs de Khorne.

## Acquérir des Sortilèges

Tous les sorts obtenus par les adorateurs du Chaos sont déterminés aléatoirement. Quand un Adorateur gagne un Niveau de pouvoir, il gagne automatiquement trois sortilèges de ce niveau.

Chacune des divinités du Chaos possèdent un sortilège différent par Niveau, et donc quatre sorts de leurs obédiences propres – on distingue alors la Magie du Chaos de Nurgle de celle de Tzeentch. Lorsqu'un Champion gagne un Niveau, il connaît donc trois sorts : celui de l'obédience de sa divinité (Soumission Niveau 1 pour un Champion de Slaanesh), plus deux sorts tirez aléatoirement dans d'autres domaines de Magie.

|       |                     |
|-------|---------------------|
| 1D12  | Domaine de Magie    |
| 1-2   | Magie de Bataille   |
| 3-4   | Magie Démonique     |
| 4-6   | Magie Élémentaire   |
| 7-8   | Magie Illusoire     |
| 9-10  | Magie Nécromantique |
| 11-12 | Magie Druidique     |

Déterminez ensuite le sortilège connu au hasard, dans la liste de ceux que vous possédez.

## DEMONS ET SORTILEGES

La règle est simple : un Démon connaissant un sortilège le lancera de facto sans aucune dépense de Points de Magie (qu'il ne possède pas d'ailleurs) et ce quand il le désire.

### Les Sortilèges des Démons

Comme pour tout adorateur, les démons ont obligatoirement le sortilège de niveau correspondant de l'obédience de sa divinité, les autres sont déterminés eux aussi aléatoirement.

Seulement, chaque fois qu'un Démon lance un sortilège, celui-ci ne lui sera plus disponible dans l'instant ; il sera remplacé immédiatement par un autre de même niveau de façon aléatoire, elle aussi. Le sortilège lié à l'obédience du dieu sera indisponible au Démon, après qu'il l'ait lancé.

### **LES SORTS DES DEMONS MAJEURS**

Les Démons Majeurs et les Princes du Chaos doivent, pour chaque sort, déterminer le Niveau, puis l'obédience et enfin le sortilège. Le premier sort à être tiré sera toujours un sortilège appartenant à l'obédience de la divinité et son niveau déterminé aléatoirement.

Lorsqu'un Champion devient Prince Démon, il perd toutes ses anciennes connaissances et gagne, à la place, les connaissances de sa nouvelle condition. Le Prince du Démon gagne donc un ensemble de compétence équivalent à ceux qu'aurait un Démon Majeur.

### **LES SORTS DES DEMONS MINEURS**

Individuellement, un Démon mineur n'a pas la puissance nécessaire au lancé de sorts. Mais, par Démon Mineur équivalant qui l'accompagne, le groupe ainsi formé a la capacité de lancé un sortilège de niveau 1, puis 2,... Ce sont des sorts de Magie Chaotique du Dieu dont ils dépendent. Quand il y a six Démons Mineurs présents, le groupe gagne (il possède déjà un sortilège de chaque niveau de son dieu) un sort aléatoire de niveau 1, puis deux,...

Le mieux, en considérant, comme dans le jeu de rôle, que les Démons Mineurs sont des personnages à part entière, est de déterminer vous même les réels capacités de ceux-ci.

### **MAGIE CHAOTIQUE DE KHORNE**

La Magie utilisée de façon externe est une hérésie pour Khorne : la Magie est le Chaos et le Chaos a besoin de réceptacles physiques pour se matérialiser ; son essence doit être absorbé et non utilisée, le corps sert le Chaos et non le contraire.

Khorne méprise au plus au point ceux qui se servent de la Magie pour leur fin personnelle et

exècre particulièrement les disciples de Tzeentch pour cela. En revanche, il aime à doter ses troupes d'armement arcano-technologique indestructibles.

Khorne a grand besoin d'avant postes et de forges pour équiper ses troupes et les établies loin dans les Terres du Chaos ou, au contraire, près des frontières du monde. C'est dans ces forges que toutes les armes sont créées et que ses Démons pratiquent des expériences inavouables sur des sujets rarement consentant.

Chaque jour, au sens humain, se sont des centaines d'armes démoniaques qui viennent grossir ses stocks en vue de la dernière bataille, des centaines de créatures améliorées par des implants arcano-technologiques qui grossissent les rangs de ses serviteurs, ainsi que les gigantesques Machines Démons qui n'attendent qu'un mot d'ordre de Khorne pour s'animer.

L'utilisation de la Magie volatile étant interdite, les Démons l'utilise d'une autre manière : ils dépensent sans compter les Points d'énergie Démonique afin de se renforcer lorsqu'ils combattent dans le monde réel.

### **MAGIE CHAOTIQUE DE TZEENTCH**

#### **Faveur de Tzeentch**

Source : Lost and the Damned

Niveau de Sort : 1

Points de Magie : 1D3

Portée : Personnelle

Durée : Instantanée

Composants : Aucun

Ce sort permet au Sorcier d'invoquer les pouvoirs de Tzeentch pour accroître son pouvoir. Le Sorcier décide du niveau de magie (supérieur au sien) qu'il désire, et un sort, du niveau sélectionné est déterminé aléatoirement. Attention, il ne gagne pas de Niveau de Pouvoir, juste un seul sort.

L'Enchanteur peut décider que ce nouveau sort agit dans l'immédiat. La première utilisation de ce nouveau sort est gratuite, en revanche, le Sorcier sera dans l'obligation de dépenser le nombre de Points de Magie nécessaire et de posséder le niveau et les composants requis.

Rajout : Chaque fois que le Sorcier use de ce sort, il doit effectuer un jet sur la table des Attributs du Chaos et gagne 1D3 points de folie.

### **Feu Rose de Tzeentch**

Source : Lost and the Damned  
Niveau de Sort : 2  
Points de Magie : 1D3+1  
Portée : 5 mètres  
Durée : Instantanée  
Composants : Aucun

Un rayon de flammes roses sort d'un doigt du Sorcier et touche la cible désignée. Le Sorcier peut désigner 1D6 cibles et celles-ci encaisseront un coup de Force 6. Aucune armure, même du Chaos, n'entre dans le calcul des dommages. Chaque victime a malgré tout le droit à un Test d'Initiative afin d'esquiver le Feu Rose pour n'encaisser que la moitié des dommages.

### **Transformation de Tzeentch**

Source : Lost and the Damned  
Niveau de Sort : 3  
Points de Magie : 1D4+2  
Portée : 24 mètres  
Durée : Instantanée  
Composants : Aucun

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle créature présente dans les 24 mètres autour du Sorcier. La victime a droit à un Test de FM pour contrer les effets dévastateurs du sortilège. Si la victime échoue à ce Test, elle subira les effets ravageurs des pouvoirs mutagènes du Grand Transformateur et son corps s'agitiera de soubresauts incontrôlable durant tout le temps où elle perdra son intégrité physique. La victime mutera à un point tel qu'elle ne sera plus qu'une masse immonde et ravagée de chair informe d'où sortent tout un attirail de mutations extrêmes – tentacules, boyaux externes, déplacements d'organes... La masse informe restera malgré tout consciente, rendant son martyr plus abominable encore.

*Remarque : ce sort est extrême, mais qu'on lance un nombre déterminé de mutations ou pas, il reste que le personnage ne sera plus d'une grande utilité pour le groupe et, il serait préférable pour lui qu'il soit tué. On peut considérer que les témoins de la scène gagne des points de Folie.*

### **Tempête de Flamme de Tzeentch**

Source : Lost and the Damned  
Niveau de Sort : 4  
Points de Magie : 2D6+6  
Portée : 48 mètres  
Durée : Instantanée  
Composants : Aucun

Le Sorcier déchaîne une tempête de flammes roses sur une victime ou un groupe – dans ce cas, 1D6 individus seront touchés – située dans les 48 mètres autour de lui. Les victimes peuvent effectuer un Test d'Initiative pour se soustraire à cette débauche de puissance. Si ce Test échoue, il ne restera plus sur le sol que du sang rosâtre en lieu et place des victimes. Le Round suivant, une Horreur Rose (par flaque) apparaîtra et sera active dans l'instant. Tant qu'elles restent à moins de 48 mètres de leur flaque, les Horreurs ne sont pas sujettes à l'instabilité.

*Remarque : encore un sort extrême, qui pourrait être compensé par le fait que la disparition de l'Horreur Rose (puis des deux Bleues) provoque la réapparition du PJ inconscient. Bien sûr, l'attribution de quelques points de Folie serait largement compréhensible.*

## **MAGIE CHAOTIQUE DE NURGLE**

### **Puanteur de Nurgle**

Source : The Lost and the Damned  
Niveau de sort : 1  
Points de Magie : 2  
Portée : Contact  
Durée : Voir description  
Ingrédients : Aucun

Une cible affectée par ce sort exhale une puissante odeur de pourriture. Celle-ci est tellement écœurante que toute créature vivante située à moins de 12 mètres de la victime doit réussir un Test d'Endurance pour ne pas tomber à genoux pour vomir, devenant une Cible Inerte pendant les 1D6 rounds ou elle est secouée de spasme et expulse allègrement son déjeuné. Dans tous les cas, les créatures en présence de la victime perdront une Attaque. Le sort peut être dissipé à tout moment par le sorcier, un sort de dissipation ou la mort de celui-ci, ou de la victime.

### **Miasmes de Pestilence**

Source : Lost and the Damned  
Niveau de sort: 2  
Points de Magie: 3  
Portée : Contact  
Durée : Voir description  
Ingrédients : Aucun

Ce sort crée un cercle de pourriture infâme de 5 mètres de diamètre autour du Sorcier. Toute créature présente à l'intérieur de la zone voit toutes les caractéristiques de son profil réduites de moitié, à l'entier inférieur.

Ce sort n'affecte pas les Démons, Champions et Hommes-bêtes de Nurgle. Les miasmes de pestilence font effet jusqu'à ce que le lanceur soit blessé, ou sorte de la zone, auquel cas elles se dissipent immédiatement.

### **Flot de Corruption**

Source : Lost and the Damned  
Niveau de sort: 3  
Points de Magie: 7  
Portée: 8 mètres  
Durée : Instantannée  
Ingrédients : Aucun

Le flot de corruption est un jet malodorant de sang putride, de pus, d'asticots, de bave et autres obscénités. Il forme un triangle de 8 mètres de long et de 4 mètres de large à son extrémité. Toute victime dans la zone doit effectuer un Test d'Initiative pour ne pas tomber. Si une victime tombe dans le mucus, elle doit réussir un Test d'Endurance pour ne pas l'avalier et contracter une des maladies de Nurgle. Une victime ne réussissant pas un Test de Dextérité subit les règles de noyade. Toute créature désirant évoluer dans cette masse immonde subit les effets d'un Terrain Difficile, et prendra mille précautions pour ne pas tomber, réduisant ainsi ses caractéristiques de combat de -1/-10.

Si la victime rate un Test, quel qu'il soit, avec une marge de +30, il est automatiquement tué.

Un Démon Majeur, quel que soit son type, ne peut être tué ou affecté par la contagion ou la noyade s'il est touché, mais perd 1D6 Points de Blessures à la place.

### **Vent de Peste**

Source : Lost and the Damned  
Niveau de sort : 4  
Points de Magie: 15  
Portée: 12 mètres  
Durée : Voir description  
Ingrédients : Aucun

Le vent pestilentiel peut être lancé contre toute cible à moins de 12 mètres. Il est accompagné de gémissements portés par le vent, de rires fous et autres sons de mort et de délire. S'il rate un Test de Contagion, l'ennemi est soudain pris d'une horrible maladie lui faisant saigner les yeux, gonfler la langue et se disloquer les organes internes. Chaque créature autour d'un contagieux dans un rayon de 5 mètres doit effectuer un Test de Contagion. C'est donc une réaction en chaîne qui peut être dévastatrice. Les victimes contagieuses subissent un touché automatique de F3, chaque round où elle rate un Test d'Endurance. Arrivé à zéro en Blessure, les contagieux s'effondrent épuisés et, ensuite, la maladie «putréfactose» peut prendre normalement effet.

## **LA MAGIE CHAOTIQUE DE SLAANESH**

### **Soumission**

Source : Slaves to Darkness  
Niveau de sort: 1  
Points de Magie: 3  
Portée: Contact  
Durée : Voir description  
Ingrédients : Porter un symbole de Slaanesh

Ce sort nécessite que le Sorcier touche sa victime. L'action de toucher se résout comme un combat et, si une victime est touchée, elle peut effectuer un Test de Contre Magie afin de se soustraire à ses effets.

Si une victime échoue à son Test de Contre Magie, elle est emplie d'euphorie et se met à rire gaiement jusqu'à ce qu'elle subisse une blessure, éprouvant une certaine jouissance à contempler ce qui l'entoure. Les caractéristiques de la victime sont réduites de moitié et elle devient soit complètement hilare, soit stupide, à chances égales.

### Sur les serviteurs de Slaanesh

La cible subit un malus de -20 à son Initiative mais devient insensible aux effets psychologiques jusqu'à la prochaine aube.

### Sur les serviteurs de Khorne

Contre un serviteur de Khorne ce sortilège et particulièrement néfaste et représente un blasphème au regard du Dieu de la Guerre. La victime, envahie de spasme de plaisir est déroutée par cette sensation impure. Elle craque littéralement, furieuse et impuissante, et se déplace de façon aléatoire pendant 1D6 Round pendant lesquels elle ne peut rien faire d'autre qu'essayer inutilement de se soustraire aux sensations perverses qui violent son intégrité. Elle hurlera sa rage et son plaisir pour terminer cette débauche par le silence de la mort.

### **Pavane de Slaanesh**

Source : Slaves to Darkness

Niveau de sort: 2

Points de Magie: 8

Portée: 40 mètres

Durée : Voir description

Ingrédients : une bouteille de vin

Le Sorcier peut envoyer ce sort contre une cible se trouvant dans un rayon de 40 mètres autour de lui. La victime doit réussir un Test de Contre Magie pour se soustraire aux effets de la Pavane.

Dans le cas d'un échec, la victime se met à faire des galipettes et des bonds incontrôlés en proie à une joie surnaturelle. Elle est alors incapable de faire quoi que ce soit (tirer, combattre, se déplacer). La Pavane dure tant que la victime n'est pas blessée ou que le Sorcier décide d'en annuler les effets.

### **Rayon de Slaanesh**

Source : Slaves to Darkness

Niveau de sort: 3

Points de Magie: 8

Portée: 40 mètres

Durée : Instantannée

Ingrédients : Porter un symbole de Slaanesh

Le Rayon de Slaanesh est la version à distance du sortilège cité plus haut, Soumission.

### **Malédiction Charnelle**

Source : Slaves to Darkness

Niveau de sort: 1

Points de Magie: 5

Portée: 40 mètres

Durée : Voir description

Ingrédients : un membre humain, 144 araignées vivantes, le tout cousu ensemble dans un sac fait de peau de Gobelin, de Gnome ou de Halfeling.

Le Sorcier désigne sa victime qui doit réussir un Test de Contre Magie si elle est mortelle ou subir les effets suivants :

A chaque Round après que le sort ait été lancé, la victime ne pourra rien faire d'autre que d'hurler de douleur en regardant avec horreur les transformations que subit son corps. Chaque round, lancer 1D10 et consulter la table suivante.

#### 1D10 Description

- 1-3 La victime se met à grossir de façon obscène, faisant rompre muscles et tendons et les répandant sur une surface couverte de 2D4 sur 2D4 mètres. Ces excroissances poussent dans une direction aléatoire déterminée par le lancé d'1D4 :
- | D4 | Direction |
|----|-----------|
| 1  | Devant    |
| 2  | Gauche    |
| 3  | Derrière  |
| 4  | Droite    |
- 4-6 Une excroissance tentaculaire s'extirpe violemment du corps de la victime dans une direction déterminée aléatoirement, à une distance de 2D10 mètres. Utilisez 1D12 pour déterminer cette direction sur une montre.
- 7-8 La victime, et toutes ses excroissances, se déplacent aléatoirement sur une distance de 2D6 mètres.

Toute créature en contact avec une excroissance subit une attaque à CC49. Si l'attaque réussit, le défenseur ne subit aucun dommage mais est entravé par la masse de chair qui se développe autour de son corps et il subit les règles de la noyade. Une victime entravée ne peut rien faire d'autre que se débattre inutilement et, si elle n'est pas libérée au bout des deux round suivant la première touche, elle est irrémédiablement broyée.

La victime de la Malédiction Charnelle est définitivement perdue et subira continuellement les effets de la malédiction en se développant sans cesse. Elle ne pourra être blessée que par les attaques basées sur le feu.

## **LES ARMES DU CHAOS**

Les Suivants et les Démons du Chaos peuvent utiliser deux types d'armement magique : les Armes du Chaos et les Armes Démons.

Les Armes du Chaos ont des pouvoirs magiques relativement limités faisant parties intégrantes de l'arme. Ceux-ci sont déterminés aléatoirement pour chaque lame. Bien qu'une arme créée grâce au système présenté dans cette section puisse être assez puissante, la plupart modifient seulement les aptitudes et les capacités de leur porteur.

Les Armes Démons, quant à elles, ont des capacités et des pouvoirs propres, dépendant du Démon emprisonné dans la lame.

Les Armes du Chaos sont toujours des armes blanches d'un certain type : épées, haches, masses ou autres.

Les règles présentées ici peuvent être appliquées à n'importe quel type d'arme de corps à corps, mais pas aux armes de jet ou à feu. Bien que la forme d'un Arme du Chaos ne fasse aucune différence quant à ses fonctions, la grande majorité de ces armes sont des épées d'une sorte ou d'une autre.

## **PROPRIETES DES ARMES**

Les capacités des Armes du Chaos créées avec le système présenté ici sont appelées propriétés. Cela permet de les différencier des pouvoirs accordés aux suivants du Chaos sous la forme d'Attributs et de Grâces.

Les suivants du Chaos peuvent être affectés par les propriétés d'une lame qu'ils transportent, au même degré que leurs Attributs et capacités propres. Une propriété ne fait effet que lorsque que son porteur tient l'arme en main.

## **PROPRIETES COMMUNES**

Toutes les Armes du Chaos ont certaines qualités en commun, quelles que soient leurs propriétés individuelles. Toutefois, ces propriétés communes ne sont pas les mêmes que celles des armes magiques «ordinaires».

1-Une Arme du Chaos a une aura magique automatiquement détectée par un sorcier ayant la compétence «sens de la magie» qui la touche.

2-Les Armes du Chaos peuvent blesser les créatures immunisées aux effets des armes normales.

3-Les Armes du Chaos peuvent dissiper n'importe quelle Aura née d'un sortilège entrant en contact avec elle.

4-Les effets des Armes du Chaos ne peuvent être évités par un Test de Conte Magie, sauf si cela est précisé.

## **DETERMINER LES PROPRIETES**

Les Armes du Chaos sont générées aléatoirement en utilisant le Tableau de Propriétés d'Armes du Chaos ci-dessous. Un joueur n'a pas de contrôle direct sur les pouvoirs d'une arme en particulier. Les suivants du Chaos doivent prendre ce qui est disponible dans les forges de leur dieu tutélaire.

Une Arme du Chaos peut avoir n'importe quel nombre de propriétés, mais ne peut avoir deux fois la même. Toutes les propriétés en double doivent être relancées, à moins que la propriété dédoublement n'ait été obtenue. Les joueurs n'ont aucune sorte d'influence sur la nature des propriétés d'une arme donnée et les capacités propres de leur personnage n'est pas à prendre en compte.

Le Tableau de propriétés d'armes du Chaos nécessite un D1000. Dans la plupart des cas, des pouvoirs variables doivent être choisis quand une propriété est déterminée. Par exemple, les Blessures sont générées aléatoirement à chaque fois que l'arme est utilisée.

## **TABLEAU DE PROPRIETES DES ARMES**

### **001-013 Absorption de Magie**

La lame a été forgée à partir de l'épine dorsale d'un Chien de Khorne, mêlée de métal noir et d'airain et refroidie dans la salive d'un magicien.

Elle absorbe tous les sorts lancés contre son porteur, ces sorts n'ont aucun effet. Le sort est, de plus, retenu dans la lame, et le porteur peut le relâcher (sans coût de points de magie) dans la journée. Seul un sort peut être retenu dans la lame, mais un sort peut en effacer un précédent, à la préférence du porteur.

### **014-026 Affaiblissement**

La lame est affamée de la force vitale des créatures vivantes, et ne peut être satisfaite, quelle que soit la quantité de nourriture que l'on lui donne.

Elle réduit la force de la cible d'un point à chaque fois qu'elle touche. Aucune blessure n'est nécessaire, un simple contact suffisant. Si la force de la cible tombe à 0, elle meurt.

### **027-039 Aléatoire**

La lame est hautement instable, faite de matériaux du Chaos et garnie d'un pommeau en pierre du Warp. Chaque jour, la lame possède des pouvoirs différents. Elle a 1D6 pouvoirs à tirer dans cette table en début de journée et ce, jusqu'à la suivante.

### **040-052 Animation**

La lame est douée de mouvement et agit de la même manière qu'une arme magique de même pouvoir.

### **053-064 Appétit de Mort**

La lame a été chauffée au-dessus sur le feu d'un cœur brûlant, et désire uniquement goûter le sang du cœur de ses ennemis. Elle donne à son porteur un bonus de +10 sur ses jets de dégâts, lorsqu'il attaque avec l'épée.

### **065-077 Attaque en Puissance**

Cette lame émoussée et non polie est faite d'un os de Démon.

Elle permet à son porteur d'effectuer une attaque de force 10 une fois par jour. Le porteur doit décider d'utiliser cette capacité après qu'il ait

touché une cible, mais les armures sont toujours prises en compte.

### **078-090 Bannissement**

La lame a été forgée sur un feu d'os et trempée dans le sang d'un Nécromancien.

Ce procédé donne au porteur la possibilité d'utiliser le sort démoniaque Conjuración à un niveau aléatoire. Cela ne coûte pas au porteur de points de magie, et ne compte pas comme si il utilisait le sort du même nom; seuls les effets sont identiques.

### **091-103 Blessure**

La lame se déforme dans les blessures qu'elle cause, buvant la souffrance de ses victimes à mesure qu'elle la cause.

Les dégâts que provoque la lame sont multipliés par 1D3.

### **104-116 Chantante**

La lame émet un chant ressemblant à celui d'une sirène qui affecte tous ceux qui l'entendent.

Toute figurine à moins de 24 mètres qui rate son test de Volonté doit se déplacer pour arriver au contact du porteur, puis ne fait plus qu'écouter le chant. Les victimes envoûtées par le chant ne peuvent bouger, attaquer ou se défendre.

Les effets du chant durent jusqu'à ce que la victime réussisse un jet de Volonté.

### **117-128 Charisme**

La lame a en elle l'esprit immortel d'un puissant guerrier mortel. Elle accroît le Commandement de son porteur (et son bonus de commandement) de 10 points, jusqu'à un maximum de 100.

### **129-141 Commandement**

L'arme est une épée magnifiquement travaillée et gravée de redoutables runes. Son porteur est une créature possédant une vraie personnalité de leader. Toutes les troupes alliées à moins de 48 mètres peuvent effectuer leurs tests de Commandement en utilisant la valeur de Cd du porteur plutôt que la leur.

### **142-154 Créature**

L'épée a en elle l'esprit et la volonté d'une créature. Bien souvent, la créature a été utilisée pour refroidir la lame durant sa fabrication. En

conséquence, cette lame possède certains pouvoirs additionnels dépendant de la créature utilisée.

Lancez un D20 sur le tableau ci-dessous pour connaître les propriétés de la lame:

- 1-2 Cokatrice
- 3-5 Dragon
- 6-8 Minotaure
- 9-11 Squelette
- 12-14 Araignée
- 15-17 Troll
- 18-20 Apparition

**Cokatrice:** La lame a été forgée dans la queue solidifiée d'une Cokatrice, et son pommeau est fait du crâne de cette même bête.

Les touches infligées par cette lame ne causent pas de blessures normales. A la place, la cible doit effectuer un jet de Contre Magie. Si le test est un échec, la cible est pétrifiée et vaincue. La lame cause la peur aux créatures de moins de trois mètres. Pour finir, l'épée peut également conférer à son porteur la capacité de vol sur 4+ sur un D6, de la même manière qu'une épée de type Dragon.

**Dragon:** Cette lame a été taillée et extraite d'une unique écaille de dragon, et refroidie dans la salive de ce dragon.

La lame peut cracher une langue de feu comme celle d'un souffle de dragon. La lame permet aussi à son porteur de voler comme un planeur.

**Minotaure:** La lame a été forgée sur une enclume faite de crânes de Minotaures, et refroidie dans un bassin de sang.

La lame ignore les armures. Le porteur de l'épée est sujet à la soif de sang.

**Squelette:** La lame a été forgée à partir de vertèbres fondues en une seule masse par la magie des arcanes. Elle est terminée par des dents d'humains innocents.

La lame provoque la peur chez toutes les créatures vivantes. Le porteur de l'épée est

immunisé à tout effet psychologique, et les attaques empoisonnées demandent un test d'Endurance avec une bonus de 20%.

**Araignée:** La lame a été refroidie dans le venin de centaines d'araignées, et sertie de soie lors de ses trempes successives.

La lame est empoisonnée, donnant un bonus de +1 en Force au porteur, et un malus de 20% aux jets d'Endurance de la victime.

Si le porteur est attaqué par du feu ou arrive à moins de 12 mètres d'un feu, il doit effectuer un test de peur. Il est immunisé à tous les autres effets psychologiques.

**Troll:** La lame a été profondément trempée dans du sang de Troll, et sa pointe régulièrement testée en la plantant dans un Troll encore vivant.

La lame peut cracher des acides digestifs une fois par jour. La puissance de l'acide est la même que pour un critique sur un Troll.

**Apparition:** La lame a été chauffée au-dessus d'un feu de poussière de tombes et d'âmes suppliantes, en refroidie dans un humain vivant.

La lame à une attaque Glaciale automatique: à chaque touche la lame draine un point de Force à la cible. Les créatures réduites à 0 points de force sont vaincues. L'arme cause la Peur aux créatures vivantes.

D'autres types d'Armes-Créatures sont possibles, à vous de vous sentir libre d'en créer de nouvelles.

### 155-167 Cri

La lame a été lavée dans les larmes de femmes et d'enfants. Son porteur peut lui ordonner d'émettre un terrible cri perçant, qui met à la torture tous ceux qui l'entendent. Lors du tour pendant lequel ce cri peut être entendu, toutes les créatures vivantes (amies et ennemis) à moins de 24 mètres doivent effectuer un test de peur.

Le porteur de la lame n'est pas affecté par le cri.

### **168-180 Dégâts**

La lame cause des dommages importants : ignorez les points d'armure (sauf s'ils sont magiques) et calculez les dégâts causés normalement, puis multipliez le résultat par 1D4.

### **181-192 Dégénération**

La lame a une apparence putréfiée et pourrie. Elle a la même capacité que l'arme magique du même nom.

### **193-205 Désenchantement**

La lame est un fléau pour toutes les créatures utilisant la magie, et est incrustée de runes et de symboles arcaniques.

La lame réduit le total de points de magie ou de points de pouvoirs démoniaques de la cible (si elle en possède) d'1D6 à chaque fois qu'elle touche. Cela ne nécessite pas de blessures réelles, un simple touché suffisant. Les points de magie drainés de cette façon peuvent être ajoutés au total du porteur sans limite.

### **206-018 Destructrice de Magie**

Si cette lame incrustée de runes réussit une touche contre une créature portant un ou plusieurs objets magiques, lancez un D6. Sur 5+, toutes les propriétés magiques d'un des objets de la cible sont détruits. Si la cible possède plusieurs objets, déterminez aléatoirement lequel est affecté.

### **219-231 Déviation**

La lame a été forgé dans un métal léger et aéré, et permet à son porteur de dévier un nombre d'attaques à distance égal à sa capacité d'arme par round. La décision de dévier ou non un projectile ne doit être prise qu'après que les jets de toucher aient été effectués.

### **232-244 Disparition**

La lame est faite d'un métal gris qui semble par moments se dissoudre en un souffle de fumée ou de poussière.

\$

Cela fait perdre de leur consistance à ceux qu'elle frappe et les fait éventuellement disparaître. A chaque fois que l'épée touche, réduisez toutes les caractéristiques de la cible d'un point ou de 5% dans le cas de caractéristiques en pourcentages). Au début de chaque round suivant, les caractéristiques de la cibles sont encore réduites d'un montant similaire. Quand l'une des

caractéristiques de la victime tombe à zéro ou en dessous, celle ci disparaît complètement, chassée de la réalité et renvoyée dans le Royaume du Chaos.

### **245-256 Double Dégâts**

La lame a été magiquement forgée, et enchantée pour se tourner et se tordre dans une plaie. Lancer un 2D6 pour les dégâts.

### **257-269 Empoisonnée**

Le métal de la lame est teinté et venimeux car il a été refroidi dans du poison. Les attaques effectuées avec cette lame ont un bonus de +1 en Force. La force ne peut dépasser 10 grâce à cette propriété.

### **270-282 Enchantée**

La lame est enchantée et finement travaillée, incrustée de runes le long de son tranchant et agrémentée de scènes de batailles. Elle peut toucher et blesser les cibles immunisées aux armes non-magiques, mais n'a pas d'autre propriété.

### **283-295 Ensorcelée**

La lame a une personnalité maligne qui lui est propre, et prend un grand plaisir à attirer ses porteurs, qu'elle juge toujours indignes de la porter, au cœur du danger.

Lancez 4D10+40 pour déterminer sa Volonté. A chaque début de tour, lancez deux D10, un pour la lame et l'autre pour le porteur, et additionnez le résultat à leurs Volontés respectives. Si le total de la lame est le plus grand, elle contrôle son porteur pour un tour. Si un autre résultat est obtenu, le porteur parvient à contrôler sa lame et peut l'utiliser normalement pendant ce tour. Relancez le dé une nouvelle fois sur cette table pour déterminer une seconde propriété pour cette lame.

### **296-308 Epée Energétique**

Cette lame est une merveille de technologie anachronique: une arme de pure énergie tirée du cœur d'une étoile. Toutes les attaques effectuées avec cette lame ont une force de 5 (plutôt que d'utiliser la force du porteur) . L'arme ignore les armures portées par la victime.

### **309-320 Epée Tronçonneuse**

La lame est une machine tourbillonnante de mort et de destruction, alimentée par d'anciennes technologies arcaniques.

Toutes les attaques effectuées avec cette lame sont de Force 5. Les armures sont ignorées. De plus, l'armure à la localisation touchée est diminuée d'un PA de façon permanente. Un bouclier peut être détruit à la place.

### **321-333 Extase**

La lame a été polie jusqu'à un brillant impossible, et a maintenant un effet éblouissant et hypnotique. Toutes les figurines ennemies à moins de 12 mètres du porteur de la lame sont sous l'effet de la stupidité jusqu'à ce qu'elles réussissent un test de volonté. Ce test doit être effectué au début de chaque tour pour se libérer des effets de la lame.

### **334-346 Fatigue**

La lame réduit l'endurance de la cible d'un point à chaque fois qu'elle touche. Cela ne nécessite aucune blessure, un simple contact suffisant.

Si l'endurance d'une cible est réduite à zéro, celle-ci est tuée.

### **347-359 Férocité**

La lame a été forgée à partir d'armures d'anciens Champions du Chaos et permet à son porteur d'effectuer une attaque d'arme supplémentaire.

### **360-372 Flagellation**

La lame est faite de métal vivant, et on lui a donné la forme d'un serpent ou d'une langue. Elle peut être utilisée pour attaquer un adversaire éloigné d'une distance allant jusqu'à 12 mètres. La lame se tend jusqu'à sa longueur maximale, attaque, puis revient à sa taille et à sa forme normales. La cible peut effectuer un jet de parade ou esquive, mais ne peut attaquer le porteur de la lame, à moins qu'il n'en ait la possibilité grâce à une arme magique ou à un attribut du Chaos.

### **373-384 Flamme**

N'ayant jamais été refroidie, la lame a été enchantée pour retenir la chaleur de sa fabrication. Elle s'enflamme lorsqu'elle est sortie de son fourreau, causant la peur chez certaines. Elle est similaire à l'arme magique de même nom.

### **385-397 Force**

La lame pulse d'une vie malsaine, et on peut y distinguer les battements d'un cœur profondément enfoui sous le métal.

Une partie de cette vitalité surnaturelle est transmise au porteur, faisant monter sa Force d'1 point.

### **398-410 Force Magique**

La lame (une épée de force) émet une pulsation de pouvoir et est grandement affectée par le flot d'énergie magique. Le porteur peut dépenser des points de magie (s'il en a) pour accroître la force des attaques de l'épée. Chaque point de magie dépensé ajoute 1 point à la force de l'attaque.

### **411-423 Frénétique**

La lame permet à son porteur d'infliger un nombre d'attaque égal à sa capacité de combat/10. La première de ses attaques est faite avec la CC du porteur, mais les suivantes sont faites avec une pénalité cumulative à la CC de -10. Par exemple, la première attaque se fait avec la CC, la seconde avec la CC-10, la troisième avec la CC-20, et ainsi de suite.

### **424-436 Gel**

Cette lame d'acier acérée a été forgée sur une enclume de glace, chauffée dans un brasier glacial et refroidie dans un bassin de feu. Lancez 1D6 lorsqu'une créature vivante subit des dégâts à cause de cette lame. Sur 2+, la cible est automatiquement tuée. La victime n'a droit à aucun jet de sauvegardes.

### **437-448 Hachage**

La lame a une pointe acérée, et a été enchantée pour rentrer et sortir de la plaie de façon répétée. Elle cause de façon variable des dégâts multipliés par 1D6 !

### **449-461 Haine**

La lame a été forgée grâce à l'esprit et à l'âme d'une créature, et est maintenant sujette à la haine de cette créature. Elle transmet ce sentiment irrationnel à son porteur.

Lancez 1D100 sur le tableau donné à la référence Peur pour déterminer la cible de la haine de la lame. Lorsqu'elle est utilisée contre ces créatures, elle double le nombre d'Attaque de son porteur.

La lame peut affecter les ennemis immunisés aux armes non-magiques, même si elle ne les hait pas, mais elle n'a pas d'autre propriété.

#### **462-474 Horde de Squelettes**

La lame est incrustée de runes nécromantiques et de symboles pour capturer ses victimes et les mettre en servitude à son porteur.

Chaque fois que la lame tue un ennemi, celui-ci devient un Mort-Vivant contrôlé par le porteur pour une période de 24 heures. Les caractéristiques de la victime sont maintenant celle d'un simple squelette.

#### **475-787 Hululement**

La lame émet un hululement assourdissant et décourageant pour les ennemis assez malchanceux pour l'entendre. Toutes les créatures vivantes à moins de 24 mètres sont sujettes à la peur.

#### **488-500 Hurlement**

La lame hurle un chant de haine et de désespoir qui décourage ceux qui se trouvent à moins de 24 mètres d'elle.

Tous les ennemis vivants entendant ce chant sont sujets à la peur.

#### **501-512 Illusion**

La lame est gravée de runes et son pommeau est fait du crâne d'un illusionniste. Son porteur peut avoir une apparence illusoire qui dissimule sa vraie nature. Tous les effets psychologiques produits par le porteur sont ignorés tant que la lame n'est pas utilisée en combat. Si c'est le cas, l'apparence illusoire disparaît pour le restant de la journée.

#### **513-525 Immunité**

La lame a été refroidie dans le sang d'hommes braves et nobles, et accroît l'endurance de son porteur d'1D3 points, jusqu'à un maximum de 10.

#### **526-538 Impunité**

Le pommeau de la lame et sa garde sont faits du cœur encore vivant d'un serviteur déchu des dieux du Chaos. Elle accroît les points de vie de son porteur de moitié.

#### **539-551 Ininflammable**

La lame a un pommeau et une garde faites des larmes solidifiées d'une victime du feu du Chaos et des Démons tourmenteurs.

Elle confère à son porteur une immunité à toutes les attaques basées sur le feu, les sorts de Boule de feu et les souffles de Dragon inclus.

#### **552-564 Intelligence**

La lame a été forgée entre deux crânes de scribes, et refroidie dans un feu de livres de savoir interdits. Elle accroît l'intelligence (et le bonus d'intelligence) de son porteur de 10 points chacun, jusqu'à un maximum de 100.

#### **565-576 Invocation de Guerrier**

La lame a été lavée dans le sang de nombreux guerriers, et refroidie dans leurs cœurs encore vivants. Ces guerriers morts-vivants sont liés à cette lame sombre pour une éternité de servitude.

Une fois par jour, le porteur de la lame peut invoquer les servants de cette lame. Un groupe d'1D6 Humains, avec des profils standards et portant des armures du Chaos, apparaissent à moins de 8 mètres du porteur. Ils sont armés de lames enchantées qui peuvent toucher les créatures immunisées contre les armes non-magiques. Elles n'ont pas d'autres propriétés. Ces guerriers serviront celui qui les a invoqués pendant la journée, puis disparaîtront.

#### **577-589 Invocation de Squelettes**

La lame est faite d'os ayant fusionnés, polis jusqu'à être aussi tranchants qu'une lame de rasoir et décorés de runes de sang.

Une fois par jour, le porteur de la lame peut invoquer les esprits de ceux que la lame a tués pendant la phase de magie. Une unité de 2D6 Squelettes avec des profils standards apparaissent alors à moins de 8 mètres du porteur. Ces squelettes suivront les ordres de celui qui les a invoqués pendant la même journée.

#### **590-602 Jet**

La lame peut être projetée contre un ennemi à moins de 24 mètres en utilisant la CT et la Force du porteur.

Si l'attaque est réussie, la lame retourne automatiquement dans la main de son porteur. En revanche, si l'attaque est ratée (si le jet pour

toucher rate), la cible peut attraper la lame en effectuant un test d'Initiative.

La cible peut alors utiliser la lame comme si elle était sienne.

### **603-615 Lâcheté**

La lame a été fêlée pendant sa fabrication et apparaît décolorée et rouillée. Elle refusera de combattre, à moins que son porteur ne réussisse un test de Volonté au début de tout combat. S'il échoue, le porteur ne pourra effectuer aucune attaque avec cette arme tant que le combat fait rage. Relancez le dé sur la table pour déterminer une seconde propriété à cette lame.

### **616-628 Lévitiation**

La lame est garnie des pouvoirs magiques et des cendres d'un mutant ayant le pouvoir de lévitation. Elle est dotée des mêmes pouvoirs que l'arme magique du même nom.

### **629-640 Mange-Esprit**

Cette lame ressemblant à un os possède une faim insatiable pour les sentiments et les pensées de ceux qu'elle touche.

La lame ne cause aucun dégât physique lorsqu'elle touche sa cible, c'est-à-dire qu'aucune blessure n'est infligée. A la place, les caractéristiques de Cdt, Int, CI et Volonté de la cible sont réduites à zéro.

La cible devient stupide immédiatement, et perd toutes ses capacités. N'oubliez pas qu'un mage perdant des points d'intelligence perd aussi des sorts !!!

### **641-653 Pacte avec la Mort**

La lame a été partiellement refroidie dans le sang et l'esprit d'une créature, lui donnant un désir d'apaiser son feu intérieur dans plus de ce même sang. La lame peut donc anéantir un type spécifique de créature, détruisant son esprit et sa personnalité de même que son corps.

Quand une cible appropriée est touchée par la lame, elle se dissout en un petit tas de poussière et est automatiquement vaincue. Lancez un D100 sur le tableau ci-dessous pour savoir quel est le type de créature affectée.

## **D100 Créature**

---

|       |   |
|-------|---|
| 01-04 | Hommes-bêtes, Minotaures et autres types d'hommes bêtes   |
| 05-08 | Créatures du Chaos, Enfants du Chaos  |
| 09-12 | Démons. Lancez 1D6, sur 1,2,3 ou 4, n'a de pouvoir que sur les démons Mineurs. Sur 4+, elle fonctionne sur tous les types de Démons |
| 13-16 | Dragons   |
| 17-20 | Nains et gnomes   |
| 21-14 | Elémentaux  |
| 25-28 | Elfes   |
| 29-32 | Fimirs  |
| 33-36 | Géants  |
| 37-40 | Gnomes  |
| 41-44 | Gobelins  |
| 45-52 | Humains   |
| 53-56 | Hommes-lézards  |
| 57-60 | Suivants du Chaos mortels, incluant aussi les Enfants du Chaos  |
| 61-64 | Ogres   |
| 65-68 | Orcs  |
| 69-72 | Skavens   |
| 73-76 | Slanns  |
| 77-80 | Trolls  |
| 81-84 | Morts-vivants   |
| 85-88 | Créatures-garous  |
| 89-92 | Magiciens, sorciers et autres lanceurs de sorts similaires  |
| 93-96 | Zoat  |
| 97-99 | Créatures d'alignement Bon  |
| 00    | Créatures d'alignement Mauvais  |

Contre d'autres types de créatures, la lame peut blesser son adversaire même s'il est immunisé contre les armes non-magiques, mais n'a pas d'autres pouvoirs.

### **654-666 Parade**

La lame a été créée par un maître d'armes. Elle peut parer automatiquement une ou plusieurs attaques de ses adversaires. La décision de parer ou non un coup ne doit être prise qu'après que les jets pour toucher aient été effectués.

Pour chaque coup paré, la lame "utilise" l'une des attaques du porteur. Une attaque utilisée pour parer ne peut être utilisée pour attaquer dans le même tour.

### **667-679 Passivité**

La lame a été infusée avec l'essence volée d'un vieil homme endormi, et forgée sur le dos d'un jeune innocent. Elle réduit l'Initiative de sa cible de 10% à chaque fois qu'elle touche. Aucun

dégât n'est nécessaire, un simple contact suffisant. Si l'Initiative de la cible est réduite à 0, elle est paralysée, et ne peut plus effectuer d'actions pour le restant de sa vie !

### **680-692 Perceuse**

La lame est assoiffée du sang de ses ennemis, et refuse d'être déviée de ce but.

Les créatures portant une armure non-magique n'ont pas de protection contre les dégâts causés par cette lame acérée de façon surnaturelle.

### **693-704 Peste**

La lame est infectée d'une horrible maladie Chaotique. Lors de sa forge, de son trempage et de son refroidissement, des mutants malades furent utilisés pour tester la pointe de la lame, si bien qu'elle est maintenant teintée.

Les lames originellement reçues par les suivants de Nurgle sont infectées par la Pourriture de Nurgle. Voir le livre de règle.

### **705-717 Peur**

La lame a peur d'un type de créatures, et cela se transmet à son porteur. De plus, lors d'un combat contre l'une de ces créatures, aucune attaque d'arme n'est permise au porteur. Celui-ci doit utiliser d'autres types d'attaques, s'il en possède. Lancez 1D100 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer les créatures dont la lame a peur:

#### **D100 Créature**

---

|       |   |
|-------|---|
| 01-04 | Hommes-bêtes, Minotaures et autres  |
| 05-08 | Créatures du Chaos, Enfants du Chaos  |
| 09-12 | Démons. Lancez 1D6, sur 1,2,3 ou 4, n'a de pouvoir que sur les démons Mineurs. Sur 4+, elle fonctionne sur tous les types de Démons |
| 13-16 | Dragons   |
| 17-20 | Nains   |
| 21-14 | Elémentaux  |
| 25-28 | Elfes   |
| 29-32 | Fimirs  |
| 33-36 | Géants  |
| 37-40 | Gnomes  |
| 41-44 | Gobelins  |
| 45-52 | Humains   |
| 53-56 | Hommes-lézards  |
| 57-60 | Suivants du Chaos mortels, dont les Enfants du Chaos  |
| 61-64 | Ogres   |

|       |   |
|-------|---|
| 65-68 | Orcs  |
| 69-72 | Skavens   |
| 73-76 | Slanns  |
| 77-80 | Trolls  |
| 81-84 | Morts-vivants                                   |
| 85-88 | Créatures-garous                                |
| 89-92 | Magiciens, sorciers et autres lanceurs de sorts |
| 93-96 | Zoat  |
| 97-99 | Créatures d'alignement Bon                      |
| 00    | Créatures d'alignement Mauvais                  |

Dans les autres cas, la lame peut blesser les ennemis immunisés aux armes non-magiques, mais n'a pas d'autres propriétés.

### **718-730 Protection**

La lame permet à son porteur d'empêcher un certain type de créature d'approcher à moins de 8 mètres. Le porteur ne peut lui non plus s'approcher à moins de cette distance de ces créatures.

Les créatures repoussées par la présence du porteur doivent être d'un type spécifique: Elfes, Gobelins, Squelettes, Démonettes, etc. Le type de créature est déterminé par l'utilisateur de la lame, une fois par jour. Ces créatures ne peuvent attaquer le porteur au corps à corps, mais peuvent toujours utiliser des armes à projectiles ou des sorts.

### **731-743 Puissance**

La lame rouge sang a une vie propre, et saigne à chaque fois qu'elle sert à parer un coup. Cependant, la force du porteur est accrue de trois points lorsqu'il effectue une attaque (jusqu'à un maximum de 10). La force des autres attaques du porteur n'est pas affectée.

### **744-756 Rapidité**

Cette lame est faite du plus léger de tous les métaux, percée de trous et gravées de symboles d'air et de runes.

Elle accroît l'Initiative de son porteur d'1D100% jusqu'à un maximum de 100.

### **757-768 Réflexion Magique**

Aux yeux des ignorants, la lame est rustique, avec une mauvaise finition. Elle est toutefois le plus parfait des miroirs pour toute forme de magie.

La lame peut renvoyer n'importe quel sort lancé contre son porteur au magicien qui l'a envoyé. Le sort n'est renvoyé que si le porteur réussit à obtenir un test de CC. Le lanceur de sort subit tous les effets d'un sort renvoyé mais a droit à un jet de sauvegarde magique si c'est normalement le cas.

### **769-781 Relique**

La lame a été faite de sang ou d'os broyés d'une créature bonne et noble de haute lignée.

La lame confère à son porteur un bonus de +D3x10 aux jets de CC ou cause 1D6 de dégâts supplémentaires (mais pas les deux) lorsqu'elle est utilisée contre un certain type de créature. La décision d'utiliser l'un des pouvoirs d'une Relique peut être faite par son porteur à chaque fois qu'il l'utilise.

Lancez 1D6 : sur 1 ou 2, la relique fonctionne contre les créatures mortes-vivantes. Sur 3+, la lame a été créée pour détruire les êtres Démoniaques. La lame sera efficace contre tous types de morts-vivants ou d'êtres démoniaques (selon le type de créature contre lequel elle est efficace).

Pour finir, la lame est incapable d'attaquer des créatures d'alignement bon ou loyal. Si le porteur l'utilise pour attaquer l'une de ces créatures, il sera paralysé pour 24 heures.

Contre d'autres types de créatures, la Relique peut toucher et blesser des ennemis immunisés contre les armes non-magiques, mais n'a pas d'autre propriété.

### **782-794 Résistance**

La lame est incroyablement résistante, faite d'un métal fin et sans faille. Elle accroît l'Endurance de son porteur d'1 point, jusqu'à un maximum de 10. De plus le porteur gagne les bénéfices de la compétence « Immunité aux Maladies ».

### **795-807 Respiration**

La lame a une surface garnie d'écailles et une poignée en peau de requin. Elle permet à son porteur de respirer sans danger, même sous l'eau. En conséquence, le porteur est immunisé contre toutes les attaques de gaz ou similaires, comme par exemple le Musc envoûtant des Démonettes de Slaanesh.

### **808-820 Riposte**

La lame est accoutumée à tous les types de coups et de techniques de bataille, car elle a été forgée par un maître artisan qui chuchota ses secrets au métal brut. Elle peut automatiquement parer une attaque d'un ennemi par round, sans utiliser aucune des attaques du porteur.

La décision de bloquer ou non un coup ne doit être prise qu'après que les jets pour toucher aient été effectués.

### **821-833 Sainteté**

La lame a été forgée à partir du désespoir de ceux qui refusent de mourir, et lavée dans les prières de ceux qui craignent la mort. Elle a de grands pouvoirs contre les morts-vivants et les créatures éthérées. Elle détruit toutes ces créatures à moins de 8 mètres du porteur.

Les héros morts-vivants peuvent se replier hors de portée des effets de la lame, mais s'ils en sont incapables ou s'ils ne le font pas, ils sont également détruits.

Pour finir, les héros morts-vivants, Champions squelettes du Chaos et autres se trouvant à moins de 24 mètres de cette lame sont conscients de sa présence et de ses pouvoirs destructeurs.

### **834-846 Sang-Froid**

La lame accroît le CI de son porteur de 10%. Peut être tiré plusieurs fois, jusqu'à un maximum de 100% dans la caractéristique.

### **847-859 Sauvagerie**

Cette lame sanguinaire a été refroidie dans le sang et l'âme d'une bête ou d'un Humain dément.

La lame donne à son porteur 1D3 attaques supplémentaires.

### **860-872 Scintillante**

La lame a été polie par magie jusqu'à un résultat parfait, et la réflexion éblouissante réduit la CC de ses ennemis d'1D4x10, jusqu'à un minimum de 1.

### **873-885 Sommeil**

La lame a été forgée dans les chuchotements des plus noirs des Démons. Elle peut "endormir" une unique figurine à moins de 12 mètres pendant 1D6 tours. La victime ne peut rien faire d'autre

que ronfler calmement pendant ce laps de temps, et ne peut pas être réveillée.

Si la cible a une Intelligence supérieure ou égale à 18, elle peut effectuer un test de Volonté pour éviter de s'endormir.

### **886-897 Sort**

La lame est étrangement faite, et contient l'esprit d'un magicien prisonnier. Elle peut lancer au moins un sort déterminé aléatoirement. Lancez 1D4 pour déterminer le niveau du sort le plus puissant que la lame peut lancer. Elle peut également lancer un sort de chaque niveau inférieur à celui déterminé plus haut.

Générez aléatoirement un sort de chaque niveau que la lame peut lancer. Elle peut lancer chacun de ces sorts une seule fois par jour. Aucun point de magie n'est dépensé pour lancer ces sorts.

### **898-910 Souffle Ardent**

L'épée a été forgée à partir d'une seule flamme, scellée à l'intérieur d'une lame vacillante de métal noir. Elle peut émettre un souffle ardent depuis sa pointe contre n'importe quelle créature cible à moins de 12 mètres.

Le souffle touche automatiquement ses cibles, causant des blessures de D3 F3. Contre des cibles inflammables, la force du souffle passe à 5. Les points d'armure sont ignorés

### **911-923 Souffle Glacial**

L'arme est forgée dans un seul morceau de glace éternelle, qui ne fond jamais.

Elle peut émettre un souffle de glace par sa pointe contre une créature quelconque à moins de 12 mètres.

Ce souffle touche automatiquement sa cible, causant des blessures de 1D3 FE4. Contre des cibles mortes-vivantes, la force du souffle tombe à 2.

### **924-936 Subtilisation**

La lame a été chauffée sur un feu d'âmes affamées, et son tranchant travaillé dans une centaine de bouches mordant l'air.

A chaque fois que cette lame cause une blessure, son porteur peut sélectionner une caractéristique du profil de son adversaire et la réduire de

moitié. Cette caractéristique "volée" est alors ajoutée au profil du porteur pour le restant de la journée.

### **937-949 Vampire**

La lame a une soif inextinguible de sang chaud. Elle a été forgée de métal taché de sang, refroidie dans du sang et polie avec du sang séché. Son seul but est l'absorption de plus de sang. Rien d'autre ne peut satisfaire son désir.

Si elle blesse une créature vivante avec plus d'une blessure (les jets pour toucher ne sont pas pris en compte), les dégâts et les jets de sauvegardes doivent être effectués pendant les phases de combat suivantes. La lame inflige automatiquement des blessures à sa cible pendant les phases suivantes, mais ne peut attaquer une nouvelle cible tant que l'objet de sa soif de sang n'est pas mort.

Contre d'autres créatures, la lame peut blesser celles qui sont immunisées aux armes non-magiques, mais n'a pas d'autre propriété.

### **950-962 Vol**

La poignée de l'épée est faite d'os de cygne et permet à son porteur de voler comme un planeur.

### **963-975 Voleuse de Magie**

Si un jet pour toucher est réussi contre un ennemi possédant un objet magique, la lame peut voler les propriétés de cet objet. Lancez 1D6: sur 5+, la lame draine tous les pouvoirs de l'objet ciblé, ces pouvoirs passent dans la lame pour le reste de la journée et peuvent être utilisés par le porteur. Si la cible a plusieurs objets, déterminez aléatoirement lequel est affecté.

### **976-988 Volonté**

La lame a été forgée à froid, ce qui lui donne une grande volonté. Son feu intérieur la pousse toujours en avant, et influence son porteur de la même manière.

Elle accroît la Volonté de son porteur de 10%, jusqu'à un maximum de 100.

### **989-000 Warp**

La lame est teintée de la marque du Chaos. Son métal est empli d'éléments chaotiques qui bougent et changent sous la surface, montrant un reflet déformé, puis un autre.

A chaque fois que la lame touche un ennemi, elle inflige 1D3 attributs du Chaos chez sa cible. Aucune blessure n'est nécessaire pour que la lame fasse son effet, un simple contact suffisant.

Si la victime des effets de la lame est tuée par le même coup, il n'est pas nécessaire de déterminer la nature des ses mutations finales. Elle se couvre tout simplement de tentacules, d'yeux et d'organes supplémentaires en mourant.

L'utilisation de cette propriété pour les lames peut considérablement ralentir le jeu au fur et à mesure que les profils et les capacités sont modifiés. Vous pouvez, si vous le souhaitez, relancer ce résultat pour obtenir une autre propriété.

## LES ARMES DEMONS

Les Armes Démons sont les plus terribles de tous les mystérieux artefacts utilisés par les adorateurs et les Démons du Chaos. Chacune de ces armes, gravée de runes est un serviteur des Puissances des Ténèbres lié au métal de la lame, et emprisonné pour l'éternité. Chaque lame, dirigée par son esprit démoniaque, sert uniquement les intérêts de son dieu du Chaos. Une Arme Démon a pour charge la récolte des âmes pour la gloire de son maître.

Les Armes Démons sont forgées au cœur même des Désolations du Chaos, où le Vide du Chaos et les Désolations (faisant toujours partie du monde "réel") se rencontrent. Ici, dans le feu glacé du Vide, les lames sont fondues, forgées sur l'âme d'un serviteur du chaos encore vivant, trempées des hurlements des damnés, et refroidies par les âmes de la plus pure innocence. Quand la lame est enfin gravée de runes blasphématoires puissantes, l'esprit d'un démon, parfois volontaire, est lié à l'arme maudite, lui donnant une vie propre. L'arme est ensuite emmenée en dehors des Désolations du Chaos et présentée à son porteur, comme symbole de sa nouvelle puissance et approbation éternelle des puissances qu'il sert.

De telles armes ne sont données qu'aux plus puissants des serviteurs des dieux du Chaos : les Démons Majeurs, les Démons Mineurs, les Princes Démons, et des Champions du Chaos mortels zélés. La possession d'une Arme Démon

est, bien entendu, suffisante pour garantir à n'importe quelle créature la possédant un pouvoir considérable et une vénération de la part de ses pairs quasi-unanime.

Remarques : Il est tentant de créer ce type d'artefact pour l'intégrer à une campagne. Toutefois, ce doit être un événement unique et la campagne ne saurait être autrement qu'apocalyptique ! En effet, ces puissants artefacts sont des armes aux pouvoirs incommensurables qui ne sont offerts qu'aux plus puissants des Champions du Chaos. Les Champions du Chaos étant déjà par nature très rares et généralement générateurs de campagnes, de telles armes se doivent de l'être plus encore. Le plus bel exemple de la puissance dégagée par une arme démon reste sans conteste la mort de toute créature par contact.

## CREER UNE ARME DEMON

Une Arme Démon est créée spécialement et exclusivement pour le Démon ou le Champion qui la possédera. Dans le cas d'un Champion du Chaos, l'Arme Démon peut uniquement être gagnée en tant que Récompense.

Quand une Arme Démon est créée, elle prend généralement la forme d'une épée, bien que d'autres Armes Démons existent. Les Armes Démons ne sont jamais des armes de tir.

Une fois que le type d'arme a été déterminé, le type de démon lié dans l'arme doit être considéré. Le type du Démon est déterminé au hasard, en utilisant le tableau qui va suivre. La lame est créée pour un Démon ou un Champion par une Puissance du Chaos et le type de Démon lié à celle-ci est toujours du type approprié au dieu du Chaos en question, par exemple, les adorateurs de Khorne reçoivent toujours des armes ayant un démon de Khorne lié. Lancez un D100 :

### D100 Résultat

---

#### 01-15 Démon Mineur

Un Démon Mineur du type approprié lié à l'arme. Les Démons Mineurs peuvent recevoir jusqu'au nombre de leur dieu d'attributs du Chaos.

#### 16-45 Démon Majeur

Un Démon Majeur du type approprié est lié à l'arme. Le Démon Majeur peut

recevoir jusqu'au nombre de leur dieu d'attributs du Chaos

#### 46-95 Prince Démon

La lame est possédée par l'esprit d'un ancien Champion du Chaos très puissant. Le Prince Démon sert le dieu du Chaos approprié.

#### 96-00 Démon Aléatoire

Lié à la lame est un Démon complètement aléatoire, bien qu'il serve la Puissance du Chaos de l'adorateur qui portera l'arme. Un tel type de démon pourra n'avoir jamais été humanoïde.

Une fois que le profil et les Attributs du Chaos du démon lié à l'arme ont été générés, ils devront soigneusement être notés car ils ont un effet direct sur les propriétés de l'arme démon en question.

### LES PROPRIETES D'UNE ARME DEMON

Propriétés communes aux armes démons :

Les armes démon ont certaines propriétés communes, sans tenir compte de la nature de son démon prisonnier.

1. Une Arme Démon a une aura démoniaque qui est immédiatement manifeste à tout type de sorciers possédant la compétence Sens de la Magie.
2. Une Arme Démon peut causer des dommages aux créatures immunisées aux attaques non-magiques. Ses effets ne peuvent pas être contrer par une sauvegarde magique.
3. Une Arme Démon dissipe toutes les auras nées des sortilèges au contact.
4. Une Arme Démon donne un bonus de +10 % pour toucher par Attaques que possède le Démon lié.
5. Le porteur peut utiliser la FM du Démon lié pour tout ses tests.
6. Toute blessure causée par l'Arme Démon tue automatiquement toute cible mortelle, comme si elle était dotée d'une rune de mort majeure.

7. La Force de la victime est complètement drainée par une Arme Démon. La Force volée est divisé en 3 parties égales. Les fractions sont arrondies à l'entier inférieur. Un tiers est donné au Dieu du Chaos qui a créer l'arme, et est simplement perdu. Un tiers est absorbé par la lame et est ajouté au total de points de Force que celle-ci a déjà emmagasinée, il y reste pour 24 heures ou jusqu'à ce que la lame soit saturée.

Chaque point de force volé donne un bonus de +1 aux dégâts provoqués par l'arme. Le dernier tiers est donné au porteur de la lame qui l'ajoute à son profil pour une période de 24 heures. Bien qu'augmenter la force du porteur au delà de 10 n'a pas d'effet additionnel, noter la force volée par le porteur pourrait être nécessaire. Une fois que le nombre total de point de Force volé par le porteur atteint 3 fois sa caractéristique originale, il disparaît, absorbé par les Puissances du Warp. Les Démons qui portent des Armes Démons peuvent accepter n'importe quel nombre de points de Force sans problème.

#### Propriétés individuelles

Une Arme Démon a tous les pouvoirs et les compétences du Démon lié avec elle, en plus que ce qui est décrit ci-dessus. Par exemple, une lame pourrait voler en utilisant le profil de vol de son démon lié. Cependant, certains pouvoirs peuvent ne peut être applicable à la lame : une attaque par corne par exemple.

Une Arme Démon peut lancer des sorts si le Démon à des aptitudes magiques. Dans le cas d'une créature douée de magie tuée par l'arme, ce sont ses points de magie qui sont absorbés et non sa Force.

Une Arme Démon peut aussi avoir son propre stock de points de pouvoir démonique qui peuvent être ajouter à ceux du porteur. L'arme étant un individu unique et différent de son porteur, elle doit aussi procéder à des tests de Contre-magie lorsqu'il est nécessaire.

D'une manière générale, c'est au Meneur de choisir quels seront les pouvoirs qui seront effectifs tant que le Démon est lié à l'arme et quels sont ceux qui sont offert au porteur.

### **Armes démons saturées et folie meurtrière**

Une arme démon peut seulement absorber 5D10 points de Force avant d'être saturé par le pouvoir accumulé. Ce total de points de Force est déterminé au moment où la lame est créée.

Lorsque la lame devient saturée, elle est rassasiée d'âmes et « s'endort » pour 24 heures. Durant cette période, l'arme ne donne plus aucun bonus ou malus à son porteur. Ce n'est plus qu'une arme enchantée ordinaire avec le pouvoir de blesser les créatures immunisées aux armes non-magiques. Cependant, le porteur conserve tous les points de Force qui lui ont été donné par l'arme avant qu'elle devienne saturée.

**Important :** *Avant qu'une arme ne deviennent saturée, elle entrera en folie meurtrière imposant éventuellement à son porteur la même soif de sang et d'âmes. Une fois que la lame a absorbé la moitié de sa limite en point de Force volé, elle entrera dans une folie meurtrière. Lorsque la lame atteint cette limite, le porteur doit faire un test de FM chaque fois qu'un nouvel ennemi est tué. Si un de ces tests est raté, le porteur entre en folie meurtrière, absorbé par l'avidité d'âmes de la lame. Le porteur doit attaquer l'ennemi le plus proche jusqu'à ce que la lame soit saturée. S'il n'y pas d'ennemi visible dans les 48 mètres, le porteur doit attaquer ses alliés à la place. Une fois que la lame est saturée, la folie meurtrière cesse et le porteur est libre d'agir comme le souhaite. Si, durant la folie meurtrière, le porteur passe 3 rounds sans tuer quiconque (éventuellement, parce qu'il n'y a personne à portée), la lame se retournera vers lui. D'énormes vagues de douleur s'échapperont de l'arme, divisant par deux toutes les caractéristiques du porteur pour 24 heures, l'arme s'endormant par la même.*

### **Libérer un démon lié**

Il est possible de délivrer un Démon de l'arme qui la contient. Le Démon sortira de l'arme si son porteur est tué, sur sa propre initiative ou lorsqu'il est rappelé par son dieu du Chaos, à la discrétion du Meneur. Incanter une invocation du niveau magique approprié provoquera aussi l'apparition du Démon de l'arme. Les Princes Démons et les démons aléatoires sont considérés comme des Démon Majeurs.

Un démon pourra aussi émerger de la lame pour protéger sa "maison" dans certaines circonstances. Il attaquera la cible la plus proche (ou la créature responsable de l'offense) si, par exemple, la lame est prise par quiconque n'est pas son possesseur original. Le Démon peut aussi sortir si le porteur de l'arme n'obéit pas aux commandements de son dieu. Le Démon apparaîtra sous sa forme normale à 3 mètres du porteur de la lame. Pendant que le Démon est hors de la lame, celle-ci est inactive comme décrits dans le paragraphe sur les Armes démons saturées.

Le démon pourra combattre sous sa forme naturelle, avec ses capacités naturelles pour un tour contre les ennemies du porteur. Aucun point de Force n'est volé aux cibles blessées quand le démon est sous sa forme naturelle. Après cette période, la réaction du Démon est incertaine. Lancez un D100 et consultez la table suivante.

#### **01-15**

Le démon est heureux d'être libre du confinement de la lame et s'évanouit dans le vide du Chaos.

#### **16-25**

Le démon est reconnaissant, de mauvaise grâce ; il est obligé de servir durant encore 101 jours puis s'en ira. Le Démon peut être délivré de cette servitude par le porteur de la lame n'importe quand. La lame est dès lors sans pouvoir, une arme non-magique.

#### **26-40**

Le démon s'évanouit, jurant qu'il aura sa revanche sur le fou qui a porté et utilisé sa prison. Dorénavant, chaque fois que le porteur et engagé dans un combat dans la futur, lancez un D6 ; sur un résultat de 6 le Démon apparaît et l'attaque. Cela ne peut arriver qu'une fois. Encore une fois, la lame est maintenant sans pouvoir, une arme non-magique.

#### **40-50**

Le Démon choisit de servir le Chaos de la meilleure manière qu'il connaisse, et retourne dans la lame.

#### **51-60**

Le Démon attaque le porteur de la lame. S'il perd une blessure, il retourne dans la lame,

dompté par la puissance du porteur. Si le Démon tue le porteur de la lame, il retourne dans la lame à attendre un autre maître. L'Arme Démon peut être prise par n'importe quel adorateur du même dieu du Chaos.

### 61-70

Le Démon s'évanouit pour poursuivre ses propres desseins. Pendant ce temps, l'arme devient non-magique. De temps en temps cependant, la lame gémit d'elle-même. Si le porteur inflige une blessure avec la lame, lancez un D6. Sur un résultat de 6, le Démon retourne à la lame, sa mission accomplie.

### 71-75

Le Démon est désormais libre de son obligation de servir le Chaos de cette si avilissante manière. Il est convenablement reconnaissant à son porteur, à qui il demande obligeamment de prendre sa place dans l'arme. Le porteur de la lame devient maintenant le nouveau "Démon lié". Le Démon combat pour le reste de la bataille et retourne dans le Vide du Warp, prenant l'arme avec lui. Dans le futur, la lame pourra être donnée à un autre serviteur du Chaos.

### 76-00

Le Démon reste hors de la lame pour 24 heures, heureux de tuer les ennemis de son dieu. Il retourne après dans la lame. Pendant que le Démon agit indépendamment, la lame est une arme non-magique. Toutes les fois que le Démon émerge de sa lame, sa réaction doit être déterminée. Les Démons sont des créatures capricieuses entre toutes, et agiront rarement de la même façon en deux occasions différentes.

### Epées démons multiples

Il est possible pour un Champion du Chaos de recevoir plus d'une Arme Démon en récompense de son service. Un Champion peut porter deux Armes Démons, s'il le désire, ou en donner une à un membre de sa suite.

Si le Champion reçoit une troisième Arme Démon, il peut préférer les lier entre elles en une unique, arme de bataille suprême. Une telle lame est toujours une épée à deux mains.

Les profils des deux Démons liés dans l'Arme seront ajoutés l'un à l'autre et divisés par deux, donnant le profil moyen du nouveau démon hybride.

Cet hybride garde tous les pouvoirs, compétences, dons et attributs de ces "parents". La Force qui peut être absorbée est alors augmentée de 10D10.

Une fois cela fait, la nouvelle arme Démon est traitée exactement de la même façon qu'une autre.

### EXEMPLE : HACHE DE KHORNE

Les grandes Haches de Khorne sont portées par les Buveurs de Sang, ses démons majeurs. Ces armes terribles sont aussi puissantes d'une certaine façon que la créature qui les porte.

| M | WS | BS | S | T | W  | I   | A  | Dex | Ld | Int | Cl | WP | Fel |
|---|----|----|---|---|----|-----|----|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 90 | 93 | 7 | 7 | 39 | 100 | 10 | 89  | 89 | 89  | 89 | 89 | 01  |

La Hache donne à son porteur un bonus à tous ses jets pour toucher de +100 et peut absorber 32 points de Force avant d'être saturée. Une Hache de Khorne est sujette à la frénésie et la haine envers tous les démons de Slaanesh et leurs serviteurs. Aucun sort demandant un test de Contre Magie ne peut être lancé contre le démon.

Chaque Hache a le pouvoir régénérer de la même façon qu'un Troll, et cette capacité peut être offerte au Buveurs de Sang qui la portent. Cela signifie donc qu'un Buveurs de Sang portant une Hache de Khorne régénérera deux fois plus vite - une fois par sa propre capacité et une fois avec l'aide de la Hache. Seulement une tentative de régénération doit être réussie pour cela.

Le Démon Majeur lié avec la Hache peut être appelé au-dehors. Cependant, il n'est pas, à son tour, armé d'un autre Hache de Khorne, mais il peut se battre à main nue.

Finalement une hache de Khorne peut voler comme un Piqueur.

## LES OBJETS MAGIQUES DU CHAOS

Les Objets Magiques présentés ici sont les artefacts réservés aux serviteurs des Sombres Puissances et sont à ajouter à la liste des Objets Magiques déjà existante du Livre des Règles.

### ARTEFACTS DU CHAOS

#### L'Armure du Chaos

Une Armure du Chaos est un artefact étrange qui est constitué de métal vivant et qui épouse parfaitement le corps du Champion qui la porte, quelle que soit les Attributs du Chaos qui le déforment.

Elle est toujours considérée comme une armure de plates complète, dotée d'un casque élaboré et d'un bouclier quand le Champion peut le porter.

Sans bouclier, l'armure a donc 2PA sur toutes les localisations, et 3PA quand le bouclier est en place. Chaque fois que le Champion gagne cette Grâce, elle gagne 1 PA, jusqu'à concurrence de 5 sans le bouclier, 6 avec.

Si l'armure fusionne avec le porteur, ce dernier gagne 1 Point d'Endurance définitivement (voir la description de la Grâce).

L'armure n'encombre aucunement le porteur, lui permet le lancer de sortilèges et lui offre un bonus de Contre Magie de +10%.

Si un autre que le porteur use de l'armure, celle n'offre qu'une protection normale de 2PA, le bouclier ne pouvant apparaître, l'encombrement est alors compté et les capacités magiques diminuées.

### ARTEFACTS DE KHORNE

#### Lames Infernales

C'est l'arme des Annonces de Sangs. Une Lame Infernale est une épée de fer et de cuivre tachée de rouge qui accorde un bonus de +10% en CC et inflige 4D6 points de dommages (les 6 ne sont pas relancés). De plus elle absorbe 2D6 points de magie à tout adepte ou créature de Slaanesh qu'elle frappe.

Quand le propriétaire meurt ou est renvoyé dans les Limbes, une Lame Infernale retourne au Chaos Primordiale.

#### Colliers de Khorne

Les Colliers de Khorne sont portés avec fierté par ses serviteurs. Ce sont des artefacts très élaborés et constitués de fer et de cuivre entrelacés en des motifs macabre.

Les Serviteurs de Khorne portant ces artefacts effectuent leurs Tests de Contre Magie comme s'ils possédaient une FM89. Les Chiens Charniers, eux, réussissent automatiquement ces Tests.

Un Collier ne peut être retiré et il disparaît dans les Limbes lorsque son porteur meurt ou renvoyé au Chaos.

#### Pierres de Sang

Les Pierres de Sang sont de la taille d'un poing, d'une coloration noire et striées de veines rouge carmin palpitantes. Au touché, ces pierres sont moites et ressemblent étrangement à des cœur encore vivants.

Elles sont offertes aux plus valeureux Champions de Khorne pour qu'ils puissent invoquer les serviteurs immortels de Khorne pour les inviter au combat.

Pour que l'invocation se fasse, le Champion doit écraser la Pierre de Sang sur un Autel de Sang de Khorne. Lancez alors 1D6 et cultez la table suivante. Le sacrifice d'un mortel majorera le résultat de +1 et, si la victime est un adorateur de Slaanesh, ce modificateur sera de +2.

| D6 | Résultat   |
|----|--|
| 1  | L'invocation est un échec. La Pierre de Sang pousse des hurlements de joie alors qu'elle vampirise le fluide vitale du Champion de Khorne. Elle disparaîtra alors dans les Limbes et le Champion de Khorne sera un Squelette Champion de Khorne. |
| 2  | L'invocation est un échec. La Pierre de Sang et tout le sang versé est aspiré par la pierre de l'Autel de Sang.  |
| 3  | L'invocation est un échec mais au Round suivant, le Champion peut observer un autre sacrifice et refaire un Test.  |
| 4  | L'invocation est une réussite. Faire un Test sur la table suivante. Les Démons apparaissent pour 1D6 Tours avant d'effectuer les Tests d'Instabilité. Pour contrôler les Démons, le Champion doit réussir un Test de FM.                         |

5 L'invocation est une réussite. Faire un Test sur la table suivante. Les Démons apparaissent pour 1D6+3 Tours avant d'effectuer les Tests d'Instabilité. Pour contrôler les Démons, le Champion doit réussir un Test de FM.

6 Le Champion entre dans les faveurs de Khorne et ne doit pas effectuer de Test de contrôle. Les Démons invoqués seront capables d'agir jusqu'à la prochaine aube sans faire de Tests d'Instabilité et sont atteints de Frénésie.

Lorsqu'une invocation est un succès, lancez 1D10 pour connaître la nature des créatures démoniaques qui font leur entrée dans le monde réel.

| 1D10 | Résultat   |
|------|--|
| 1    | 1 Buveur de Sang                                       |
| 2-3  | 1 Annonce de Sang                                      |
| 4-6  | 8 Annonces de Sang                                     |
| 7    | 16 Annonces de Sang                                    |
| 8-9  | 8 Chiens Charnier et une Annonce de Sang chef de meute |
| 10   | 1 Juggernaut   |

Si une autre créature qu'un serviteur de Khorne manipule la Pierre de Sang, il est instantanément vidé de son fluide vital et est détruit.

## ARTEFACTS DE TZEENTCH

### Globes du Changement

Un globe du Changement est une Pierre Distordante vitrifiée, à la surface polie et gravée de la rune de Tzeentch.

Le Globe peut être lancé sur un ennemi, et si ce dernier est touché, le Globe explosera, libérant toute la Magie Mutagène qu'il renferme. La victime commencera à muter horriblement. Lancez 1D6 Attributs du Chaos pour déterminer l'ampleur des dégâts et faites un Test de FM qui, s'il échoue, fera que la victime ira rejoindre les rangs de l'ennemi.

### Bienfait de Tzeentch

Un Bienfait de Tzeentch est une potion dans laquelle une plume ou une griffe de Duc du Changement y a été dissoute. A tout moment, le propriétaire peut boire cette concoction et, en ce cas, testez chacune des caractéristiques de son

profil en lançant 1D6 et en consultant le tableau suivant.

| D6 | Résultat               |
|----|------------------------|
| 1  | Caractéristique -2/-20 |
| 2  | Caractéristique -1/-10 |
| 3  | Caractéristique +1/+10 |
| 4  | Caractéristique +1/+10 |
| 5  | Caractéristique +2/+20 |
| 6  | Caractéristique +3/+30 |

Les modificateurs prennent effet dans l'instant, et durent jusqu'au prochain lever du soleil. On ne peut dépasser 10/100 dans une caractéristique.

### Amulette Distordante

La Pierre Distordante est rare et extrêmement recherchée par tous les lanceurs de sorts. Ils les utilisent pour y puiser les pouvoirs bruts du Chaos. Une Amulette Distordante est un simple collier d'où pend un anneau de cuivre au centre duquel est enchâssée un morceau de Pierre Distordante. La rune de Tzeentch y est gravée à la surface et le porteur dispose alors des effets de la compétence Chance. Si le porteur possède cette compétence, il disposera de 1D6+2 Points de chance par jour.

### Bâton de Tzeentch

C'est un grand bâton orné d'une gemme bleue gravée de la rune de Tzeentch et représentant un œil ouvert. Lorsque le porteur désigne une victime à portée de vue, celle-ci doit effectuer un Test de Contre Magie ou être immobilisée durant un Tour complet pendant lequel elle pourra être éliminée aisément.

Si le porteur dispose d'une Arme du Chaos, celle-ci et le bâton se fondent en une seule arme combinant tous les pouvoirs des deux artefacts. Cette arme sera éventuellement une arme d'hast, mais plus fréquemment un bâton.

## ARTEFACTS DE NURGLE

### Bâton de Nurgle

C'est un étrange instrument torturé fait du bois des arbres maudits des Jardins du Chaos et des os de créatures victimes des pires afflictions. Il est toujours lourdement orné de choses plus immondes et glauques possibles et sa vision est angoissante.

Le bâton a le pouvoir de désigner une cible dans les 10 mètres autour de son porteur, même si le porteur est en plein combat, sans dépenser d'Attaque. La victime peut effectuer un Test de Contre Magie. Si celui-ci échoue, elle sera prise d'atroces convulsions pendant lesquelles des flots de larves, insectes, pourriture s'échapperont par tous ses orifices naturels, pour enfin exploser dans une débauche de souffrance. Il ne restera plus à la place qu'une masse grouillante d'immondices de 2,5 mètres de diamètre incapable de se déplacer mais qui touchera automatiquement toute créature entrant dans cette zone pour infliger des dommages de F5 sans qu'aucune protection n'entre en jeu. Une créature qui meurt dans cette masse subira le même destin qu'elle et la masse d'immondices gagnera 2,5 mètres de diamètre par créature absorbée.

### **Crânes de Nurgle**

Ce sont des artefacts créés à partir des têtes décapitées des ennemis de Nurgle. Cells-ci sont couvertes de cire et de sang mêlé. La cavité cérébrale est remplie du pus d'un Grand Immonde. La peau du crâne, trempée dans la cire et le sang recouvre cet objet devenu étrange et est fermement cousue autour.

Lorsqu'un Crâne de Nurgle est lancé sur une cible, celui-ci explose sur une zone de 8 mètres de diamètre et toute créature dans la zone contracte automatiquement la Peste de Nurgle. Il est possible d'effectuer un Test d'Initiative afin de plonger hors de la zone.

## **ARTEFACTS DE SLAANESH**

### **Sceptre de Soumission**

C'est un bâton court taillé dans un os du Buveur de Sang de Khorne et couvert de sculptures et gravures faisant montre d'une débauche indescriptible.

Le Sceptre dispose des pouvoirs suivants.

1- Une fois par jour, le porteur peut ébahir un groupe d'ennemi situé dans les 24 mètres pendant un Round complet. Le groupe ne peut plus se déplacer, observant avec stupéfaction le porteur, et ne pourra rien faire d'autre que se défendre s'il est attaqué durant ce temps. Un Test de Contre Magie est possible pour se

soustraire à cet effet, mais chaque créature du groupe devra effectuer le Test.

2- Une fois par jour, le porteur peut désigner un groupe ami qui se déplacera au double de son Mouvement ce tour ci.

3- Toute créature alliée au porteur peut utiliser les caractéristiques mentale de celui-ci pour tous les Test qu'elle devrait effectuer.

## **PLANTES ET POTIONS DU CHAOS**

### **Sigurya natans**

Lorsqu'elles sont dérangées, ces plantes jaunes flottantes à bulbes projettent de fines spores qui, en cas d'inhalation ou de contact avec la peau, provoquent une forte réaction allergique (Test d'E ou toutes les caractéristiques sont réduites de moitié pendant 1D6X10 Rounds après la fin de l'exposition).

La Potion qui en est extraite est verte, épaisse et opaque, son odeur rappelle les jacinthes aquatiques. Elle donne un bonus de +30 à tous les Tests de Contre-Magie.

### **Giraluna Mineure**

Ces champignons cylindriques sont pulpeux et gris. Une faible dépression au sommet du cylindre contient des grappes de spores de la taille de pois, enveloppées d'une sorte de marmelade. Le contact des spores sur la peau permet l'infiltration d'un poison du système nerveux qui atteint le flot sanguin et affecte tout le corps (Test de Poison ou apparition de Paralysie en Phase 1, voir WJRF, p139).

La potion extraite est un liquide épais et translucide, avec une légère odeur de matière végétale pourrie. Le buveur devient sujet à la Frénésie durant 1D6X10 Tours.

### **Tirils étrangleur**

Au contact, les vrilles délicates et ondulées de cette plante s'enroulent autour des objets les plus proches (Attaque par Constriction à F2 – voir WJRF, p214). Lorsque le sujet retire les vrilles, il peut (Test de Dex) s'écorché sur les épines empoisonnées qui sont dissimulées par le duvet des vrilles. Le poison provoque la dépression (voir WJRF, p85).

La potion extraite est un liquide aqueux et sans odeur. Il immunise contre tous les effets psychologiques.

### **Germinateurs Cucurbitacéens**

Ces parasites sont transmis à la plante réceptrice (généralement des légumes comme les concombres) par des spores qui se faufilent à travers la surface puis s'épanouissent en produisant des radicelles tentaculaires et des protubérances bulbeuses. Le contact avec la plante elle-même n'a pas d'effet spécifique.

La potion est un liquide transparent et inodore. Pour être efficace, elle doit être absorbée de façon interne, mais elle est indétectable quand elle est mélangée à la plupart des boissons. Elle provoque le sommeil comme le sort de Magie Mineure du même nom.

### **Artisia**

Cette espèce de fougère possède des frondes blanc-gris tachetées et ondulées dont la surface charnue et visqueuse est repoussante mais inoffensive.

La potion obtenue est inodore, mais son goût est particulièrement nauséux. Après avoir bu la potion, le sujet doit tenter un Test d'Endurance à chaque Round ; jusqu'à la réussite, le sujet ne peut rien faire si ce n'est avoir des haut-le-cœur et présenter d'horribles grimaces. Dès que le Test est réussi, les scores de M et A du buveur sont doublés pendant 1D6X10 Tours.

### **Camporana**

Les poils fins des feuilles épaisses de cette plante sont couverts d'une huile fortement toxique qui agit comme une seule dose d'Humanicide (WJRF, p82).

La potion est une substance épaisse, sombre et goudronneuse dont l'odeur ressemble à celle de l'huile de lampe. Lorsqu'elle est utilisée comme poison enductif, elle agit comme deux doses d'Humanicide (voir WJRF, p82).

### **Tubolara**

Le fluide recueilli au fond de ces tiges tubulaires a les mêmes effets que la potion extraite. Toute autre forme de contact est sans effet.

La potion est un fluide aqueux, doux à la fois par le goût et par l'odeur. Il provoque la démence (WJRF, p85).

### **Proturbis mineur**

Le contact avec ces délicats végétaux à l'allure de champignon amène une projection de minuscules spores. Au contact de la bouche ou des tissus nasaux, les spores sécrètent une substance grasse et toxique provoquant une dépression immédiate et intense du système nerveux et la victime contracte le Fléau de la Mort-Vivance.

La potion extraite est un liquide aqueux amer et inodore. Il produit le même effet que l'inhalation des spores.

Le Fléau de la Mort-Vivance est un mal terrible qui modifie considérablement l'état de la personne infectée. La victime ne peut plus respirer, manger, guérir, mais bouge, voit, parle et pense normalement. Toute atteinte physique provoque les désagréments habituels mais ne cause aucune douleur et ne peut entraîner la mort. Seul la destruction complète du sujet assure son décès... du moins le pensent-on.

### **Tirillus mimeticus**

Cette plante a la capacité d'imiter les pierres. L'inspection visuelle ne permet pas de distinguer les plantes des roches avoisinantes, mais au toucher, elles sont douces et molles comme des éponges. Leur surface est couverte d'une huile hautement volatile qui s'enflamme au contact (traitez comme de l'huile enflammée – WJRF, p80). La flamme n'affecte pas la plante et disparaît en quelques secondes. Après le feu, la plante a besoin de 7-10 jours pour reconstituer sa réserve d'huile inflammable.

La potion extraite est un liquide incolore, comme l'eau, mais en débouchant la bouteille ou en la brisant, la potion s'enflamme immédiatement comme un sort de Boule de Feu. Bonne chance à ceux qui voudraient humer ou goûter cette potion.

### **Anaclea taludensis**

Les fleurs noires et brillantes de cette plante émettent une radiation similaire à celle des Pierres Distordantes. Le contact ne produit pas d'effet, mais une exposition prolongée (24 heures ou plus à moins de 5-10 mètres, quelles

que soient les protections organiques entre la fleur et le sujet) peut provoquer une mutation (5% de risque – vérifier une fois par semaine d'exposition). La pierre et le métal de 2,5 cm ou plus arrêtent les radiations dangereuses.

La potion extraite est une substance noir-argentée semblable au mercure, inodore et miroitante. Certains chercheurs avertis pensent que cette base de travail, qui a le même effet que celui de la plante elle-même, est un chemin à suivre pour la guérison des mutations.

## LES MONOLITHES DU CHAOS

Lorsque les vents magiques soufflent du nord et que s'apprête à déferler la marée du Chaos, c'est dans le pays des trolls que s'assemblent les troupes chaotiques. Les serviteurs des quatre puissances se réunissent alors autour d'affreux monolithes, érigés en l'honneur de leurs maîtres ténébreux. Les hommes bêtes émergent des forêts, guidés par les visions de leurs shamans, les champions du Chaos mènent leurs bandes à la bataille et les sorciers du Chaos soumettent des hordes de monstres à leur volonté. Les dieux eux-même envoient leurs démons, les plus puissants parmi tous leurs serviteurs.

Les Pierres des Hardes sont toujours érigées aux endroits où les vents de magie noire sont les plus forts. Ces endroits dominés par le pouvoir du Chaos sont les sanctuaires des hommes bêtes. Ils sont bien cachés et protégés par les bandes d'hommes bêtes, et il n'est pas rare que des minotaures, ces gigantesques créatures chaotiques à tête de taureau, y montent la garde.

Quand un Champion atteint le statut de Prince Démon, ses suivants érigent un monument à sa puissance et à sa gloire éternelle. Ce monument appelé monolithe du Chaos est un gigantesque morceau de pierre, dressé, poli et plus ou moins bien sculpté dans son ensemble, suivant le degré de dévotion du Champion dans l'accomplissement des desseins des grandes puissances. La rune du dieu ténébreux envers qui le Champion est voué est gravée au sommet du monolithe et, sur toute la surface du monument, l'épopée du Champion s'inscrit pour l'éternité.

Les hordes d'hommes bêtes sont alors attirées vers le vaste lieu de réunion marqué par l'énorme

monolithe rectangulaire érigé en l'honneur des grans serviteurs du Chaos. Il existe de nombreux lieux semblables dans les lugubres clairières des forêts reculées. C'est dans ces endroits que les forces du Chaos s'assemblent, hommes bêtes, minotaures et apparentés, prêts à combattre. Les pierres des hardes regorgent de magie noire et sont constellées de runes qui annoncent la fin du monde et le triomphe des dieux du Chaos.

La plus grande partie de l'histoire des champions du Chaos est gravée sur les grands monolithes que leurs serviteurs érigent quand leur maître meurt, est changé en enfant du Chaos ou élevé au rang de prince démon. L'érection de tels monolithes est une coutume des bandes du Chaos, et certains des érudits les plus aventureux ont fait le voyage jusqu'au Pays des Trolls pour revenir avec des traductions de ces textes. Certains des plus vieux monolithes érigés à la gloire des champions de leurs dieux précèdent l'époque de Sigmar !

Les pierres dressées à la gloire des sombres puissances sont taillées dans des matériaux si résistants et gorgées d'une telle énergie magique qu'il est réellement impossible de les détruire, voire de les déplacer, à moins que celles-ci ne soient destinées à être déplacées ! Seul un puissant ennemi du Chaos peut espérer, non sans peine, détruire un monolithe du Chaos. S'il parvenait à se débarrasser de toutes les créatures qui rôdent autour de ces puissants symboles du Chaos. En effet, même si de tels édifices portent la marque d'un aspect du Chaos Indivisible, toutes les créatures du Chaos les révèrent et les protègent, mêmes si elles n'ont pas portées leur allégeance à la divinité à laquelle le monolithe est dédié.

Tous les suivants du Chaos sont attirés par les monolithes du Chaos, et tous lisent religieusement les inscriptions runiques gravées dans la pierre et qui retrace l'histoire du Chaos et de ses champions. Beaucoup de copies de ces inscriptions circulent dans les rangs des serviteurs du Chaos, des sagas chantées sont créées à partir de ces textes et tous peuvent ainsi louer la gloire du Chaos.

## **LA MAGIE DES MONOLITHES**

Les monolithes du Chaos canalisent les vents magiques parcourant le Vieux Monde dans son entier et sont gorgés d'une énergie inépuisable dont se servent les créatures du Chaos pour survivre ou lancer de terrifiants sortilèges. La magie est si puissante en ces lieux maudits, qu'un sorcier peut se servir d'un monolithe comme d'une source illimitée de magie noire dans un rayon de douze mètres autour de celui-ci ! Seuls les monolithes de Khorne ne produisent aucune magie, mais annulent tout bonnement toute capacité magique dans ce même rayon d'action.

Tous les monolithes du Chaos possèdent les mêmes capacités de défense que les clairières sacrées druidiques, à la différence que l'endroit où est situé le monolithe se défendra et ce, qu'un adorateur du Chaos soit présent ou non. Pour rappel, le moyen de défense consiste à une attaque psychique à laquelle toute créature " profanatrice " devra résister grâce à un Test de Volonté réussit ou s'enfuir, paniquée.

## **LES DIFFERENTS MONOLITHES**

### **Les monolithes des Rejets du Chaos**

Quand un Champion est transformé en Rejets du Chaos, ce sont toutes les forces du Chaos qui clament leur joie. Symbole indéfectible du Chaos, un Rejeton est vénéré par tous et tous se mettent en devoir de lui édifier un monolithe à sa gloire. Ce monolithe servira d'ancre à la créature, la nourrissant, la fortifiant et lui apportant toutes les énergies nécessaires à son maintien dans le monde matériel. Tous les adorateurs du Chaos connaissant la position du monolithe effectueront régulièrement un pèlerinage en vue de sacrifier de nouvelles victimes à l'Enfant du Chaos.

Ce type de monolithe est très apprécié des créatures du Chaos car ils ont une grande fonction lors des initiations. En effet, c'est là qu'on trouve les Tables Sacrées du Chaos, les textes primordiaux qui ouvrent la Voie de la Damnation.

### **Les monolithes funéraires des Champions**

Lorsqu'un Champion du Chaos meurt, on érige en marque de respect un monolithe qui lui servira de tombeau. C'est souvent sous ce dernier que le corps du champion repose et qu'il continuera à se gorger des énergies du Chaos

jusqu'à ce qu'il renaisse à nouveau plus puissant qu'il ne l'était. L'endroit réagit exactement comme le ferait un tumulus de la Foi Antique mais, de plus, le corps du Champion défendra celui-ci, ses caractéristiques étant les mêmes qu'un Squelette Champion du Chaos. Si le Champion est vaincu, il sera de nouveau sur pied dès le soir suivant sa mort. Ce type de monolithes est souvent érigé comme protection, proche des ponts, des passes montagneuses ou d'accès à des endroits dissimulés.

Les nombreux textes qu'on y découvre relatent toujours de la vie passée du Champion qui y est inhumé et ceux-ci lui serviront à lui rappeler tout ce qu'il aura oublié lors de sa stase dans l'Immatérium. Ces mêmes textes sont très recherchés par les érudits du Vieux Monde qui connaissent la Langue Sombre, car, bien souvent, mais toujours cryptés, ils indiquent l'endroit où sont cachés les artefacts que possédaient le Champion, la nature de ses pactes passés voire même les noms démoniaques des entités avec lesquels il a traité durant sa vie.

### **Les monolithes Hommes Bêtes**

Les Hommes bêtes érigent les monolithes en l'honneur de leur champions pour que tous puissent prendre exemple sur ces fervents et zélés adorateurs des puissances ténébreuses. Le crâne du champion homme bête est toujours placé dans une niche prévue à cet effet dans le monolithe taillé grossièrement en son honneur. Sa bannière est dressée à proximité pour rappeler la puissance qu'il apporta à sa horde. En général, ce sont des dizaines de ces monolithes qu'on rencontre en cercle autour d'une Pierre des Hardes. Quand la horde est puissante, on trouve plusieurs cercles concentriques de ces édifices et c'est la région dans son entier qui est marquée par le Chaos.

Les monolithes des hommes bêtes restent appréciés par les chercheurs car ceux-ci contiennent de nombreux textes, qui bien souvent restent grossièrement incompréhensibles, mais qui sont gravés dans la plus grande tradition et qui sont inscrits de Runes primordiales.

### **Les monolithes de Khorne**

Les monolithes des Champions de Khorne sont souvent ornés de crânes nichés dans la pierre et entourés de nombreux ossements. Certains sont

très chargés de ces ornements et présente parfois dans leur entier d'une couverture de cuivre polie comme un miroir qui ne reflète aucunement ce qui entoure le monolithe. Le spectateur plongeant son regard dans le monolithe verra l'histoire du Champion s'y dérouler, bataille après bataille, et le reflet du Champion ne connaîtra jamais la mort dans la scène qui se déroule. Si un ennemi du Chaos venait à se présenter au monolithe, le Champion sortirait du reflet pour l'abattre et apposer un nouveau crâne en l'honneur de Khorne dans la pierre du monolithe. Qu'z le Champion soit mort ou vif, son reflet sera toujours en état de se matérialiser, et il est donc dangereux de s'en approcher, le risque étant de ramener précocement un Champion de Khorne à la vie !

La nature des inscriptions gravées sur le monolithe est toujours, dans la plus simple expression, une allégorie du combat. Beaucoup de puissants chefs de guerre viennent se ressourcer dans ces lieux maléfiques afin d'y découvrir les secrets stratégiques des plus grandes batailles et ainsi, s'assurer de plus grandes chances de victoire pour les batailles à venir.

### **Les monolithes de Tzeentch**

Les monolithes du Grand Architecte des Destinés est toujours spectaculaire. Ils semblent toujours en constant changement et la matière qui les constituent peut aussi bien sembler être de l'obsidienne, du marbre ou même de l'émeraude. En réalité, c'est l'essence même du changement qui se manifeste par les monolithes de Tzeentch. Ils sont si corrompteurs que toutes créatures approchant à moins de douze mètres de celui-ci sera victime de mutations terribles. Les monolithes de Tzeentch peuvent se rencontrer dans les endroits les plus insensés, flottants sur une rivière, planant dans le ciel, ou même à l'intérieur d'un miroir !

Ces monolithes sont très recherchés par les sorciers car ils contiennent de nombreux secrets d'ordre ésotériques. Il n'est pas rare qu'un de ces sorcier s'installe alentour afin d'en interdire l'accès !

### **Les monolithes de Nurgle**

Les monolithes de Nurgle sont de simples pierres posées sans attention particulière et bien souvent rongées par le temps, les intempéries et la

vermine qui pullule autour de ceux-ci. Vecteurs puissants de maladies, ils servent aussi de répertoires des plaies créées par les adorateurs de Nurgle au Epidémistes. Alentours ne subsistent que les restes putrides des ennemis de Nurgle et bien peu ose s'aventurer dans ces lieux malsains.

De loin les plus dangereux, les monolithes de Nurgle renferment des secrets qui seraient des plus utiles car, en plus de recenser les maladies, ils en indiquent les remèdes. Malheureusement, personne n'est assez fou pour se risquer alentours. Il est aussi dit que le premier monolithe de Nurgle renferme la rune la plus puissante de toute : celle de la Vie !

### **Les monolithes de Slaanesh**

C'est toujours dans des matières exotiques et chatoyantes que les superbes monolithes de Slaanesh sont taillés. Il est rare d'en trouver qui ne soient pas ornés de pierres précieuses et lourdement chargés de sculptures obscènes représentant les orgies du Champion pour qui elle est dressée. De telles pierres ont le pouvoir d'attirer toutes les créatures vers elles et c'est invariablement que celles qui tombent sous le charme des muscs sensuels qui s'en dégagent connaissons les affres du tourment.

De nombreux mystères du Chaos sont révélés sur les monolithes de Slaanesh. Le plus grand restant celui des ouvertures vers l'Ether. Il semblerait même que certains monolithes ne sont en réalité que des voies menant à ce dernier. Il n'est pas difficile de comprendre que personne n'a jamais été en mesure de confirmer cette hypothèse.

## **PRECISIONS SUR LES MONOLITHES**

Un monolithe peut prendre plusieurs formes. Ce peut être un simple rocher, une stèle, un obélisque ou encore, une forteresse du Chaos ! C'est un véhicule des secrets savoirs du Chaos. On peut y trouver tout et n'importe quoi : des secrets de la vie à la toute dernière grossièreté née de l'esprit tordu d'un adorateur de Nurgle.

Un monolithe est, dans la majorité des cas, un lieu mixte où se mêlent l'Immaterium et le monde réel. En ce sens, une créature du Chaos ou un démon, sujet à l'instabilité, voit sa puissance démoniaque décuplée et permet à la Puissance du Chaos à laquelle il est dédié d'apparaître physiquement !

# LA LANGUE SOMBRE

---

La Langue Sombre, aussi connue sous le nom de Langue Noire ou encore Langage Obscur, est le langage du Chaos parlé par les serviteurs des sombres puissances. Elle est apprise oralement et n'est prononcée dans l'ombre qui par ceux qui suivent la Voie de la Damnation. Cette appellation familière lui vient sans doute tout autant de son sens impénétrable pour le grand nombre que du mystère entourant ceux qui l'utilisent.

La Langue Noire est une langue rituelle et le seul langage en mesure de vraiment exprimés et diffuser les secrets du Chaos. C'est le langage des Démons, des hommes-bêtes et des créatures que le Chaos a doté du pouvoir de la parole. Les noms des Démons et les noms secrets des Champions ont tous pour origine la Langue Noire et les serviteurs du Chaos apprennent celle-ci pour pouvoir converser avec eux. Les Guerriers du Chaos, les Sorciers et les Sectateurs peuvent communiquer en Langue Noire, et beaucoup savent graver les Runes du Chaos qui portent en elles de sombres pouvoirs.

Les nombreuses tribus vivant à l'heure actuelle sous l'ombre du Chaos ont, à l'instar du Vieux Monde, leurs propres dialectes, dont beaucoup, pour ne pas dire tous, incorporent des éléments empruntés au Langage Obscur rencontrés notamment lors des rituels et les cérémonies les plus importantes.

Abâtardis de cette façon, les mots perdent une grande partie de leur pouvoir, mais le peu de connaissance qu'en ont les peuples barbares suffit déjà à rendre dangereux leurs fréquents sacrifices.

On trouve à la base de cette langue un certain nombre de racines chargées de sens, qu'il suffit de modifier par l'ajout de préfixes ou de suffixes pour mettre en valeur une de leurs significations potentielles, mais d'autres évocations peuvent être obtenues par altération du mot en lui-même.

Même si ces racines sont relativement peu nombreuses en comparaison avec d'autres langues, comme celle des Elfes par exemple, le Langage Obscur offre un potentiel infini de distorsions. Peu de cultistes humains parviennent un jour à toutes les retenir, mais à mesure que

s'améliore leur maîtrise de ces subtilités, il en va de même du contrôle qu'ils réussissent à exercer sur les forces du Chaos.

## LES RUNES DU CHAOS

La Langue Noire est constituées de runes et d'idéogrammes anciens appelés les Runes du Chaos. Les bannières des Champions, les Monolithes et les Pierres des Hards des Hommes-bêtes sont toutes couvertes de ces Runes. On les trouve aussi gravées sur les armes chaotiques et les objets magiques et bien sûr, sur les temples et lieux de cultes du Chaos.

Cette forme écrite est bien moins puissante que sous sa forme orale, c'est pourquoi les Sorcier inscrivent leurs sortilèges grâce à ces runes afin que leurs sorts soient plus puissant lorsqu'ils les prononcent à voix haute. Le pouvoir imprégnant les Runes du Chaos les font onduler et se distordre, ce qui peut provoquer des nausées et très souvent la folie chez qui les regarde, c'est pour cela que les armées du Chaos peignent leurs bannières, plongeant ainsi l'ennemi dans le plus total désarroi.

Les runes représentent toutes un aspect, une idée ou un pouvoir, elles se combinent et forment des idéogrammes phonétiques qui suscitent de réelles sensations au lecteur et qui sont lourdes de sens. Les runes phonétiques se développent en permanence à mesure que les Sorciers maîtrisent leurs pouvoirs occultes.

En perpétuel changement, la Langue Obscure s'enrichit sans cesse de nouveaux sens, tout en perdant de son pouvoir du fait des modifications. Les anciennes Runes du Chaos sont très recherchés par les cultistes car elles renferment de puissants pouvoirs et les Répurgateurs tendent à effacer toute inscription et brûler tout texte écrit dans cette langue maudite. Malgré ces efforts, la Langue Noire persiste, car transmise oralement et préservé sur les Monolithes du Chaos.

| <b>RACINE</b> | <b>SENS SIMPLIFIE</b>                              |
|---------------|--|
| Khaos         | Chaos, Mer des Ames, Magie, Pouvoir                |
| Phaos         | Volonté, Raison, Ame, Essence                      |
| Dhaos         | Immatériel, Esprit, Démon, Entité                  |
| Tzeen         | Changement, Volonté de Changer                     |
| Nurgh         | Pourrissement, Volonté de Vivre en défiant la Mort |
| Slaa          | Extase, Volonté de Ressentir                       |
| Khar          | Colère, Volonté de Dominer                         |
| Leth, Neth    | Seigneur, Maître, Source                           |
| Hysh          | Magie Blanche (Lumière)                            |
| Chamon        | Magie Jaune (Alchimie)                             |
| Ghyran        | Magie Verte (Vie)                                  |
| Azyr          | Magie Bleue (Cieux)                                |
| Ulgu          | Magie Grise (Ombre)                                |
| Shyish        | Magie Améthyste (Mort)                             |
| Aqshy         | Magie Rouge (Feu)                                  |
| Ghur          | Magie Marron (Bête)                                |
| Dhar          | Magie Noire  |
| Qhaysh        | Arc-en-ciel (Haute Magie)                          |

**PREFIXES/  
SUFFIXE**

| <b>SUFFIXE</b>                               | <b>SENS SIMPLIFIE</b>   |       |
|--|---|-------|
| -y   | Métallique, Aqshy'y : bronze ou cuivre ; Hish'y : Ithilmar ou Gromril |       |
| -ash   | Liquide. Aqshyash : sang ; Azyrash : eau                              |       |
| I'-  | Elément. I'aqhy : le feu ; I'azyr : l'air                             |       |
| Kha-   | Temps. Khaaqshy : aube ou crépuscule ; Khadhar : nuit                 |       |
| -ek  | Lieu. Aqshyek : champ de bataille ; Qhayshek : le monde               |       |
| 'phak  | Événement. Aqshy'phak : bataille ; Chamon'phak : explosion            |       |
| Dha-   | Corps céleste. Dhaaqshy : comète ; Dhachamon : le soleil              |       |
| Suppression de la dernière lettre : Couleur. |   |       |
| Aqsh   | rouge ; Ulg   | Gris. |

**MARQUAGE DES GRACES DU CHAOS**

Les Grâces accordées à leurs suivants par les pouvoirs du Chaos sont recensés par des Runes du Chaos spécifiques. Il est d'usage que les Champion du Chaos indiquent leur statut en se tatouant ou peignant les runes appropriées sur leurs boucliers, armures, armes ou autres possessions.

Chaque Grâce du Chaos possède sa propre rune. Quand un Champion écrit son nom, il lui attache les runes indiquant ses Grâces. Lorsque ses suivants dressent un monolithe à sa mémoire ces runes seront gravées comme témoignage de respect.

Les Runes du Chaos les plus courantes sont décrites ci-après.

**L'ALPHABET DU CHAOS**

|        |    |       |   |
|--------|----|-------|---|
| Aa     | ↖  | M     | ⌘ |
| Ar     | ↙  | N     | ∩ |
| Ak     | ↘  | O     | ∩ |
| Bh, b  | ⊥  | Ph    | ⌘ |
| Ch, kh | ↙  | Rh    | ◊ |
| Dh     | ▷  | S     | 9 |
| E, ii  | •  | Sh    | 9 |
| F      | ∪  | T, tz | └ |
| Gh     | ⊥  | U     | ∩ |
| Gu     | ⊥  | Ul    | ⌘ |
| Gz     | ⊥  | V     | ∨ |
| H      | ⊙  | W, uu | ∨ |
| I, cc  | •• | Y     | ∩ |
| Kw, qu | ↙  | Z, zh | ∞ |
| L      | ⊥  |       |   |

**LES NOMBRES DU CHAOS**

|   |   |   |      |
|---|---|---|------|
|   | 1 | ≡ | 7    |
| └ | 2 | ≡ | 8    |
| ⊥ | 3 | ≡ | 9    |
| ⊥ | 4 | ⊥ | 10   |
| ≡ | 5 | ⊥ | 100  |
| ≡ | 6 | ⊥ | 1000 |

## DEMONS DE KHORNE

Buveur de Sang



Annonce de Sang



Chien Charnier



Juggernaut



## DEMONS DE TZEENTCH

Duc du Changement



Horreurs



Incendiaire



Disque



## DEMONS DE NURGLE

Grand Immonde



Portepeste



Bête de Nurgle



Nurgling



Palanquin de Nurgle



## DEMONS DE SLAANESH

Gardien des Secrets



Démonette



Bête de Slaanesh



Monture de Slaanesh



## GRACES DE KHORNE

Visage de Khorne



Visage de Buveur de Sang



Visage de Sanguinaire



Visage de Chien Charnier



Visage de Juggernaut



Peau de Khorne



Collier de Khorne



Main de Khorne



Marque de Khorne



Hybridation Chien Charnier



Perte de Personnalité



Bonus Offensif



Main Armée



## GRACES DE TZEENTCH

Visage de Tzeentch



Visage de Duc du Changement



Visage d'Horreur



Duplication extatique



Main de Tzeentch



Bras lance-feu



Don de Magie



Jugement de Tzeentch



Hybridation Incendiaire



Familier



Changement Radical



Regard Foudroyant



Marque de Tzeentch



## GRACES DE NURGLE

Visage de Nurgle



Langue Mordante



Visage de Porte Peste



Visage de Bête de Nurgle



Obésité



Pourriture de Nurgle



Cornes de Nurgle



Pestilence



Peau de Nurgle



Hybridation Bête de Nurgle



Infestation de Nurglings



Familier



Trainée de Bave



Marque de Nurgle



## GRACES DE SLAANESH

Visage de Slaanesh



Visage de Gardien des Secrets



Visage de Démonette



Visage de Bête de Slaanesh



Visage de Monture de Slaanesh



Pince de crabe



Hermaphrodite



Langue Préhensile



Familier

 Hybridation Monture de Slaanesh  
 Cornes de Slaanesh  
 Musc  
 Queue effilée  
 Marque de Slaanesh  


## ATTRIBUTS DU CHAOS

Sécérations Acides  
  
 Oeil Supplémentaire  
  
 Rapidité  
  
 Albinos  
  
 Atrophie  
  
 Bec  
  
 Visage Bestial  
  
 Extrémités Armées  
  
 Grandes Oreilles  
  
 Pieds d'Oiseau  
  
 Peau Noire  
  
 Soif de Sang  
  
 Substitution Sanguine  
  
 Souffle de Dragon  
  
 Couleur Surnaturelle  
  
 Yeux Globuleux  
  
 Corps Enflammé  
  
 Seigneur du Chaos  


Enfant du Chaos  
  
 Garou  
  
 Nuage de Mouches  
  
 Sabots  
  
 Peur Irrationnelle  
  
 Crête  
  
 Hybride  
  
 Couronne de Chair  
  
 Corps Cristallin  
  
 Esquive Dimensionnelle  
  
 Multiplication  
  
 Membres Elastiques  
  
 Emissions sonores  
  
 Extrêmement Obèse  
  
 Mauvais Oeil  
  
 Articulations Supplémentaires  
  
 Extrêmement Mince  
  
 Yeux Pédonculés  
  
 Crocs  
  
 Très Rapide  
  
 Plumes  
  
 Visage Inexistant  
  
 Tête Enflammé  
  
 Croissance Surnaturelle  
  
 Aspect Insupportable  


Cornes  
  
 Emanations Fétides  
  
 Grosse Tête  
  
 Bossu  
  
 Regard Hypnotique  
  
 Illusion de Normalité  
  
 Corps de Métal  
  
 Haine Irrationnelle  
  
 Lévitacion  
  
 Perte de Membre  
  
 Membre Transféré  
  
 Longues Jambes  
  
 Long Cou  
  
 Long Nez  
  
 Epines  
  
 Queue Armée  
  
 Immunité à la Magie  
  
 Résistance à la Magie  
  
 Masse de Cheveux Léonine  
  
 Expertise Maniaque du Combat  
  
 Marionnette  
  
 Génie  
  
 Robotique  
  
 Amphibien  
  
 Décérébré  


Stupide  
  
 Bras Supplémentaires  
  
 Plusieurs Têtes  
  
 Oeil Unique  
  
 Partie du Corps Hypertrophiée  
  
 Tête Pointue  
  
 Jambes Puissantes  
  
 Queue Préhensile  
  
 Statut Semi Démoniaque  
  
 Quadrupède/Bipède  
  
 Régénération Rapide  
  
 Griffes Acérées  
  
 Visage Désordonné  
  
 Régénération  
  
 Très Résistant  
  
 Peau Ecailleuse  
  
 Queue de Scorpion  
  
 Petites Jambes  
  
 Nanisme  
  
 Siamois  
  
 Voix Stupide  
  
 Démarche Stupide  
  
 Tête de Mort  
  
 Queue Serpentine  
  
 Crachat Acide  


Très Fort  
  
 Ventouses  
  
 Queue  
  
 Technologie  
  
 Télékinésie  
  
 Téléportation  
  
 Instabilité Temporelle  
  
 Tentacule  
  
 Peau Translucide  
  
 Ressemblance  
  
 Emanation de gaz  
  
 Vampire  
  
 Tête Marcheuse  
  
 Frénésie du Warp  
  
 Peau Verruqueuse  
  
 Ailes  
  
 Mutation Zoologique  


## AUTRES RUNES

Prince Démon  
  
 Démon Majeur  
  
 Démon Mineur  
  
 Attribut du Chaos  
  
 Grâce du Chaos  
  
 Regard des Dieux  
  
 Arme du Chaos  


Arme Démon  
  
 Armure du Chaos  
  
 Coursier du Chaos  
  
 Chien du Chaos  
  
 Enfant du Chaos  
  
 Caprigror  
  
 Bovigor  
  
 Ungor  
  
 Centaure  
  
 Minotaure  
  
 Dragon Ogre  
  
 Humain  
  
 Nain  
  
 Elfe  
  
 Ogre  
  
 Troll  
  
 Dragon  
  
 Manticore  
  
 Cockatrice  
  
 Griffon  
  
 Hippogriffe  
  
 Skaven  
  
 Chimère  
  
 Gorgone  
  
 Harpie  


Hydre



Jabberwock



Wyvern



Tué au combat



Monolithe



Horde du Chaos



Acolyte



Victoire



Bataille



Cultistes



# LES TERRAINS CHAOTIQUES

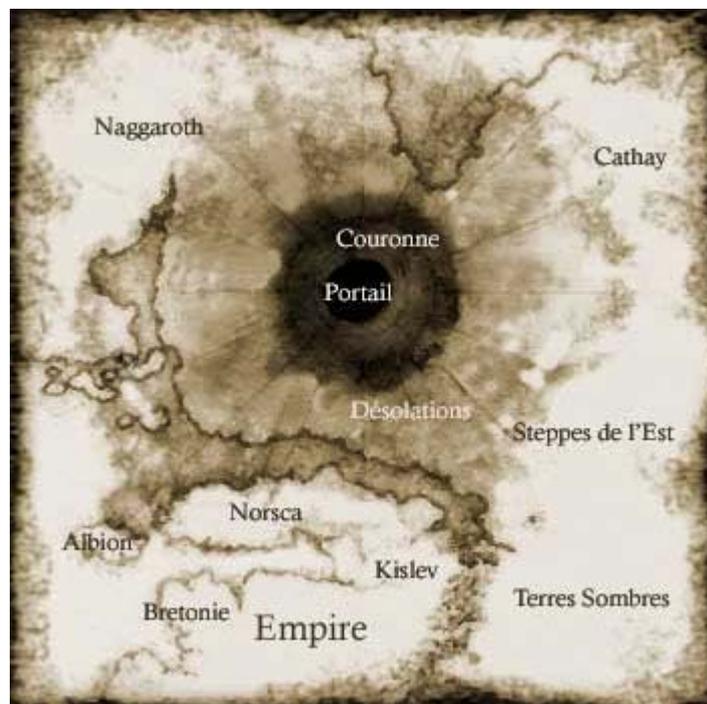
On raconte que certains audacieux insensés ont voyagé jusqu'au cœur des Royaumes du Chaos, certains affrontant les hordes sans cesse grandissantes du Chaos, de rares ne rencontrant pas âme qui vive, et en sont revenus vivants. Ces rumeurs font état d'une terre ravagée, plongée dans une nuit perpétuelle, illuminée par instant par de gigantesque colonnes de flammes qui s'élèvent haut dans un ciel torturé. C'est un endroit où même le temps n'a plus aucune signification, où les distances ne représentent plus que des mesures sans signification et où tous les plus grands champions du passé, du présent et du futur s'affrontent, assoiffés de combat, dans un univers d'éternel conflit.

En ce lieu, la nature elle-même pervertie n'a plus ses droits et le paysage a été profondément affecté dans son entier par l'irréversible influence néfaste et mutagène des dieux du Chaos. C'est le sombre domaine de toute sorte de créatures monstrueuses sans nom et de bêtes sans âme en quête du sang des âmes mortelles. Même la terre se révolte contre ce qu'elle est devenue : les arbres lugubres et torturés gémissent d'une voix écorchée et même les rochers, doués de conscience, hurlent vainement leur haine vers des cieux sourds à leurs reproches. Des démons gigantesques arpentent sans peur aucune ces contrées en toute liberté, gorgés de l'énergie magique suintant du portail dimensionnel brisé, cherchant à apaiser leur appétit gargantuesque d'âmes mortelles. L'enfer sur terre n'est pas en ces lieux maudits une vaine expression, c'est une dure réalité que vivent en chaque instant les pauvres damnés que sont les habitants des Royaumes du Chaos.

Cette aide vous est destinée, à vous MJ, dans le cas fort probable d'une excursion souhaitée par vos joueurs dans ces territoires de malédiction. Rien, en effet, ne peut empêcher vos insouciant aventuriers à y pénétrer. Mais sachez avant toute chose que leur destin sera certainement la mort sous la griffe d'une horreur quelconque, si ce n'est simplement par la puissance incommensurable d'une tempête d'énergie chaotique. Peut-être même certains s'engageront dans la Voie de la Damnation et y perdront leurs âmes et leurs souvenirs. En dernier lieu sachez qu'ici vous ne trouverez que des idées et des

règles que vous pouvez améliorer à votre convenance.

Afin de visualiser l'immensité "matérielle" des Royaumes du Chaos sur le Vieux Monde voici une carte succincte de ceux-ci.



## TOPOGRAPHIE DES LIEUX

### La Zone du Portail Septentrional

L'épicentre n'est autre que la zone couverte par les émanations du gigantesque Portail des Anciens. C'est là que le Chaos règne en maître ; la réalité n'a plus sa place, et lorsque l'on pénètre en cette zone plus rien n'obéit aux lois physiques régissant la réalité. Les radiations mutagène sont telles qu'y résister et maintenir la cohésion de son propre corps reste une gageure. En ce lieu, les créatures du Chaos sont énormes, puissantes, et bénéficient des bienfaits de toute l'énergie dont elles vivent et pour laquelle elles vivent.

Les créatures sujettes à l'Instabilité ne le sont plus : elles vivent dans leur élément. Elles ne peuvent subir aucun dommage autre que ceux offerts par les Armes Chaotiques, Démoniaques ou Arcano-technologiques. De plus, elles gagnent un bonus de +1 aux Dégâts, ou un +1, +10 aux modes d'attaques ne consistant pas à frapper.

## **La Couronne**

Dans cette zone ceinturant celle du Portail, le monde matériel et l'Ether se confondent de manière étrange. C'est l'endroit le plus mouvementé et le plus dangereux. Chaque chose s'y affronte pour pérenniser sa propre existence. On ne peut toutefois parler d'équilibre tant les forces qui se combattent ici sont incompatibles. De puissantes tempêtes font rage dans des lieux incohérents où la matière cohabite avec le Warp. De gigantesques citadelles se dressent au milieu de contrées désertiques, d'immenses forêts aux branches chargées de crânes hurlant leur tourment au ciel se déplacent de façon hasardeuse dans des océans d'abats et de sang humains, parfois se sont des villes complètes qui volent dans des cieux verdâtres.

La Ceinture Polaire est une zone de tous les dangers, aussi bien pour les mortels que pour les démons. Pour accéder au monde matériel ou au contraire entrer dans le Warp, c'est un point de passage obligé, mais qui se révèle être dans la majorité des cas, et pour beaucoup, le bout du chemin. Les créatures sujettes à l'Instabilité bénéficient ici d'un +2 à leur jet sur la table d'Instabilité.

## **Les Désolations**

La zone qui avoisine les royaumes humains fut autrefois ravagée par la dernière puissante pulsation du Warp. C'est un endroit dévasté et peu clément. On peut y marcher des jours sans rien rencontrer et seules de terribles hordes de Maraudeurs les traversent, parfois vers le Nord, parfois vers le Sud, en fonction des signes que les Puissances daignent envoyer.

C'est dans ces territoires morts que l'on rencontre le plus d'animaux monstrueux et il n'est véritablement pas rare d'y rencontrer un groupe de Trolls en quête de nourriture. C'est là aussi qu'on trouve les ruines d'anciennes civilisations qui alimentent l'imaginaire des chasseurs de trésors et autres aventuriers. Ici, malgré la forte présence des énergies chaotiques, les démons ne bénéficient que d'un +1 à leur jet sur la table d'Instabilité.

## **Remarques**

Il serait intéressant de disserter sur la zone du Portail, mais en toute franchise, je doute qu'il soit possible d'y arriver sainement. Pour ce qui

est des Désolations, la description ci-dessus devrait suffire à vous aider à concevoir une aventure en ces terres mortes. Par ailleurs, les Terres Mortes du film Judge Dredd ou les étendues désertiques des Mad Max donnent de bons aperçus de cet endroit ravagé.

## **LA COURONNE**

Il est extrêmement difficile de décrire un lieu qui change sans cesse. Dans la Couronne, en effet, il n'est aucunement possible de déterminer logiquement le moment, le lieu, voire l'événement qui vont régir la physique de la " bulle " dans laquelle vont évoluer vos joueurs. Une " bulle " à ses propres lois qui régissent sa cohésion ; y pénétrer c'est la fragiliser ou la consolider, au point que dans les deux cas, celle-ci puisse exploser et en infecter d'autres alentours.

Au sortir des Royaumes du Chaos ou des Désolations, pénétrer dans la Couronne c'est d'abord se perdre dans le Labyrinthe. Le Labyrinthe est le contenant et les Bulles le contenu. De manière incompréhensible, il est facile de pénétrer dans le Labyrinthe mais il est en revanche pratiquement impossible d'en sortir. Le labyrinthe est une zone similaire aux Désolations et l'on y pénètre toujours sans s'en rendre compte, jusqu'aux premières manifestations de la rencontre des deux mondes.

Chaque " jour " passé à errer dans le Labyrinthe est différent d'un autre.

## **LE LABYRINTHE**

### **Conditions Géographiques**

Dans les Désolations, les toundras et étendues enneigées sont monnaie courante. En revanche, dans la couronne on trouve tout type d'environnement. Il n'est pas possible de créer une carte précise d'un endroit, celui-ci étant sujet en permanence au changement. Le type de terrain qui règne à l'endroit où se situe les aventuriers à 25% de chance de changer chaque jour. De plus, aucune logique ne régissant le phénomène, chaque fois qu'un événement majeur - voir ci-dessous - apparaît, il y a 50% de chance que le lieu se modifie une fois l'événement passé. Si un changement se produit, lancez un D100 et

consultez la table qui suit pour déterminer le nouveau type de terrain.

#### D100 Terrain

---

01-10 Zone côtière  
11-20 Plaine  
21-30 Forêt  
31-40 Forêt tropicale  
41-50 Marécage  
51-60 Montagne  
61-70 Haute montagne  
71-80 Ile  
81-90 Désert  
91-00 Désert glacé

Pour déterminer le climat, lancez un D100 et consultez la table suivante.

#### D100 Climat

---

01-16 Polaire  
17-30 Tempéré  
31-44 Continental  
45-58 Océanique  
59-74 Désertique  
75-89 Tropical  
90-00 Equatorial

Remarques : certain terrain peuvent sembler incompatibles avec le climat tiré mais n'oubliez pas qu'un désert peut être glacé et qu'un marécage peut aussi être une toundra. Les climats proposés peuvent être incompatibles avec le port d'armure ou de vêtements trop lourds, de plus, chaque type de terrain véhicule ses propres maladies, dangers et flore et faune.

#### Evénements Aléatoires

Les rapports de force constant entre les deux mondes génèrent de nombreux phénomènes destructeurs qui se font régulièrement sentir dans la Couronne. Il y a 25% de chance qu'un tel événement se produise chaque jour à n'importe quel moment. Ces événements s'ajoutent au climat déjà existant. Pour déterminer l'événement de la journée, lancez un D100 et consultez la table suivante.

#### D100 Evènement

---

01-10 Brouillard  
11-20 Pluie intense  
21-30 Tempête  
31-40 Cyclone  
41-50 Tremblement de terre

51-60 Eruption volcanique  
61-70 Pluie de météores  
71-80 Pluie acide  
91-90 Orage magnétique  
91-00 Radiations mutagènes

Remarques : si aucune description n'est faite de ces événement c'est du fait que vous êtes seuls juges des destins de vos joueurs. Je conseille toutefois de ne s'en tenir qu'aux difficultés de voyages et affaiblissement de la santé de vos joueurs lors de ces manifestations. Toutefois, si ces derniers avaient des réactions particulièrement " débiles " (- je dévale le volcan sur mon bouclier en surfant sur la lave en fusion !), massacrez-les !

Lorsqu'un événement de cette sorte se produit, il est d'une telle puissance qu'il devient difficile d'y résister et de s'apercevoir que le lieu se modifie du tout au tout autour des personnages. En effet, il y a 50% de chance que le type de terrain et de climat changent suite à l'événement majeur. Voyez plus haut pour déterminer ce changement.

#### Rencontres Aléatoires

Chaque jour il y a 10% de chance qu'une rencontre se produise. Toutes ne sont pas dangereuses et il même peut arriver que de l'aide se présente aux personnages, mais c'est excessivement rare. La rencontre peu avoir lieu à n'importe quel moment de la journée et doit toujours surprendre les joueurs. Lorsqu'une rencontre doit se faire, déterminez la en lançant un D100 sur la table suivante.

#### D100 Rencontre

---

01-05 Un animal normal  
06-10 Un animal muté  
11-15 Un groupe d'animaux normaux  
16-20 Un groupe d'animaux mutés  
21-25 Une créature monstrueuse générique  
26-30 Une créature monstrueuse mutée  
31-35 Un groupe de créatures monstrueuses génériques  
36-40 Un groupe de créatures monstrueuses génériques  
41-45 Un humanoïde normal  
46-50 Un humanoïde muté  
51-55 Un groupe d'humanoïdes normaux  
56-60 Un groupe d'humanoïdes mutés  
61-65 Une créature éthérale  
66-70 Un groupe de créatures éthérales

- 71-75 Une créature élémentaire
- 75-80 Un groupe de créatures élémentaires
- 81-85 Une créature démoniaque
- 86-90 Un groupe de créatures démoniaques
- 91-95 Un esprit ancien
- 96-00 Une créature du Warp

Une telle rencontre se fera dans un lieu dit persistant. Ce lieu est immuable et il peut être cartographié sans erreur, tout événement se produisant alentour ne le touchant pas. En général, ce lieu est un reste d'une " bulle " morte ou le souvenir d'un lieu où d'intenses émotion ce sont fait sentir. Lancez un D100 et consultez la table suivante.

#### D100 Lieu persistant

---

- 01-05 Pont
- 06-10 Péage
- 11-15 Tour de garde
- 16-20 Prison
- 21-25 Auberge
- 26-30 Maison
- 31-35 Ferme
- 36-40 Manoir
- 41-45 Donjon
- 46-50 Château
- 51-55 Temple
- 56-60 Cimetière
- 61-65 Monolithe
- 66-70 Hameau
- 71-75 Village
- 76-80 Ville
- 81-85 Portail
- 86-95 Entrée d'une " bulle "
- 96-00 Sortie vers la zone du Portail des Anciens

Remarque : c'est à vous de déterminer ce qui se produira pendant la rencontre et quels bénéfices en tireront vos joueurs. Pour exemple, certains scénarios officiels nous montrent en détail des lieux persistants. Château Drachenfelds ou Hanté par une Horreur - sont de bons exemples de lieux persistant intemporels (appliques murales et fours électriques, lances flammes digitaux...).

## LES BULLES

Le terme "Bulle" s'applique à tout lieu persistant habité et de taille importante. Ces endroits, qui peuvent être, par exemple de grandes cités, sont gouvernés par l'influence d'un seul aspect. Il peut donc y avoir des lieux persistants mornes et sans

joie, d'autres extrêmement paisibles ou des mondes d'une sauvagerie indescriptible. Il est facilement d'y pénétrer mais en sortir est une autre histoire. Le fait d'interagir dans une Bulle, c'est menacer sa stabilité en modifiant les émotions qui y règnent. D'une manière générale, une incursion de ce type a toute chance de détruire la Bulle et ses habitants.

Une Bulle est une représentation des mentalités majoritairement présentent dans les esprits des races pensantes. Il est donc tout à fait possible que la ville de Middenheim possède sa propre bulle et que l'on puisse interagir directement sur les mentalités de ses habitants par l'intermédiaire de celle-ci. Comme le scénario -Hanté par une Horreur - nous le montre, le fait de s'introduire dans une Bulle permet de modifier le cours des choses. De plus, il existe autant de Bulles que de mentalités, de villes, de mondes et d'époques et c'est toute la difficulté de maîtriser ce type de scénarii.

On ne rencontre pas ces lieux que dans les Royaumes du Chaos. Partout où des actes engendrent de puissantes émotions se font sentir il y a de fortes chance qu'une image de cet événement parasite le lieu. Ce peut être du fait d'une invocation qui à nécessité une débauche de sacrifices, d'un acte de torture inhumain, voire d'un acte de grande générosité, tout est possible.

Si vous prévoyez un scénario de ce type, il vous faut tout d'abord déterminer l'émotion qui créa votre Bulle. Ensuite de savoir ce qui a produit l'émotion et dans quel but la Bulle " ingère " vos personnages. La chose qui somme toute est primordiale reste la manière de sortir de la Bulle. Il est important aussi que vous déterminiez qui sont les habitants de la bulle et quels sont leurs rôles au sein de celle-ci pour que vos joueurs ne s'y sentent pas seuls.

Une Bulle doit avoir une véritable utilité dans la vie de vos joueurs. Elles doit se révéler à eux de façon étrange et surprenante et surtout, ils doivent sentir que l'endroit est dangereux et qu'aucune intervention extérieure ne pourra les aider. En simple, pas de points de destins ! Enfin, si vos joueurs venaient à réussir leur dangereuse mission, ils doivent être gratifiés de récompenses conséquentes.

## EXEMPLES DE TERRAINS CHAOTIQUES

### L'éclaircie Ténébreuse

Les aventuriers arrivent devant une petite clairière. Du moins, elle paraît petite, mais en réalité c'est difficile à dire car est entièrement plongée dans l'obscurité la plus totale, aussi absolue qu'au fond d'une mine ; la Vision Nocturne ne sert à rien, et même les sources de lumière magiques ne réussissent pas à pénétrer ces ténèbres.

Les aventuriers peuvent contourner cet endroit s'ils le désirent. S'ils le traversent, ils doivent effectuer un Test de Risque à chaque round (à -10 s'ils vont à une allure normale et à -40 à une allure rapide) pour ne pas heurter un obstacle invisible et perdre 1D3-1 B, sans tenir compte de l'Endurance ou des armures. Les obstacles – et les fosses, ô combien plus dangereuses – seront évités avec un minimum de précautions, par exemple en tâtant le terrain avec un bâton. Vous êtes libre de faire intervenir une vie animale hostile. Cet endroit est parfait pour des créatures qui n'ont pas besoin de visibilité pour se diriger : des chauves-souris géantes, entre autres. Les personnages subissent une pénalité de -50 en CT et de -20 en CC dans l'obscurité.

### La Rivière Inversée

Les aventuriers sont sur une embarcation et la rivière qu'ils empruntent a son cours subitement inversé à certains endroits. Autrement dit, sur une centaine de mètres, le courant remonte. Si les aventuriers voyagent sur l'eau, lorsqu'ils atteignent l'endroit où la rivière normale remonte la rivière inversée, ils ne pourront continuer leur chemin qu'en luttant contre le courant. Ils finiront par atteindre le point où les flots reprennent leur déplacement normal et ils pourront de nouveau se laisser entraîner.

Le phénomène qui affecte l'eau dans la partie inversée – d'où elle vient, où elle va – est un mystère dont la réponse n'est connue que des grandes Puissances du Chaos. Si vous le souhaitez, les aventuriers effectueront un Test d'Int après avoir franchi cette portion de rivière : lorsque le test est réussi, le personnage, obsédé par cette contradiction de la loi naturelle, acquiert un Point de Folie. Dans le cas contraire, il n'est pas perturbé – son imagination défaillante ne permettra jamais à un tel phénomène de l'inquiéter.

### La Cascade à Bascule

Alors qu'ils descendent une partie apparemment ordinaire de la rivière, les aventuriers s'aperçoivent soudain qu'ils approchent d'une cascade déchaînée. Bien que les berges parfaitement régulières permettent de la contourner, les flots plongent de plusieurs dizaines de mètres dans un gouffre qui n'est pas plus large que la rivière. Au fons, l'eau fait volte-face et remonte à la même allure vers la surface et la rivière reprend son cours normal.

Si les aventuriers tombent dans cette étrange cascade à bord d'un radeau ou d'un bateau, tout ce qui se trouve sur le pont et qui n'est pas fixé à 50% de chance de passé par-dessus bord et d'être définitivement perdu. Les personnages doivent réussir un Test d'I pour ne pas subir le même sort ; cependant, en cas d'échec, ils sont emportés par le courant et finissent par rejoindre la surface en ayant perdu 1D3-1 B, quelles que soient leur armure et leur Endurance. Quiconque tente d'escalader la bordure pour descendre au fond du gouffre doit réussir un Test sous la moyenne de FX10 et d'I à chaque round pour ne pas être arraché à la roche glissante par la force du courant. Les conséquences sont les mêmes que pour une chute dans l'eau.

Cet effet est là pour donner quelques frayeurs, plutôt que pour représenter un réel danger ; cependant, comme pour la Rivière Inversée, ci-dessus, chaque personnage peut tenter d'échouer à un Test d'Int pour ne pas laisser l'impossibilité de la cascade l'obséder et lui faire acquérir un Point de Folie.

### Le Pont des Soupirs

Qu'ils voyagent sur terre ou bien sur l'eau, les aventuriers aperçoivent un pont lointain et commencent à entendre des soupirs et des sanglots portés par le vent. En se rapprochant, ils verront que le pont est entièrement construit en os. Un examen plus attentif permettra de réaliser que pratiquement chaque espèce dont il a entendu parler est présente, ainsi que quelques autres complètement inconnues.

Ce pont est absolument inoffensif, mais il affecte fortement les nerfs des gens : en passant à côté – ou par-dessus- chaque personnage doit réussir un Test de Cl. Ceux qui échouent perdent 1D10 points de Cl pendant le temps qu'ils resteront dans le Terrain Chaotique.

## **Elévation**

Au premier abord, cet endroit paraît tout à fait normal. Il peut même s'agir d'une portion de rivière. Mais dès que les aventuriers en franchissent le périmètre, un morceau de terrain de 12 mètres de diamètre s'élève très rapidement dans les airs jusqu'à atteindre une altitude de 30 mètres. Dans le cas d'une rivière, une partie de son lit bondit vers le ciel en emportant le radeau et ses passagers et en laissant toute l'eau sur place.

Quiconque souhaite sauter au début de la montée doit réussir un Test d'I (Acrobatie +10). Il aura alors quitté en toute sécurité le terrain mouvant. Si le test échoue, le personnage aura aussi abandonné la plate-forme, mais son atterrissage sera difficile. Il tombera de 1 mètre pour chaque tranche de 10 points d'échec (arrondir à la dizaine la plus proche) ; ainsi, pour un échec de 25 points, la chute sera de 3 mètres, avec 77 points, elle atteindra 8 mètres, etc.

Quant à ceux qui seront restés sur les hauteurs, ils bénéficieront d'une excellente vue sur les alentours, tout en ayant un léger problème – comment redescendre ? S'ils attendent, lancez 1D10 toutes les heures ; sur un résultat de 1, la terre retourne à la terre. Autrement, les aventuriers devront se débrouiller.

## **Le Cairn de Crânes**

Une petite clairière est dominée par un immense empilement de crânes, de 9 mètres de haut et 9 mètres de large à la base. Toutes sortes de créatures y sont représentées – humains, Hommes-Bêtes, Orques, Nains, monstres de toute espèce ; un crâne de Dragon est même visible. Un vent aux relents putrides souffle à travers la zone dégagée (mais s'arrête brutalement en atteignant le bord) et dans l'air résonnent des rires déments – peut-être même est-ce Khorne au trône cuivré.

A l'image du Pont des Soupirs, cet emplacement n'est là que pour jouer avec les nerfs des aventuriers ; chacun d'eux doit réussir un Test de Cl ou perdre 1d10 points de Cl jusqu'à ce qu'il sorte des Terres Déformées.

## **Les Rapides**

Ce nouvel aspect de la rivière prend tout son intérêt si le groupe se déplace sur une embarcation. A première vue, cela ressemble à

des rapides normaux, mais, en se rapprochant, tous remarqueront que les rochers se déplacent.

Leur objectif malveillant est d'encercler et de broyer le vaisseau qui approche ; celui qui dirige le radeau doit réussir un Test sous la moyenne de ses scores en Int et en I (Potamologie +10, Manœuvres Nautiques +10) pour réussir son parcours entre les rochers agressifs. S'il échoue, l'embarcation coule immédiatement et tout ce qui n'est pas porté par les aventuriers disparaît au fond de l'eau. Les personnages (et leurs chevaux) doivent sauver leur peau en nageant, et réussir un Test de Risque (Natation +10) pour ne pas perdre 1D3 B, quelles que soient l'armure et l'Endurance.

## **La colonne Mystique**

Au milieu d'une clairière (ou de la rivière) se dresse une colonne cannelée de cuivre lustré. Mesurant 12 mètres de haut, elle est considérée, au niveau de l'escalade, comme une surface lisse. En fait, elle est si lisse que tous tests se font avec une pénalité de -20.

Au sommet, un léger évidement soutient un œuf blanc en pierre polie. Le Sens de la Magie révélera qu'il produit une incroyable aura magique. Même les études les plus approfondies ne permettront jamais de lui découvrir la moindre utilité, tout simplement parce que cet œuf magique n'a aucune capacité. Ainsi va le Chaos.

## **La Couche de Glace**

Les aventuriers se retrouvent devant une plaine de glace, qui s'étend sur 1,5 kilomètres dans toutes les directions. S'ils se déplacent sur la rivière, elle est gelée à partir de ce point. La pellicule de glace est considérée comme un terrain difficile ; tout personnage qui combat ou accomplit d'autres actions énergiques doit réussir un Test d'I ou déraiser.

## **Le Tranchant de l'Herbe**

Un champ de 30 mètres de large est couvert de hautes herbes fourrées. Sur la rivière, l'embarcation arrive devant une zone marécageuse envahie par ce même type de végétation ; elle doit être soit abandonnée, soit traînée jusqu'à ce que l'eau redevienne claire.

Les brins d'herbe sont aussi aiguisés et durs qu'un rasoir – le terrain est difficile et chaque

créature qui le traverse encaisse un coup de F0 à chaque round, à cause des lacérations. La finesse de ces lames permet de doubler la valeur en points d'armure des jambières de métal.

### **La Forêt Cristalline**

Une zone est rendue resplendissante par une étrange végétation constituée de cristal translucide. Cette forêt étonnante s'étend sur 20 mètres et sa surface irrégulière fait partie des terrains difficiles, ce qui réduit le mouvement au quart de l'allure normale.

La forêt de cristal est aussi mortelle que belle ; lorsque le soleil frappe certains éléments sous des angles particuliers, la lumière est concentrée et réfractée de cristal en cristal jusqu'à ressembler à un rayon laser. Chaque créature qui traverse la forêt doit réussir un Test de Risque à chaque round ou être atteinte par un rayon de lumière matérialisée infligeant un coup de F3. Ce phénomène est traité comme un tir de projectiles normal.

### **Le Geyser Chaotique**

Les aventuriers arrivent dans une clairière de 20 mètres de diamètre dont le sol est couvert d'une étrange substance gluante, comme si un immense chaudron d'un ragoût insensé avait été déversé là afin que son contenu refroidisse et se solidifie. Des mouches, qui bourdonnent partout en un épais nuage, réduisent la visibilité à 10 mètres et imposent des modificateurs de -10 à tous les tests de CC, CT et I effectués sur le site.

Un petit trou marque le centre de la masse gluante. A chaque tour de présence des aventuriers dans la clairière, les risques sont de 10% cumulatifs (10% au premier tour, 20% au deuxième tour, etc.) pour qu'un jet d'une certaine substance en jaillisse en un geyser de 12 mètres de haut qui retombe en pluie dur toute la zone dégagée.

Déterminez la nature de la substance grâce à la table suivante :

#### 1d8 Type de Geyser

1. Sang Les adeptes de Khorne présents dans la clairière sont sujets à la frénésie pendant 1D10 tours. Les autres personnages doivent réussir un Test de Cl ou perdre 1D10 points de Cl jusqu'à leur sortie des Terrains Chaotiques.

2. Nectar Les adeptes de Slaanesh présents dans la clairière bénéficient de +10 en I pour 1D10 tours. Les autres personnages doivent réussir un Test de FM jusqu'à leur sortie des Terres Chaotiques.

3. Pus Les adeptes de Nurgle présents dans la clairière bénéficient de +1 en E pour 1D10 tours. Les autres personnages doivent réussir un Test d'E ou perdre 1 point d'E jusqu'à leur sortie des Terrains Chaotiques.

4. Poussière Distordante Les adeptes de Tzeentch présents dans la clairière bénéficient de +1 en E pour 1D10 tours. Les autres personnages doivent réussir un Test d'E ou perdre 1 point d'E jusqu'à leur sortie des Terrains Chaotiques.

5. Eau Bouillante Toutes les créatures présentes dans la clairière encaissent un coup de F1 , modifié par l'E mais pas par l'armure. Le sort Pare-Pluie peut annuler les dommages, mais l'enchanteur devra réussir un Test d'I pour prononcer l'incantation à temps.

6. Huile Bouillante Toutes les créatures présentes dans la clairière encaissent un coup de F3 , modifié par l'E mais pas par l'armure. Le sort Pare-Pluie peut annuler les dommages, mais l'enchanteur devra réussir un Test d'I pour prononcer l'incantation à temps.

7. Acide Toutes les créatures présentes dans la clairière encaissent un coup de F4, modifié par l'E mais pas par l'armure. Le sort Pare-Pluie peut annuler les dommages, mais l'enchanteur devra réussir un Test d'I pour prononcer l'incantation à temps. Les personnages devront se défaire de leurs armures et équipements non-magiques et les nettoyer dans l'heure qui suit (durée : 1 heure) sous peine de les voir rongés et rendus inutilisables.

8. Asticots Les adeptes de Nurgle présents dans la clairière sont sujet à la frénésie. Les autres personnages doivent réussir un Test d'E (Immunité aux Maladies +10) ou souffrir de nausées pendant 1D10 tours, ce qui inflige une pénalité de -10 pour tous les tests.

Effectuez un nouveau tirage sur la table chaque fois que le geyser entre en éruption, si les aventuriers restent assez longtemps pour cela.

### **Le Charnier**

Les aventuriers parviennent à une immense clairière, large d'environ un kilomètre et demi. Cette plaine qui ondule doucement est recouverte par les morts d'une bataille depuis longtemps oubliée. Des corps à tous les stades de

décomposition sont entassés partout sur trois ou quatre épaisseurs. Certains arborent de hideuses mutations et tous portent de terribles blessures. Les aventuriers pourraient être tentés de piller les cadavres les plus proches à la recherche de pièces d'équipement intéressantes, mais ils ne trouveraient que des armes brisées et des armures tellement endommagées qu'elles ne sont ni utilisables ni réparables.

Il est impossible de traverser le champ de bataille sans trébucher sur les corps ; l'ensemble de la plaine est considéré comme un terrain difficile. L'expérience est tellement éprouvante que chaque personnage doit réussir un Test de Cl. En cas d'échec, il perd 1d10 points de Cl jusqu'à sa sortie des Terrains Chaotiques et acquiert 1D3 Points de Folie.

Si, à votre goût, les aventuriers ont eu la vie trop facile jusque-là, certains de ces morts d'un autre âge peuvent être encore actifs et tenus d'abattre ceux qui leur ont survécu. Dans ce cas, lancez 1D6 à chaque tour jusqu'à ce que les aventuriers atteignent l'autre extrémité du terrain. Un résultat de 6 indique que des morts se sont levés à l'approche de vivants. Déterminez leur nature sur la table suivante :

#### 1D20 Type de Mort-Vivants

- 1-4 1D6 Squelettes
- 5-7 1D6 Zombies
- 8-9 1D3 Champions Squelettes
- 10 1D2 Héros Squelettes Mineurs
- 11 1 Héros Squelette Majeur
- 12-15 1D6 Goules
- 16-17 1D4 Momies
- 18-19 1D3 Ombres
- 20 1 Revenant

Les morts-vivants ne sont pas sujets à l'instabilité dans la clairière et n'ont pas besoin d'être contrôlés. Ils bénéficient d'un bonus de +20 pour tous leurs Tests de Contre-Magie contre les sorts nécromantiques ou les objets magiques que les aventuriers utiliseront pour les contrôler ou les dissiper.

#### **La Vallée des Statuts Hurlantes**

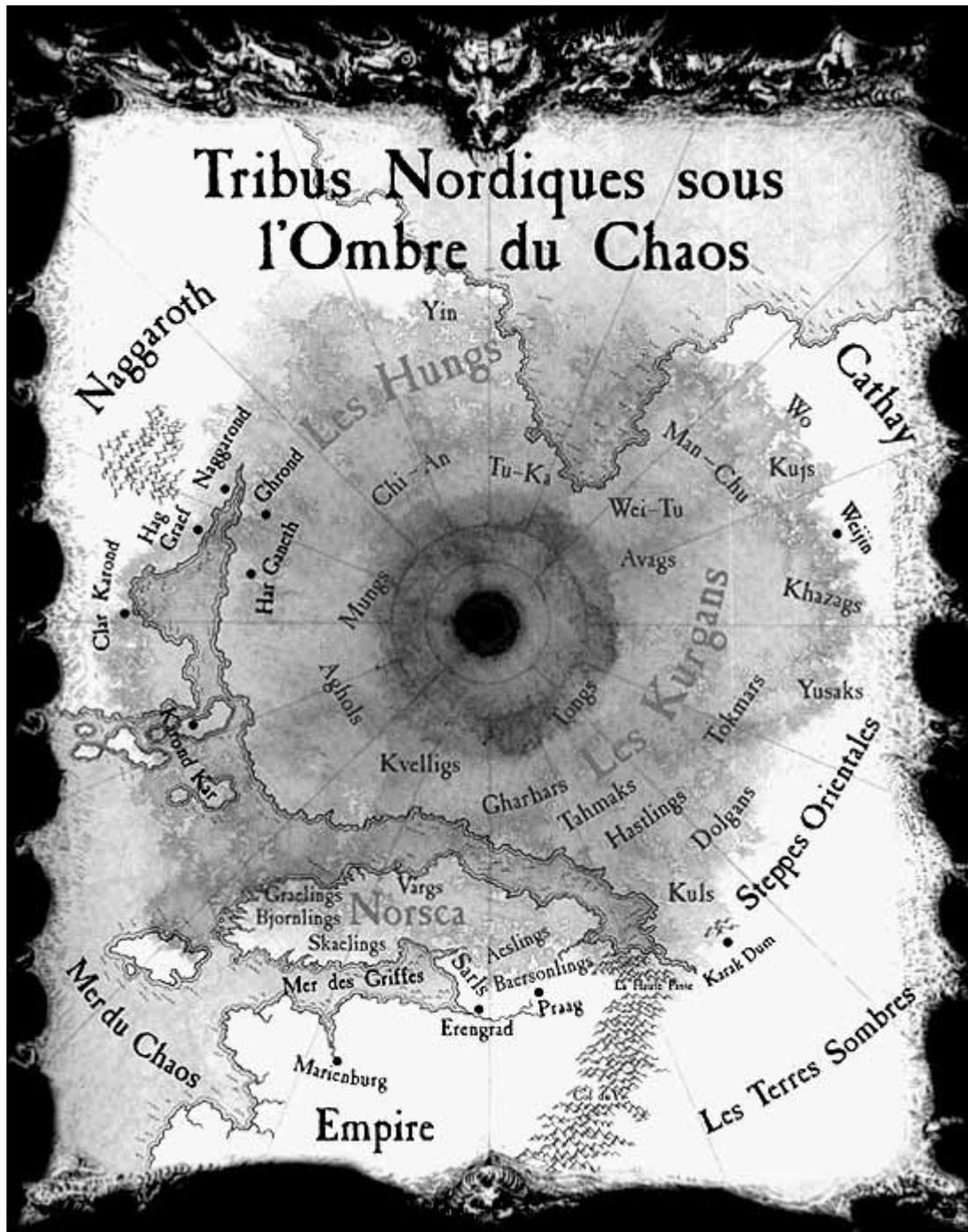
Les aventuriers approchent d'une vallée étroite, aux flancs escarpés. Lorsqu'ils sont à quelques centaines de mètres, des lamentations irréelles

leur parviennent, portées par une brise aux relents de charnier.

Cette vallée est pleine de statues de pierre toutes différentes les unes des autres. Toutes les races humanoïdes connues sont représentées, ainsi que quelques autres que les personnages ne reconnaissent pas. Toutes hurlent sans discontinuer, la bouche grande ouverte, comme en proie à de terribles souffrances.

Le vacarme est à la limite du supportable – les parois renvoient les sons et les concentrent dans la vallée. Tous les personnages qui y pénètrent doivent réussir un Test de Cl (Acuité Auditive – 10, bonus de +20 pour ceux qui pensent à se boucher les oreilles) ou perdre 1D10 points de Cl jusqu'à la sortie des Terrains Chaotiques. De plus, ceux qui possèdent la compétence Acuité Auditive et échouent à un Test d'E perdent cette compétence, l'intensité du bruit ayant altéré leur capacité auditive. Ils pourront cependant la retrouver grâce à un sort ou une potion de soins.

# LA CARTE DU NORD DU VIEUX MONDE



# LES HORDES DU CHAOS

---

Le Vieux Monde est saturé des énergies magiques mutagènes du Chaos. Elles suintent du portail dimensionnel septentrional et imprègne ainsi la planète entière. C'est aux abords immédiats du portail effondré que ce pouvoir atteint son paroxysme. Plus on s'en éloigne, plus l'énergie mutagène magique s'affaiblit, sans pour autant devenir inexistante.

Le grand nord du Vieux Monde est le domaine de nombreuses créatures distordues par le pouvoir du Chaos. Toutes sortes de bêtes informes et de monstruosité méconnaissables et indescriptibles hantent ces régions : d'abominables choses répugnantes dotées de corps boursoufflés et repoussants grouillants de tentacules, des êtres dont les gueules ne cessent de béer, bavant d'une inextinguible soif de sang, en un mot une multitude d'horreurs toutes plus effrayantes les unes que les autres qui arpentent les terres à la recherche de leurs proies. Heureusement, ces monstres dépendent de la force du champ magique qui les entoure pour survivre et ils ne peuvent pas s'aventurer plus loin vers le sud, car l'aura du Chaos y devient trop faible pour maintenir leur cohérence et les maintenir en vie.

Beaucoup d'êtres inférieurs du Chaos s'épanouissent dans le Vieux Monde, car ils n'ont pas besoin d'autant de pouvoir revigorant que les créatures du nord, plus lourdement marquées. Les plus répandus sont les hommes bêtes, dont l'apparence et l'intelligence ont conservé quelque chose de vaguement humain. Cette catégorie inclut les terribles minotaures, ces monstres à tête de taureau auxquels les hommes bêtes s'allient souvent. Les centaures du Chaos rôdent également dans les terres désolées, ce sont des brigands qui attaquent les colonies isolées ou les convois. Toutes ces créatures, et bien d'autres encore, sont appelées l'engeance du Chaos. Elles sont marquées de mutations indélébiles et leurs âmes maléfiques appartiennent à jamais aux dieux du Chaos.

## LES HOMMES BÊTES

Les hommes bêtes sont la progéniture du Chaos, auquel ils sont dévoués corps et âme dès leur naissance. Les dieux obscurs n'ont même pas

besoin de les corrompre et les hommes bêtes s'appellent eux-même les fils du Chaos. Les hommes bêtes assument totalement leur héritage chaotique et, bien que leur intelligence soit humaine, ils la mettent au service de leur fourberie de bêtes sauvages. Les hommes bêtes ne sont pas des créatures naturelles : ils virent le jour lorsque le portail des Anciens s'écroula, noyant le monde sous un nuage de poussière mutagène. Ce dernier provoqua de terrifiantes mutations sur les humains primitifs, engendrant ainsi une race hybride mi-homme, mi-bête, totalement chaotique.

Les hommes bêtes sont des créatures brutales et sauvages qui se soucient peu des autres êtres vivants et méprisent les humains par dessus tout. Leurs corps sont mi-homme mi-bête, leurs têtes bestiales s'ornant généralement de cornes de boucs tranchantes et pointues, leurs mains sont dangereusement griffues et des sabots fendus terminent bien souvent leurs membres inférieurs et sont capables d'enfoncer la cage thoracique et de briser les membres d'un homme.. Au combat, ils combinent leur férocité à un sauvage manque de discipline, se battant entre eux dans leur hâte de se jeter sur l'ennemi. Ces bêtes grossières ne sont pas les seules à hanter leurs royaumes de ténèbres. Toutes sortes de créatures qui rampent dans la nuit cherchent leur compagnie. Des brigands humains ayant subi des mutations et gardant rancœur à l'humanité après avoir été touchés par le Chaos trouvent aussi refuge à leurs côtés.

Aux yeux des néophytes humains, tous les hommes bêtes se ressemblent, grossiers, brutaux et cherchant à détruire tout ce que les humains construisent. Il existe cependant une hiérarchie stricte parmi eux. Les plus puissants sont les Cornus (ou gors) qui se différencient des types inférieurs par la taille et le nombre de cornes qu'ils possèdent. Parmi les catégories inférieures, on trouve les sans cornes (ou ungor), que les autres hommes bêtes appellent aussi braillards (ou brays), terme qu'ils réservent normalement aux jeunes hommes bêtes. Les cornes des catégories inférieures sont petites, voire inexistantes et parfois, ces hommes bêtes possèdent une tête humaine. Il arrive souvent que les hommes bêtes soient rejoints par des mutants humains d'apparence similaire, c'est de ces parias

que descendent de nombreux braillards. Un humain transformé en homme bête par suite d'une mutation est connu sous le nom de changepeau, le rang le plus bas chez les hommes bêtes et qui est comparable à l'esclave.

En raison des pouvoirs mutagène du Chaos, un homme bête peut naître de parents humains. De telles créatures sont souvent abandonnées dès la naissance. Condamnés à mourir dans la forêt, ils peuvent être recueillis et élevés par des hommes bêtes qui les appellent sacrés (ou Gaves). Les sacrés sont perçus comme des présents des dieux du Chaos.

Les hommes bêtes vivent en bandes errantes commandées par les plus forts d'entre eux. Ils infestent les forêts et les terres désolées du Vieux Monde, mais c'est dans le grand nord et dans les Forêts des Ombres qu'ils sont les plus nombreux. Il arrive cependant que même dans les terres du sud, comme la "chevaleresque" Bretonnie ou sous le soleil de Tilée, les vieilles forêts abritent des campements cachés d'hommes bêtes. Ce sont les créatures du Chaos les plus nombreuses. Leur population ne peut être qu'estimée, mais de nombreux érudits redoutent qu'elle ne dépasse en nombre l'humanité. Ils représentent une inévitable menace pour les voyageurs qui s'aventurent le long des routes forestières, de même que pour les fermes isolées et les petits villages. Des maisons ou des hameaux sont souvent attaqués la nuit, les hommes bêtes en massacrent les habitants, incendient les constructions et s'emparent du bétail.

Seuls les très puissants seigneurs de guerre hommes bêtes (ou bestigors) dotés d'une volonté de fer, comme le légendaire Gorthor, peuvent tenir fermement leurs hordes pour monter de véritables incursions. Lorsque les hordes du Chaos s'assemblent, les bandes guerrières interrompent leurs luttes pour s'allier. Elles sont alors attirées vers un vaste lieu de réunion marqué par un énorme monolithe rectangulaire appelé pierre des hardes. Il existe de nombreux lieux semblables à celui-ci dans les lugubres clairières des forêts. C'est là que les forces du Chaos s'assemblent, hommes bêtes, minotaures et apparentés, prêts à combattre. Les pierres des hardes regorgent de magie noire et sont constellées de runes qui annoncent la fin du monde et le triomphe des dieux du Chaos.

Alors tous les royaumes tremblent devant la toute puissante horde unie des hommes bêtes. Les hordes d'hommes bêtes, masses féroces de guerriers déchaînés, de chars pesants, de chiens du Chaos et de troupes d'ungors, sont extrêmement dangereuses au combat. Elles mettent purement et simplement en pièces tout ennemi osant se dresser en travers de leur chemin. Dominant les hommes bêtes de toute leur taille s'avance les minotaures rugissants, tandis qu'en avant des troupes planent les harpies qui, anticipant la bataille, savourent par avance leur festin de charognes. Les hommes bêtes se déversent des forêts en meutes innombrables qui s'étendent à tout l'horizon. La horde se divise souvent en factions rivales, car les hommes bêtes sont des enfants du Chaos et des concepts comme l'ordre et la discipline leur sont totalement étrangers.

## LES UNGORS

Les ungors (parfois appelés brays dans la langue obscure) sont l'espèce d'hommes bêtes la plus répandue. Les ungors peuvent avoir une ou plusieurs cornes, mais celles-ci ne seront pas aussi prononcées que celles d'un puissant gor. Ils peuvent avoir un arrière train de bouc et sont approximativement de la même taille que les humains, bien que plus résistants.

Les ungors constituent le gros des bandes d'hommes bêtes. Ils manient généralement des épieux grossiers et des boucliers de bois recouverts de cuir. Ce sont des créatures extrêmement cruelles, pleines de malveillance et de haine, facilement identifiables aux braillements qu'elles poussent avant la bataille. Les ungors se rassemblent en gigantesques bandes submergeant leurs adversaires grâce à la force de leur nombre. Si un homme ou un elfe peut facilement venir à bout d'un ungor isolé, ces derniers, une fois en grand nombre, constituent en revanche une marée presque irrésistible.

Les ungors les plus jeunes combattent en meutes dispersées, servant d'éclaireurs et de brailleurs pour les gors. Ceci constitue un rite de passage par lequel le jeune ungor acquiert sa place au sein des bandes guerrières de sa race.

Parmi les ungors on trouve des changepeaux, des humains dont les mutations provoquées par

l'énergie mutagène du Chaos les ont rapproché de la bête.

## **LES GORS**

Les chefs de guerre hommes bêtes, de même que leurs meilleurs guerriers, sont toujours les redoutables gors. Ils sont plus grands, plus forts et plus intelligents que leurs cousins inférieurs les ungors et traitent avec mépris tous ceux qui sont plus faibles qu'eux. Au sein d'un groupe d'homme bêtes, le plus puissant des gors sera invariablement le chef, dont la position dominante sera perpétuellement remise en cause par des rivaux avides de pouvoir. De tels chefs ornent leurs bannières de la peau des prétendants qu'ils ont vaincus, jusqu'à ce que l'étendard devienne le registre sanglant de leurs victoires.

Les chefs hommes bêtes se rendent souvent à la bataille sur de grands chars de guerre tirés par des bêtes appelées sangleboucs. Les sangleboucs sont des créatures issues du Chaos, de monstrueux croisements de grosses bêtes à corne semblables à des bouquetins et de grands sangliers des forêts. Les chars sont ornés de crânes et de bannières, leurs roues et leur châssis sont souvent hérissés d'épieux.

Les gors tirent une grande fierté de leurs cornes, c'est pourquoi ils les polissent, les peignent et les décorent afin de mettre en valeur leur forme et leur brillance naturelles. Ils les aiguisent aussi en vue de la bataille et certains vont jusqu'à les enduire de poison afin de les rendre encore plus meurtrières.

Les guerriers les plus grands et les mieux équipés après le chef sont appelés les bestigors. Ce sont des combattants extrêmement puissants, qui se voient souvent confier le commandement de petits détachements.

Quand un chef est tué, tous ses suivants font une veillée funèbre en festoyant bruyamment et en dansant autour des pierres sacrées de la harde qui marquent le lieu de rassemblement traditionnel des hommes bêtes. Lorsque le chef mort était particulièrement renommé, plusieurs bandes guerrières peuvent se joindre à la fête en un grand rassemblement appelé le Grand Brame.

Pendant la fête, le corps du chef est mangé par ses suivants. Les morceaux les plus tendres et les

meilleurs sont mangés par les guerriers les plus âgés et les plus proches du mort. Le successeur désigné mange le cœur du mort, l'avalant d'un seul coup de dents sous les applaudissements et les chants sauvages des autres. Les hommes bêtes prétendent que la quintessence du guerrier coule dans son cœur et qu'en le mangeant, une partie de sa sagesse et de son pouvoir se transmettent à son successeur.

## **LES CHAMANES HOMMES BÊTES**

Les shamans hommes bêtes sont des individus très particuliers en ce sens qu'ils possèdent des pouvoirs magiques, sans pour autant avoir jamais étudié les arts occultes. En réalité, ils naissent avec le don de sorcellerie que leurs attribuent les divinités sombres qui les désignent comme représentants. C'est un des avantages de leur condition chaotique, aussi connaissent-ils leurs sorts intuitivement.

On raconte qu'ils peuvent voyager spirituellement jusqu'aux Royaumes du Chaos et communier avec leur pouvoir. Ils peuvent déceler les présages relatifs aux événements futurs et servent de vecteurs entre le pouvoir du Chaos et les hommes bêtes.

Aucun homme bête ne s'en prendra jamais à un chaman, même si celui-ci est issu d'une bande rivale. Les hommes bêtes croient que tuer un chaman fait s'abattre sur le meurtrier la fureur du Chaos, et c'est là une des seules choses que redoutent ces farouches créatures. Même au cœur des champs de batailles, les shamans peuvent se déplacer en toute liberté, leurs congénères s'écartant pour laisser le passage à ces redoutables prophètes du Chaos.

Les shamans ont une grande affinité avec les pouvoirs du Chaos, et celle-ci se montre d'une façon particulière. Les yeux d'un chaman ont une couleur qui varie selon les puissances qui lui accordent leurs aides. Un shaman pourra donc avoir un œil vert et l'autre bleu. Le bleu et le jaune sont la marque de Tzeentch, le vert et le marron de Nurgle, le rose et le violet de Slaanesh, et le rouge sang de Khorne. Un chaman qui est marqué par Khorne sera exclusivement marqué par lui et ne sera capable de lancer aucun sort, mais sera en revanche capable de les annuler.

Un shaman fait la fierté d'une bande guerrière car il représente l'assurance d'un regard permanent des dieux ténébreux sur elle. Elle assure aussi une aide démoniaque certaine car les démons apprécient fortement ces individus peu communs. Les shamans possèdent une compréhension du Chaos telle qu'ils ressentent les désirs de leurs dieux ténébreux.

## **LA SOCIÉTÉ DES HOMMES BÊTES**

Les bandes d'hommes bêtes passent leur temps à se battre entre elles, que ce soit pour un territoire, un butin ou juste pour le plaisir. Mais il arrive aussi souvent de réunir leurs forces afin d'attaquer un ennemi commun ou pour se défendre contre un envahisseur.

Les hommes bêtes se réunissent alors autour des pierres des hardes attirés par les feux cérémoniels allumés par un chef lorsqu'il souhaite regrouper les bandes éparées. Le chef explique alors le motif du rassemblement, qui se résume généralement à l'attaque de quelqu'un, qu'il s'agisse des humains haïs, des nains méprisables ou de tout autre ennemi. Le chef est souvent guidé par une prophétie ou un rêve du chaman de sa tribu, aussi ne fait-il en fin de compte qu'exécuter les ordres des puissances chaotiques elles-mêmes.

Si les hardes réunies sont favorables au plan proposé, tous les chefs hommes bêtes présents s'affrontent afin de déterminer celui qui mènera la horde. Les chefs combattent à mains nues, le plus souvent avec les bras attachés dans le dos, afin de ne pas priver les bandes de leurs chefs, bien que les cornes et les crocs aiguisés suffisent souvent à provoquer des blessures fatales. Le vainqueur reçoit le titre honorifique de seigneur homme bête ou seigneur gor et mènera la horde au combat. Si les plans du seigneur homme bête servent les desseins du Chaos, les minotaures gardant les pierres des hardes se joindront à la meute, mettant leur formidable puissance au service de l'armée en marche.

Chaque chef homme bête donnera toujours au moins un de ses meilleurs guerriers pour servir de garde du corps au seigneur gor. Ils seront équipés d'armes et d'armures prélevées dans les salles au trésor des pierres des hardes. Ces gardes rapprochés sont appelés bestigors, ce qui signifie dans le langage obscur, seigneurs des

batailles. Ils portent les plus lourdes armures et couvrent leurs visages de cagoules, souvent faites de mailles d'acier. Ils manient des armes lourdes, comme les hallebardes qu'ils volent généralement aux humains et qu'ils étendent aux pieds des pierres des hardes en offrande aux dieux ténébreux. Devenir bestigor est un grand honneur, et les élus font vœu de protéger le seigneur homme bête jusqu'à la mort.

## **LES AUTRES CRÉATURES DU CHAOS**

Parmi toutes les races engendrées par le Chaos, celles qui suivent sont les plus "courantes" aux yeux des érudits du Vieux Monde.

### **LES BASILICS**

Le basilic est un énorme reptile à huit pattes de plus de quatre mètres de long qui préfère vivre dans des endroits chauds ou souterrains. C'est une créature du Chaos, originaire des toutes premières incursions du Chaos ; bien que peu courant, il est maintenant bien installé dans le Vieux Monde. Les basilics sont des bêtes extrêmement dangereuses dont le regard peut pétrifier les créatures vivantes.

### **LES CENTAURES**

Les centaures sont des créatures issues des désolations nordiques et des prairies clairsemées qui se trouvent entre les forêts du Vieux Monde et le tristement célèbre pays des trolls. Ce sont des vagabonds, des pillards et tout ce qu'ils ont provient du vol et du pillage de convois marchands ou de l'attaque de communautés qui tentent désespérément de cultiver ces terres arides. Les centaures sont fortement charpentés mais gauches. En effet, ils ont une force immense mais sont très maladroits. Si leurs mains leur permettent de saisir les armes nécessaires pour détruire leurs ennemis, ils sont par contre incapables de manipuler des objets délicats. Ils ne font rien par eux-mêmes et volent tout ce dont ils ont besoin aux autres races, utilisant parfois des esclaves pour forger le fer et coudre le cuir. Cette race possède un esprit primaire, adapté à leur corps massif. Généralement, ce sont les hommes bêtes qui leur fournissent les armes dont ils ont besoin. Ce sont des brutes épaisses qui valent à peine mieux que les bêtes. Ils ont plutôt un esprit

vicieux qu'une réelle intelligence et éprouve un grand ressentiment vis à vis des races plus douées. Leur langue épaisse peut à peine articuler, leur voix est donc lente et confuse et leurs mots ressemblent à des grondements de rage.

Les centaures se battent pour tout ce dont ils ont besoin ou qu'ils désirent. Ils ont une prédilection pour le vin et la bière, choses pour lesquelles ils sont prêts à se lancer dans n'importe quelle bagarre ou à attaquer un convoi bien gardé. Lorsqu'ils réussissent à mettre la main sur de l'alcool, ils sont capables de boire des litres d'une seule gorgée, ce qui les rends invariablement ivres et violents et se termine inmanquablement en bataille rangée. Avant les combats, ils boivent des sceaux entiers de la bière la plus forte pour devenir excessivement violents et belliqueux, ne pouvant être apaisés que par le plus cruel carnage.

### **LES CHIENS DU CHAOS**

Les chiens du Chaos sont des créatures proches du loup et dont les ancêtres furent peut-être des canidés ordinaires, piégés sur les terres chaotiques et attirés à l'intérieur des Royaumes du Chaos. Ils sont marqués par de hideuses mutations telles que deux ou trois têtes, des cornes, de longues défenses, des queues de scorpion et bien d'autres aberrations de la nature trop nombreuses pour être mentionnées.

### **LES CHIMERES**

La chimère est une créature du Chaos, un animal qui combine différentes créatures naturelles dans sa composition avec, occasionnellement, des pouvoirs ou des caractéristiques supplémentaires. Ces bêtes varient grandement en formes - elles peuvent avoir des membres multiples ainsi que plusieurs têtes ou même plusieurs corps. Quelquefois, une créature pourra avoir des pouvoirs magiques, une intelligence ou des capacités physiques inattendues. Tout dépend de la volonté des dieux du Chaos. Habituellement, les chimères ont trois têtes et peuvent voler. Elles peuvent aussi avoir diverses sortes de queues en forme de masse ou garnies de pics.

Une chimère type atteint le de quatre mètre de long, de ses trois têtes à la queue. Le corps ressemble souvent à celui d'un grand félin avec un arrière train de bouc. La queue est

habituellement celle d'un félin mais terminée par des pics ou une massue. Les ailes de la créature sont semblable à celles des oiseaux et elle a trois têtes, bien que des formes mutantes peuvent en avoir entre une et six. Généralement les têtes ressemblent à celles de serpents, de grands chats et de chèvres mais les traits de plusieurs de celles-ci peuvent être très bien mélangés.

### **LES COCKATRICES**

La cockatrice est une créature trapue, au corps couvert d'écailles et de plumes. Ses puissantes ailes de cuir la propulsent à travers les cieux, d'où elle s'abat sur l'ennemi, le mettant en pièces de ses griffes acérées. La tête de la cockatrice comporte un bec tranchant, recouvert de barbillons rouges qui lui donnent une apparence repoussante. La cockatrice peut pétrifier ses adversaires par son regard magique, les transformant littéralement en pierre. Cette étrange faculté les rend particulièrement difficile à combattre.

### **LES CORNEILLES NOIRES**

Les corneilles noires étaient de grands oiseaux de proie habitant la limite nord des Montagnes du Bord du Monde. Maintenant elles ne sont plus reconnaissables, capturées et perverties qu'elles furent par le Chaos qui leur donna leur forme actuelle. Ces grands oiseaux putréfiés servent maintenant les forces du Chaos comme éclaireurs et combattants. Occasionnellement, ils portent un cavalier, mais ne peuvent pas en porter un trop lourd. Elles mesurent plus de deux mètres et leur envergure va de quatre à six mètres. Elles semblent venir d'un lointain passé et leur forme générale rappelle celle des ptérodactyles.

### **LES COURSIERS DU CHAOS**

Un coursier du Chaos est un énorme cheval noir aux yeux rouges et à l'haleine fétide, puissamment bâti, d'un tempérament vicieux et souvent affecté par quelques étranges mutations chaotiques qui altère fortement son apparence. Sa taille et sa force lui permettent de porter un Seigneur du Chaos armure à la bataille. Rares sont les chevaux ordinaires à pouvoir égaler un coursier du Chaos à la bataille, surtout si ce dernier possède des mutations telles que des cornes, des dents aiguisées comme des rasoirs, des griffes ou une queue qu'il utilise comme un fouet pour cingler ses ennemis.

## **LES DOPPLEGANGERS**

Parmi le nombre de créatures étranges engendrées par les incursions du Chaos, les Dopplegangers sont peut être les plus étranges de toutes. Ces créatures solitaires ont le pouvoir de changer leur forme pour celle de n'importe quel humanoïde entre 1,20 m et 2,20 m de haut - y compris les vêtements et l'équipement. Pour faire cela, elles ont seulement à observer leur victime pendant un moment. Une fois qu'elle a pris l'apparence d'un personnage, la pratique de cette révoltante créature consiste à assassiner et à dévorer sa victime puis à prendre sa place. Un doppleganger peut aussi bien reproduire la voix que les manières de sa victime.

Les dopplegangers semblent incapables de se reproduire. Ils doivent, par conséquent, être entièrement créés par les forces du Chaos. Ils sont très rares et à moins qu'ils ne soient pris pendant le processus de transformation, ils sont presque impossibles à identifier par un autre moyen que la magie.

La forme naturelle d'un doppleganger est véritablement hideuse. Ce sont des créatures humanoïdes bipède de taille humaine. Ils apparaissent comme n'ayant pas de peau et, ainsi, leurs muscles, leurs artères et certains organes internes sont clairement visibles.

## **LES DRAGONS DU CHAOS**

Les dragons du Chaos sont les plus puissants des dragons. Tous les dragons sont des créatures impressionnantes et les plus redoutables de tous les monstres du Vieux Monde, mais le dragon du Chaos est encore pire. Son corps est déformé par les mutations. Il a deux têtes et deux queues jumelles et chaque tête est capable de souffler un mode de destruction différent. D'une tête, il crache le feu du Chaos, qui brûle plus féroce que les flammes ordinaires et avec l'autre il souffle d'atroces vapeurs de contagion qui détruisent le corps des infortunées victimes.

## **LES DRAGONS OGRES**

Lorsque la foudre déchire le ciel nocturne et que le grondement du tonnerre tombe sur la lande, les gens du nord disent que les dragons ogres s'affrontent sur les cimes des Montagnes du Bord du Monde. Les voyageurs réfugiés dans des grottes ou des anfractuosités rocheuses peuvent à l'occasion apercevoir la lutte des shaggoths, comme les dragons ogres sont parfois appelés,

dont les silhouettes se dessinent en ombres chinoises dans la tourmente à la faveur des éclairs.

Les dragons ogres sont des reptiles extrêmement anciens. Leurs corps sont ceux des dragons, écaillés et massifs, avec une longue queue épineuse. Ils ont six membres et un torse semblable à celui d'un centaure. Leurs membres supérieurs ont des mains qui peuvent tenir des armes et façonner des armures. Leurs têtes ressemblent à celle des ogres, avec des mâchoires massives et de grandes dents pointues.

Les érudits de l'Empire ont écrit que les dragons ogres sont les plus anciennes créatures vivantes. On dit qu'ils sont apparentés aux dragons, ces bêtes immensément anciennes qui habitaient le monde avant que le portail du Chaos ne libère les pouvoirs des dieux obscurs. Il y a de cela des éons, leur race fit un sinistre pacte avec les forces du Chaos, embrassant la voie de la damnation plutôt que d'accepter le long déclin qui les aurait mené à l'extinction. C'est du moins ce que disent les légendes glanées dans les registres des Anciens de Lustrie et rapportées par les hardis explorateurs dépêchés au cœur des ruines de ce territoire aux étranges habitants reptiliens.

Les dragons ogres sont pratiquement immortels, à moins qu'ils ne se sacrifient au combat en l'honneur des dieux du Chaos. Ils passent la majeure partie de leur vie assoupis, et plus un dragon ogre prend de l'âge et grossit, plus il dort longtemps. Sous les pics montagneux du nord, certaines de ces créatures ne se sont pas réveillées depuis des centaines, voire des milliers d'années.

Durant les froides nuits d'hivers, de terribles tempêtes assaillent les flancs des Montagnes du Bord du Monde, les dragons ogres assoupis s'éveillent alors, leurs esprits rêveurs entendant par-delà le tonnerre de rugissement des dieux du Chaos les appelant à la tâche. Car c'est la nature du pacte conclu par les dragons ogres, éternellement au service du Chaos en échange de leurs longues années de vie. Plus le tonnerre est fort, plus le nombre de dragons ogres à se réveiller et élevé, mais seule une tempête aux proportions titanesque peut réveiller les plus vieux et les plus puissants des dragons ogres.

Alors que les éclairs s'abattent sur le paysage, les dragons ogres répondent à l'appel de la bataille. Ils s'acheminent vers les cimes les plus élevées où ils se baignent dans la foudre afin de régénérer leur puissance en absorbant le pouvoir des éclairs. Si beaucoup de ces êtres sont éveillés, ils s'affrontent pour atteindre les plus hauts pics et recevoir les décharges d'énergies qui les revigoreront et rallongeront à nouveau leur vie de plusieurs siècles. Tel est le don que les dragons ogres reçurent du Chaos en échange de l'âme de leur race.

Les dragons ogres attendent le moment où leur esclavage éternel arrivera à son terme lors de la destruction du monde par le Chaos. Ils croient qu'au cœur du tonnerre et des éclairs de l'apocalypse, leur race entière s'éveillera à nouveau. Même les dragons ogres morts jailliront de leurs tombes et leur seigneur suprême, Krakanrok le noir, sortira de son sommeil de dix mille ans pour mener son peuple à son dernier repos.

### **LES GORGONES**

La gorgone est un monstre hideusement déformé, à l'apparence étrange et aux plus violentes dispositions. Repoussante créature, la gorgone est une femme dont la chevelure est un véritable nid de serpents. Cette apparence est d'autant plus horrible que ses doigts ont de longues griffes effilées et son corps est recouvert d'une peau pierreuse, partiellement écailleuse et parsemée de nodules ayant l'apparence du silex. Elle laisse parfois entendre un sifflement ophidien, découvrant une dentition tranchante. Comme celui de la cockatrice ou du basilic, le regard de la gorgone est d'essence magique et transmute la chair en pierre.

Il arrive que les gorgones se servent d'armes qu'elles saisissent maladroitement de leurs mains difformes. Elles s'habillent de robes prises sur les cadavres jonchant le champ de bataille.

### **LES GRIFFONS**

Le griffon est une créature du Chaos - un puissant chasseur ailé combinant les natures du lion et de l'aigle. Beaucoup de ces créatures errent encore dans les régions polaires du nord du Vieux Monde, fréquemment accompagnés par des bandes d'hommes bêtes ou de guerriers du Chaos. D'autres ont élu domicile en permanence dans le Vieux Monde, établissant des colonies et

vivant le plus naturellement du monde, comme les animaux natifs.

Les griffons ont la moitié avant du corps ressemblant à celle d'un grand oiseau de proie, complétée par des ailes et des serres acérées. C'est un quadrupède, le reste de son corps ressemblant à un lion ou un autre grand félin. Ce sont de grands animaux de plus de trois mètres et s'ils sont entraînés, ils se comporte comme un destrier.

### **LES HARPIES**

Les harpies sont de repoussantes et détestables créatures du Chaos, des bêtes ailées dont la silhouette grotesque est vaguement humanoïde. Les sages du Vieux Monde pensent que les harpies sont une race d'hommes bêtes à part entière, auxquels le pouvoir mutagène du Chaos a donné la possibilité de voler. Elles vivent en général dans les cavernes des désolations nordiques et du pays des trolls, bien que les alentours des pierres des hardes en soient souvent également infestés. Lorsque les hommes bêtes vont à la guerre, les harpies s'empressent de les suivre, avides de se repaître de la chair des mourants. C'est d'ailleurs en leur offrant en pâture les carcasses des morts que les hommes bêtes amènent les harpies à rejoindre leurs bandes.

Les terrifiantes harpies sont d'authentiques créatures chaotiques, psychopathes et dangereuses, n'obéissant à aucune loi si ce n'est celle du plus fort. Ce sont des monstres cruels carnivores aussi enclins à razzier les nids des aigles géants qu'à voler des veaux et des agneaux dans les fermes. Leurs corps sont écailleux et musclés et elles se servent principalement de leurs griffes et leurs dents pour se battre. Certaines utilisent des massues rudimentaires ou des pierres pour broyer leur ennemi, mais elles se battent surtout comme des bêtes sauvages, poussant des cris suraigus en s'abattant sur leur proie. Les habitants du Vieux Monde considèrent que le vol des harpies est un mauvais présage, car il annonce que trop souvent le déferlement imminent des hordes du Chaos.

### **LES HIPPOGRIFFES**

L'hippogriffe est une créature du Chaos, semblable au griffon jusqu'à un certain point, bien qu'il ne soit pas aussi agressif. Les hippogriffes sont parfois utilisés comme

montures lorsqu'ils sont capturés jeunes et pris en main par un personnage doué. Ils préfèrent nicher loin des habitations humaines, habituellement sur de hautes et inaccessibles montagnes.

Les hippogriffes ont la tête et les ailes d'un grand oiseau de proie, les pattes antérieures d'un lion ou d'un autre grand félin et les pattes postérieure ainsi que la queue d'un cheval.

### **LES HYDRES**

L'hydre est une autre créature du Chaos, sujette à beaucoup de mutations étranges. Elle est caractérisée par ses multiples têtes, généralement sept. Les hydres sont des créatures rares dans le Vieux Monde, mais on les rencontre occasionnellement dans l'extrême nord, souvent dans les marécages putrides, les miasmes des marais et les cavernes souterraines.

Les hydres peuvent avoir des corps de mammifères, de reptiles ou même semblables à ceux de serpents sans aucune patte. Elles ont de très long cous se terminant par des têtes de serpent et font habituellement entre trois et six mètres de long. Certaines crache le feu !

### **LES JABBERWOCKS**

Les incursions du Chaos ont produit des milliers d'étranges créatures. Beaucoup sont totalement inclassifiables, des spécimens uniques auxquels des mutations sauvages n'ont pas permis de se reproduire en tant qu'espèce. Parmi ces créatures plus ou moins uniques, il en est certaines qui, toutefois, ont la particularité de pouvoir être d'une espèce définie ; il s'agit des jabberwocks.

Mais, bien que constituant une soi-disant espèce distincte, les jabberwocks sont sujets à des mutations massives et présentent une vaste gamme de variations mineures, en particulier dans la taille et la couleur. Leur principal trait distinctif se situe dans leur grande bravoure et leur agressivité alliés à une certaine stupidité.

Les jabberwocks mesurent beaucoup plus de trois mètres de haut et fréquemment plus encore. Bien que leurs membres antérieurs soient à peine préhensiles, ils les utilisent souvent pour s'aider à marcher ou à courir au ras du sol, à la manière des gorilles de notre monde. Les jabberwocks ont un long cou décharné et une tête large et hideuse. Bien qu'ils aient des ailes, la majorité

d'entre eux ne peuvent pas voler. Ils agitent leurs ailes furieusement lorsqu'ils se déplacent, créant un bourdonnement déconcertant. Les jabberwocks peuvent être de n'importe quelle couleur et beaucoup sont légèrement lumineux.

### **LES LOUPS DE LA NUIT**

Ces créatures effrayantes sont les plus grands de tous les loups et, par chance, on ne les voit que très rarement (en tous cas, peu en ont rencontré et ont survécu). Ils ne s'aventure jamais dehors de jour, leurs origines magiques ou chaotiques sont manifestées par le fait que les corps des loups de la nuit disparaissent invariablement à l'aube. Les loups de la nuit font plus de trois mètres de long et se distinguent par leur fourrures noir-charbon et leurs yeux rouges, luisants. Leurs hurlements à glacer le sang peuvent provoquer la peur chez tous ceux qui les entendent à cent mètres à la ronde.

### **LES MANTICOIRES**

Comme la plupart des créatures du Chaos, les manticores sont une vile mixture de bête et d'humain. Cependant, à la différence de beaucoup de ces êtres, elles sont intelligentes et parlent la langue sombre des créatures du Chaos. Elles sont plus courantes dans les régions des Royaumes du Chaos de l'extrême nord et sud. Bien que très peu résident actuellement à l'intérieur des limites du Vieux Monde, certaines peuvent voyager sur de grandes distances grâce à leurs ailes puissantes et peuvent apparaître pratiquement n'importe où.

Bien que les manticores varient en apparence et en caractéristiques, la plupart d'entre elles ont un puissant et large corps de félin, des ailes semblables à celles des chauves-souris et une tête vaguement humaine. Beaucoup ont une queue barbelée avec des aiguilles venimeuses ou un dard similaire à celui d'un scorpion. Ce sont de grands monstres mesurant entre 4,50 m et 6 m de long.

### **LES MINOTAURES**

Les minotaures sont d'énormes monstres à tête de taureau. Ils peuvent être deux fois plus grands que les hommes et les dépassent largement en corpulence. Leurs énormes mufles sont massifs et hideux et leurs cornes effilées, souvent renforcées de bagues de métal, sont redoutables. Beaucoup ont un arrière-train d'animal aux

sabots fourchus ainsi que d'autres déformations corporelles générées par le contact du Chaos. Ils sont moins intelligents que les êtres humains ou les hommes bêtes, mais sont extraordinairement forts et robustes. Les minotaures savent parler, mais ne le font que rarement.

Les minotaures vivent au sein de leurs propres bandes et établissent leurs territoires au fin fond des forêts les plus impénétrables, dans des régions si hostiles que même les hommes bêtes les évitent. Généralement lourds de corps et d'esprit, la bataille les transforme en véritables taureaux enragés, l'odeur du sang les amenant aux pires excès. Au cœur de la mêlée, ils démembreront les corps de leurs ennemis pour arracher de leurs crocs de grands lambeaux de chair sanguinolents, étanchant leur soif de sang aux dépens des mourants alors que la bataille fait rage autour d'eux.

Les pierres des hardes des profondes forêts sont élevées au sein de temples grossiers construits en pierres rudimentaires par les minotaures en l'honneur des dieux du Chaos. A l'intérieur de ces sanctuaires, ils entassent les armes, les armures et les crânes de leurs ennemis vaincus. Ces trésors sont censés être gardés par l'œil vigilant et jaloux des dieux du Chaos, et seules les créatures les plus stupides oseraient profaner ces endroits. Les guerriers minotaures amènent leurs trophées aux sanctuaires, ainsi n'est-il pas rare que ces minuscules édifices soient presque ensevelis sous la masse des armes rouillées et des os pourris. On raconte qu'au sein des temples, les dieux du Chaos communient avec les guerriers minotaures les plus méritants, exhaussant leurs prières et les gratifiant des dons qu'ils jugent appropriés.

## **LES OGRES**

Les ogres sont des humanoïdes massifs et hideux qui aiment se battre et tuer. Ils font à peu près deux fois la taille d'un homme aussi bien en hauteur qu'en carrure. Les ogres sont des êtres extrêmement grands, puissants et effrayants, aux membres épais et musculeux. Leurs os sont massifs et ont dit que leur peau est aussi rude que celle d'un taureau. Le poing d'un ogre est plus gros que la tête d'un homme et son étreinte est aussi tenace qu'un étau. Bien qu'ils ne soient ni vifs d'esprit ni particulièrement rapides ou souples dans leurs mouvements, les ogres sont aussi difficiles à arrêter qu'une avalanche

lorsqu'ils ont décidé de passer à l'action. Ils ne sont pas pour autant stupide ou mauvais. Au combat, ils utilisent de préférence des armes contondantes comme des massues ou des gourdin, usant de la force de leurs bras pour faire des ravages dans les rangs adverse.

Les ogres sont des créatures coriaces qui n'ont ni le besoin ni le désir du confort que pourrait leur apporter une vie civilisée. Ils préfèrent éviter les cités et installent leurs campements aux flancs des montagnes. Les ogres n'aiment pas particulièrement les autres peuples et traquent parfois les orques isolés, les trolls et les hommes qui vagabondent sur leurs territoires. Ce sont de bons combattants que de nombreux peuples recrutent au sein de leurs armées contre de la nourriture, de l'argent et tout ce qu'ils demandent en échange de leurs services. Les bandes de mercenaires ogres ont aussi souvent combattu pour l'Empire que pour les orques et les gobelins car il est de notoriété publique que les ogres se moquent de l'identité de leur employeur tant que celui-ci est capable de les nourrir.

Les ogres vivent pour manger et combattre et leur dieu principal est nommé Grande Panse. Bien que leur système digestif soit chétif comparé à celui du troll, ils peuvent manger quasiment tous les animaux et végétaux, même non comestibles. D'ailleurs, leurs mots pour désigner les autres races peuvent presque toujours se traduire par nourriture, ou quelque chose d'approchant.

Une anecdote décrit bien l'attitude typique de l'ogre pour le repas ou le combat : un chef mercenaire ogre était réputé avoir dit à ses employeurs humains " Oh freluquets ! déguerpissez et nous, on va déjeuner. " ce qui signifie en clair " Je disais, insignifiantes petites personnes, si vous daignez déplacer votre ligne de front, nous pourrions engager l'ennemi ! ".

La plupart des idiomes parlés par les ogres concernent la nourriture et les repas et ceux d'entre eux qui parlent une langue humaine ont l'habitude de traduire littéralement ce qui crée d'intéressants problèmes de communication. Freluquet est un terme qui désigne tout non-ogre dans une conversation et devient une insulte quand cela est adressé à un ogre.

La dispute de la nourriture est très populaire chez les ogres, comme une forme de duel et l'ultime triomphe pour un ogre est de vaincre son adversaire en le dévorant. Les ogres parlent une langue faite de grognements et de reniflements connue sous le nom de grumphbarth bien que certains baragouinent le nordique et une minorité connaissent quelques bribes des autres langues du Vieux Monde.

Beaucoup de sages et d'érudits pensent qu'ils était autrefois humains, mais furent affectés dans un lointain passé par les effets du Chaos. En dépit de cela, ce ne sont pas des créatures entièrement chaotiques. Ils ont leur propre volonté et n'appartiennent pas au Chaos dès leur naissance. Bien qu'ils soient brutaux et ne fassent aucun cas des faibles et des opprimés, ils doivent se mettre au services des dieux ténébreux de leur plein gré avant que le pouvoir du Chaos ne s'empare de leurs âmes. La plupart des ogres les plus grossiers et les plus violents le font en échange de la promesse de batailles éternelles. Les autres louent leurs services en tant que mercenaires aux seigneurs mortels du Vieux Monde.

Les ogres sont très répandus dans les régions nordiques, comme les terres de Norsca et les domaines des maraudeurs du Chaos. Leur vie s'y résume à un combat perpétuel, ce qui a tout pour leur plaire.

## **LES TROLLS**

Les trolls sont des créatures énormes et hideuses, bestiales et mauvaises avec de grandes jambes dégingandées et une peau froide et humide. Cette peau verruqueuse, gluante et parfois même écailleuses peut être à peu près de n'importe quelle couleur en fonction de l'espèce à laquelle appartient le troll. Ils sont apparentés aux ogres mais ils ont été plus profondément affectés par le Chaos et continuent encore à produire des mutations. La taille et l'aspect des trolls sont très variables : certains ont des piquants le long du dos et l'on a même vu des trolls à deux tête accompagner les hordes guerrières du Chaos.

Les trolls ne sont pas des monstres très intelligents, mais ils sont extrêmement forts et puissants. S'ils attrapent un homme, ils sont facilement capable de l'écraser entre leurs larges paumes ou de les déchiqueter de leurs grands doigts. Les trolls sont très redoutés à cause de

leur férocité imbécile et de leur appétit sans limite. Les trolls peuvent manger n'importe quoi et ils dévorent tout ce qu'ils trouvent : de la chair et des os, du bois, des cailloux, des bouts de métal, personne n'a encore trouvé quelque chose que les trolls ne peuvent pas manger. L'estomac d'un troll sécrète l'un des plus puissant acide connu dans le Vieux Monde et ses sucs gastriques sont très recherchés par les alchimistes et les magiciens. Occasionnellement, le peu de nourriture restée indigeste, comme l'or ou les gemmes, peut être trouvés dans le gésier d'un troll, bien que rares sont ceux qui prennent le risque de les récupérer. Les oreilles et le nez d'un troll peuvent détecter les sons et les odeurs d'un champ de bataille à plusieurs kilomètres et , en Norsca comme dans l'extrême nord du Vieux Monde, il n'est pas rare de voir un groupe de troll apparaître à la lisière d'un champ de bataille et commencer à manger tout ce qui passe sous leurs mains. Bien qu'ils soient capable de manger n'importe quoi, ils préfèrent toutefois la viande fraîche ou la charogne.

Quand un troll tue un adversaire, il est fréquent de le voir perdre tout intérêt pour la bataille et s'asseoir pour manger. Les trolls ont peu de vocabulaire ou de compréhension pour le langage mais certains parlent une version altérée du nordique très lente.

Ce sont des créatures peu hygiéniques, crasseuses et à l'odeur répugnante, il est courant pour une variété de champignon de pousser sur toutes les parties du corps. Du fait de leurs imprévisibles usages alimentaires, les trolls sont souvent couverts de restes de leur dernier repas. Ils ne portent pas d'armure et n'utilisent qu'occasionnellement des armes ; celles-ci sont toujours grossières, consistant principalement en des troncs d'arbres portés comme des massues, bien qu'ils soient connus pour utiliser des haches prises sur des géants et des ogres, quelquefois même en les tenant par la bonne extrémité.

Leur autre caractéristique inhabituelle, peut être la plus connue, est la capacité qu'a leur chair de repousser aussitôt après avoir été endommagée. Si la main griffue d'un troll est sectionnée une nouvelle repoussera du moignon. Si un troll est décapité une nouvelle tête se formera sur ses épaules, souriant stupidement et faisant grincer ses dents acérées. Il faut infliger une grosse quantité de dommages à un troll pour empêcher

sa régénération, et même dans ce cas il se régénère souvent le lendemain. La seule chose à laquelle un troll ne peut pas survivre est le feu. Les brûlures empêchent leurs tissus de se régénérer et le feu est le meilleurs allié de celui qui combat les trolls.

Les trolls sont des créatures sauvages qui vivent de préférence seuls ou en petits groupes. Ils rôdent parfois autour des campements des orques et des gobelins, volant de la nourriture et attrapant parfois un goblin isolé. Il arrive aussi souvent qu'ils errent près des campements des hordes du Chaos. Dans les deux cas, certains arrivent à les convaincre de rejoindre la bande, mais il est douteux qu'ils comprennent ce qui se passe. Livrés à eux-mêmes, il y a de fortes chances pour qu'ils deviennent frénétiques ou reste plongés dans une semi-léthargie mais, commandés par une créature intelligente, ils peuvent s'avérer être de redoutables adversaires.

Il existe en plus du troll commun, si on peut dire cela, deux autres types de trolls. Les trolls de pierre vivent dans les régions rocheuses du Vieux Monde. Comme tous les trolls, ils mangent n'importe quoi et, par la force des choses, ont tendance à ingérer beaucoup de pierre. Le régime d'un troll a des répercussions sur ses attributs physiques et les trolls de pierre ont une chair dure qui ressemble à de la pierre desséchée. Les rochers absorbent la magie lumineuse et les trolls de pierre mangeant beaucoup de rochers, leurs corps absorbe d'énormes quantités de magie. Ceci les rend extraordinairement résistants aux attaques magiques. Les trolls d'eau vivent dans les marais, les tourbières et le long des rivières sauvages, là où les berges sont larges et boueuses. Ils sont visqueux et écailleux, avec une peau verdâtre écœurante et des espèces de cheveux raides et ternes. La matière gluante qu'ils exudent est glissante et nauséabonde, aux relents de poisson pourri. Cette bave malodorante a le double effet d'écœurer les gens proches du troll et de faire qu'un attaquant a beaucoup de mal à lui porter des coups.

### **LES VOUIVRES**

La vouivre est un carnivore solitaire, une créature des montagnes et des forêts. Elles est

violente et très dangereuse mais heureusement, rare. Les vouivres peuvent être montées si elles sont capturées pendant leur jeunesse et dressées par quelqu'un de grande volonté. Ce sont des créatures du Chaos et elles apparaissent parfois venant du nord.

En tant que créatures du Chaos, les vouivres varient dans une certaine proportion. En principe, elle ressemble à des dragons mais sont légèrement plus petites et dénuées de membres antérieurs. Elles sont recouvertes de la tête à la queue d'épaisses plaques de cornes faisant office d'armure et les rendant très difficile à tuer. Les vouivres ont des têtes hérissées de piquants, montées sur de long cous sinueux capables de plonger et de se redresser avec une rapidité inimaginable. Leurs gueules sont garnies de crocs barbelés et elles poussent constamment des hurlement particulièrement effrayants. Elles font environ six mètres de long qui sont assez grande pour être montées.

### **LES CREATURES SANS NOM**

Le Chaos est immense et magnifique dans sa diversité et l'univers matériel ne saurait en aucun cas rivaliser avec les différentes formes que peut prendre l'influence du Chaos. Les hommes bêtes, les minotaures, et les autres créatures décrites ci-dessus ne sont que quelques-unes des monstruosité que le Chaos a engendré. Il existe une multitude d'êtres sur lesquels le Chaos a visiblement exercé son influence mutagène. Les humains eux mêmes sont loin d'être exempt de mutations, il suffit d'ailleurs de visiter les régions les plus reculées de l'Empire pour s'en persuader.

Les profondeurs des forêts les plus obscures du Vieux Monde, les innombrables grottes et cavernes souterraines abritent-elle aussi quantité de créatures répugnantes et maléfiques. Ce ne sont pas systématiquement des créatures identifiables mais les rejetons de générations de mutants. Ces créatures n'ont pas de nom mais elles sont là et elles attendent ! Lorsque les pouvoirs du Chaos grandissent, le portail du Chaos s'ouvre un peu plus et les créatures sortent de leur tanière, vociférant et hurlant en anticipant l'ultime victoire des dieux du Chaos.

# CHRONOLOGIE DES AGES DU MALHEUR

---

Les chroniques du Chaos sont principalement tenues par les humains, les nains et, surtout, les elfes. C'est une longue succession de malheurs, une histoire de grandes guerres et de nations anéanties, de massacres d'innombrables innocents et de corruption de la terre. Bien des fois le monde a été amené au bord de la destruction par les forces du Chaos.

La plus grande partie de l'histoire des champions du Chaos est gravée sur les grands monolithes que leurs serviteurs érigent quand leur maître meurt, est changé en enfant du Chaos ou élevé au rang de prince démon. L'érection de tels monolithes est une coutume des bandes du Chaos, et certains des érudits les plus aventureux ont fait le voyage jusqu'au Pays des Trolls pour revenir avec des traductions de ces textes.

## **Circa -5600**

Effondrement du portail des Anciens.

## **-4920**

Première incursion du Chaos. Le monde est sauvé grâce aux efforts des hauts elfes qui créent le vortex de magie pour drainer l'énergie du Chaos hors du monde.

## **-1666**

Naggaroth est attaquée par le Chaos. Bataille du Désespoir. Naggaroth est sauvée suite à une bataille acharnée.

## **Circa -200**

Le culte de Chi'Ing (nom sous lequel Tzeentch, l'Architecte du Changement, est connu en orient) croît en popularité chez l'aristocratie de Cathay.

## **211**

Attaque contre le Roi Sorcier. L'armée des elfes noirs marche contre les forces du Chaos avant qu'elles ne puissent pénétrer plus profondément au cœur de Naggaroth. Après une bataille désespérée, le Chaos est repoussé.

## **1000-1500**

Les grandes citadelles du Chaos d'Infernus et de Rochemoire sont bâties dans les Désolations Nordiques.

## **1501**

Ravages de Gorthor. Le Hochland est dévasté. Bataille d'Hergig.

## **1715**

Kastagar, le champion de Khorne, attaque les gobelins de l'Antre de Gnashrak. Après avoir tué les gobelins de la forteresse jusqu'au dernier, il devient prince démon.

## **1814**

Une horde skaven en provenance de Malefosse émerge pour piller la male pierre des Désolations Nordiques mais est vaincue par Decasor, champion de Nurgle.

## **2006**

Une énorme flotte de la peste touche terre en Bretagne. Menés par le seigneur du Chaos Kharan, les favoris de Khorne écrasent les Bretonniens à la bataille des

Lamentations. Couronne est assiégée. Environ la moitié des chevaliers bretonniens périt.

## **2007**

Bataille de Couronne. Menés par Jeanne de Lyonesse, la Damoiselle de Guerre, les Bretonniens repoussent les forces du Chaos. Le seigneur du Chaos Kharan est tué.

## **2155**

Les hommes bêtes mettent à sac puis brûlent la ville de Malthofen.

## **2211**

Le grand prêcheur, Hans Grunsson, voyage jusqu'aux Désolations Nordiques pour convertir les hordes du Chaos à la vraie foi de Sigmar. Il est mangé par un Troll peu convaincu par ses sermons.

## **2250-2300**

Les incursions et les raids des bandes du Chaos deviennent plus fréquents.

## **2301**

La Grande Guerre contre le Chaos commence. Le Chaos attaque le monde entier. D'Ulthuan au Vieux Monde, les hordes du Chaos triomphent.

## **2302**

Siège de Praag. Norsca est envahie par les maraudeurs. Deux armées kislévites sont battues par les hordes chaotiques.

## **2303**

Praag tombe après un terrible siège. Les habitants sont passés au fil de l'épée. Bataille des Portes de Kislev. Magnus le Pieux, les kislévites et les nains repoussent la horde du Chaos.

## **2510**

Kurt Mannfeld, Archi-Lecteur de Sigmar mène une armée dans les Désolations Chaotiques pour détruire le seigneur du Chaos Archeon. Son armée est anéantie à la Bataille des Monolithes.

## **2515**

Les incursions du Chaos deviennent de plus en plus fréquentes. Le seigneur Archeon rassemble ses armées. La conquête du Vieux Monde se prépare ...

# LES PUISSANCES MINEURES DU CHAOS

---

Les grandes Puissances, Khorne, Tzeentch, Nurgle et Slaanesh, sont des manifestations des pensées des mortels qui résonnent dans le Royaume du Chaos, des consciences collectives pleines de vie. Ces Entités se compose d'aspects de la personnalité des mortels et d'émotions fortes nées de circonstances particulière. Lorsqu'un mortel meurt, son âme est aspirée dans le Warp. Là, elle rejoint d'autres âmes, avec lesquels elle a des affinités, dans un grand tourbillon énergétique. Ce tourbillon, dans le warp, représente un aspect particulier de l'humanité ou d'une autre race intelligente mortelle dont les pensées et les sentiments sont communs. Les plus puissant tourbillons sont associés aux émotions les plus communes. Ils forment les quatre grandes Puissances du Chaos.

Toutefois, il y existe des tourbillons plus petits dans le Warp, des vortex mineurs évoluant autour des plus grandes Puissances, se rétractant et s'accroissant selon que certaines pensées se font plus ou moins fortes, ou que des âmes soient irrémédiablement aspirées par une des Grandes Puissances.

## Les Puissances Embryonnaires

L'âme d'une créature, généralement, n'a aucun souvenir de sa vie passée, juste une ou plusieurs émotions extrêmes qui se sont liées à elle. Quand plusieurs âmes s'associe dans le Warp, elles commencent à développer une conscience propre par une étrange alchimie. Plus elles sont nombreuses, plus elles approchent de la véritable conscience. Les quatre Puissances du Chaos ont depuis longtemps atteint cet état de conscience. Il y a aussi d'autres Puissances qui, bien que beaucoup plus petites et beaucoup moins fortes, sont en cours de création et tentent d'accéder à l'Eveil. Elles peuvent être décrites comme en phase de sommeil paradoxal, évoluant entre les frontières de la conscience et de l'inconscience. Ce sont les Puissances Embryonnaires, les Puissances dites Mineures.

Les Puissances Mineures créent leurs propres démons lorsqu'un état de conscience se déclare, ou parfois lorsqu'une âme particulièrement tourmentée et forte s'éveille d'elle-même. Ces démons là ne peuvent être actifs que lorsque l'Entité dont ils sont proches est active, bien qu'il ne soit pas détruit quand elle replonge dans

le sommeil, mais s'endorment avec elle. De tels démons peuvent interférer dans la vie des mortels comme le font les autres démons, participant aux intérêts de leur Puissance et favorisant les émotions et les croyances des mortels qui vont l'alimenter.

## Les Démons Indépendants

Nous avons vu plus haut dans l'ouvrage comment les quatre grandes puissances créent leurs serviteurs démoniaques à partir d'un fragment de leur personnalité. L'énergie qui permet à ces démons d'exister peut être reprise par leur Puissance s'il celle-ci le désire, aspirant l'essence d'un démon dans le but de se renforcer ou de cesser ses activités s'il se trouve à accueillir de nouvelles émotions qui ne correspondent pas à son rôle. Car, tous les démons ne sont pas forcément liés à une puissance, il y existe des Démons Indépendants qui se suffisent à eux mêmes, ou s'étant soustraits de leurs allégeances. De telles créatures ne sont que de discrets petits tourbillons d'énergie, mais pleinement conscients et farouchement indépendants.

Un démon de cette sorte peut avoir une origine mortelle ; un champion du Chaos n'ayant aucune allégeance à une Puissance peut accéder à cet état en devenant Prince Démon. Son esprit mortel et son reflet du Warp, l'âme, s'unissent pour former une créature démoniaque habitante des Limbes et pouvant se manifester physiquement dans le monde matériel dans des circonstances appropriées. Ces Princes Démons sont parfois vénérés par des adorateurs mortels les ayant connu de leur vivant.

Les autres démons naissent généralement d'un amalgame fait d'âmes particulièrement puissantes par leurs émotions communes. C'est un événement extrêmement rare. Les cas reconnus parlent de grandes tragédies impliquant la mort soudaine de plusieurs millier de personnes à la fois et sous des circonstances particulièrement horribles ou héroïques. Les âmes de ces mortels qui finirent leurs jours ensemble et éprouvant les mêmes émotions, font qu'ils atteignent le Royaume du Chaos ensemble dans un unique vortex d'énergie inaltérable. Alors peut s'éveiller une conscience, un démon dont le caractère est dominé par les

événements et les émotions provoquées par cette mort commune. Plus étranges sont les cultes démoniaques dont les membres font le pacte de vivre comme des meurtriers, traquant et égorgant leurs victimes, établissant ainsi un aspect commun ou une expérience partagée. Ces cultistes mortels terminent leurs jours par un suicide collectif car ils croient que leurs âmes vont converger pour former un Démon éternel et sauvage. De tels pactes pour l'immortalité ne sont pas rares parmi les Cultistes du Chaos, et donnent naissance à des démons n'ayant pas d'allégeance aux Puissances du Chaos.

D'autres Démons Indépendants existent simplement, sans même sembler être né d'un phénomène cité. Peut-être sont-ils un aspect du Chaos lui-même, ou peut-être sont ils les âmes conjointes de créatures ayant vécu à une époque incroyablement reculée avant les races actuelles - d'anciennes Puissances dont le pouvoir a diminué au point de n'être plus que des énergies mineures dans le tourbillon chaotique. Il se peut que ce soit simplement les âmes de créatures de l'univers matériel que nous ne connaissons pas, une ombre des choses matérielles que nous croyons sans âme mais ayant leurs propres pensées, incroyablement lentes, tel que les arbres, les torrents, les pierres ou les astres dans leur entier. Il n'y a aucun doute qu'une explication empirique de l'existence démoniaque ne peut exister, tant il existe de phénomènes uniques et mystérieux.

## **CREER UNE PUISSANCE INDEPENDANTE**

Il peut-être intéressant dans vos parties de développer un nouveau culte, basé sur l'adoration d'une Puissance Mineure, afin de sortir vos héros des sentiers qu'ils ont empruntés depuis, peut être, quelques années déjà. Pour ce faire, vous pouvez utiliser les règles qui suivent pour la création de tout un panthéon démoniaque à la mesure de vos attentes.

## **LE PATRON**

Il est utile de commencer par le Patron, en suivant les règles ci-dessous, pour que vous vous fassiez une idée générale de son existence propre. Certains points sont là pour rappeler ce

qui a déjà été expliqué plus haut, mais de façon sommaire, toujours dans un souci de vous aider.

1-Le Patron peut être un ancien Champion du Chaos Indivisible devenu Prince Démon Indépendant.

2-Le Patron est une entité démoniaque née d'une ou plusieurs âmes puissantes qui se sont effacées pour l'occasion.

3-Le Patron est une entité d'un autre règne, né des âmes de créatures non acceptées en tant que formes de vie, tels les plantes, les éléments, les corps célestes... ou d'un genre extraterrestre, encore inconnu sur le Vieux Monde.

Un Prince Démon peut recevoir les vœux d'un nouveau Champion, venant à peine d'accéder à ce statut. Si le Prince Démon est toujours lié à une des quatre Sombres Puissances, cette situation n'est que symbolique et le Prince Démon, bien qu'il se déclare Indépendant, pourra un jour retourner à sa source originelle. Ces Princes Démons travaillent de façon indépendante toutefois, vis à vis de leurs propres Patron, et s'ils le font, c'est dans le but de se soustraire à leurs obligations.

Il est possible de générer un Patron totalement au hasard en suivant la procédure qui vient après. Elle est légèrement différente de la création rapide d'un Prince Démon que nous avons vu, mais elle permet la création d'entités véritablement spectaculaires.

1-Choisissez une créature mortelle comme base. Vous pouvez aussi la déterminer aléatoirement, si vous le désirez.

2-Si vous créez aléatoirement un animal (cheval, loup...) ou un animal extraterrestre, vous pouvez choisir d'appliquer la règle de l'hybridation (voir l'Attribut Chaotique pour cela). Procédez à l'hybridation avec une autre créature déterminée au hasard. Vous aurez une base intéressante pour votre entité.

3-Référez-vous à la Table des Attributs Chaotique et générez aléatoirement 1D6+3 Attributs. Si vous créez un Enfant du Chaos ou que vous tombez sur des Attributs débilisant, refaites vos jets. Ne réduisez pas le Commandement, l'Intelligence, le Calme ou la Force Mental au-dessous de 10%.

4-Modifiez la créature de la façon suivante :

|           |               |
|-----------|---------------|
| Force     | X2 maximum 10 |
| Endurance | +2 maximum 10 |

Blessures X2  
Initiative X2 maximum 10

5-La taille de votre créature est augmentée de 1,5 fois. Elle gagne des cornes, des ailes et une queue si elle n'en possède pas.

6-La créature gagne toutes les capacités des Démons :

1-Elle ne peut être blessée par les armes normales. Elle peut être blessée par les armes technologiques et arcano-technologiques, les armes magiques et les créatures qui ont des attaques magiques.

2-Ses attaques sont toujours magiques et elles affectent toutes les créatures existantes.

3-Dans l'univers matériel, l'Entité est sujette à l'Instabilité.

4-L'Entité ne peut être affectée par les effets psychologiques autres que ceux causés par l'une des quatre Grandes Puissances.

5-L'Entité connaît des sortilèges qu'elle peut lancer sans dépenser de Points de Magie. Un effet de sortilège est toujours une réussite et ne peut être contré que par une autre Entité.

6- Si l'Entité peut voler, elle le fera comme un Piqueur.

7-L'Entité cause la Terreur à toute créature.

8-Vous connaissez maintenant l'aspect physique de votre Entité. Vous pouvez lui donner un Nom et un symbole. Le Nom peut être généré avec les règles des Noms Démoniaques, ou vous pouvez le créer vous même. Les Attributs que possède votre Entité doivent vous aiguiller sur sa personnalité et ses aspirations. Ceci fait partie de votre travail de création.

9-Il est particulièrement approprié de doter votre Entité d'accessoires symboliques comme des Armes, armure, ou toutes autre chose la caractérisant plus encore. Lancez 1D6+3 fois 1D6 sur la table suivante pour les connaître. Ils peuvent avoir été acquis lors de sa vie mortelle, comme être la manifestation de sa volonté propre lors de son passage au statut de Prince Démon.

- combinent. Si quatre, les armes intègres fusionnent aussi.
- 2 Arme du Chaos. Si sélectionné plusieurs fois, toutes les capacités iront dans la même arme.
- 3 Armure du Chaos. Si sélectionné plusieurs fois, la protection de l'armure augment de 1 à chaque fois, sans limite.
- 4 Force Accrue. Ajoutez +1 à la Force de l'Entité, maximum 10.
- 5-6 Attribut Démoniaques. Le Patron possède des accessoires qui lui donnent d'étranges capacités ou ces capacités lui sont tout aussi étrangement propres. Vous pouvez les créer vous même ou aléatoirement en utilisant la Table des Attributs Démoniaques qui suivent.

| D6 | Accessoire  |
|----|---|
| 1  | Arme Démon. Si sélectionné deux fois, l'Entité a deux armes. Si trois fois, deux armes se |

# TABLE DES ATTRIBUTS DEMONIAQUES

- D100 Résultat**
- 01-03 **Livre.** Un Enorme Livre chaîné à la ceinture ou au poignet. Il contient les noms de tous les Champions et leurs biographie, de l'Entité.
- 04-06 **Familier.** L'Entité à un petit Familier (ou plusieurs) qui rampe sur son corps ou est couché à ses pieds.
- 07-09 **Trône.** L'Entité possède un trône fait de la chair de ses Champions tombé en son nom, ou peut-être de leurs os, ou recouvert d'un matériaux inhabituel.
- 10-12.1 **Sceptre.** L'Entité brandit un sceptre orné de son propre symbole.
- 13-15.1 **Enchaînée.** L'Entité est enchaînée par des centaine de liens de fer, qui étrignent son corps comme les bandelettes d'une Momie, la rendant incapable de se mouvoir.
- 16-18 **Cou de Fer.** L'Entité a un cou fait de lourd métal. Quatre chaîne de métal sont fixées au collier, entravant de petits Familiers. Les quatres Familiers s'ébattent autour de l'Entité et font tourner sa tête selon ses volontés.
- 19-21 **Calice.** L'Entité possède un énorme Calice d'or. Chaque fois qu'un Champion est tué ou blessé, l'Entité peut boire son sang dans le Calice alors plein.
- 22-24 **Boîte Noire.** L'Entité tient dans ses mains une étrange boîte noire aux décortions étranges. Il à toujours l'air de s'entretenir avec celle-ci qui lui répond par des sons stridulants.
- 25-27 **Corps Brisé.** Le corps de l'Entité subit un tourment perpétuel car son corps subit des torsions continueuelle et saigne de multiples plaies causée par ses os brisés jaillissant de partout.
- 28-30 **Dispersion.** Alors que l'Entité parle, elle retire des parties de son corps qui aggissent de façon indépendantes. Par exemple, la main peut voler jusqu'à un interlocuteur et le caresser pour confirmer le contentement de l'Entité.
- 31-33 **Captif.** L'Entité garde avec elle un prisonnier. La créature peut être généré aléatoirement.
- 34-36 **Boulet.** L'Entité traîne un énorme boulet soutenu par une procession de Champion.
- 37-38 **Collier.** L'Entité porte autour du cou une lourde chaîne sur laquelle est suspendue un joyaux énorme et incrusté de symboles.
- 39-41 **Chaîne Vivante.** L'Entité porte un chaîne faite de créatures vivantes. Ce peut être une chaîne d'humains nus qui se tiennent à son pied ou à son cou.
- 42-45 **Cloches.** Le corps de l'Entité est couvert de cloches attachées à sa chair et la plissant durement, qui tintent à chaque mouvement.
- 46-48 **Corne.** L'Entité porte une corne de chasse faites de la corne d'un quelconque animal, ou d'un matériaux précieux. Elle peut, grâce à elle, convoquer ses serviteurs.
- 49-51 **Scarifications.** Le corps de l'Entité est couvert de scarification, lui donnant un aspect primitif.
- 52-54 **Casque.** L'Entité porte un casque extrêmement élaboré, fait d'un matériaux inconnu ou des os de créatures.
- 55-57 **Cape.** L'Entité porte une cape faite de chaînes ou de corps entrelacés.
- 58-60 **Char.** L'Entité apparaît toujours au commande d'un char ou dans une cariole tirée par des créatures démoniaques.
- 61-63 **Bateau.** L'Entité apparaît toujours à la barre d'un bateau démoniaque, ou conduit par un batelier fantomatique et voguant sur la Mer des Ames.
- 64-66 **Anneau.** L'Entité porte un ou plusieurs anneaux ouvragés et serties d'étrange joyaux. Si l'Entité n'a pas de doigts, ce peut être un bracelet, un torque, ou un anneau nasal. Les gemmes sont aux couleurs de l'Entité.
- 67-69 **Ceinture.** L'Entité porte une énorme ceinture qui pulse des âmes de ses Champions.
- 70-72 **Tapis.** L'Entité évolue sur un gigantesque tapis vivant d'êtres humains nus. Ce sont ses Champions morts et leurs victimes.
- 73-75 **Lacérations.** Le corps de l'Entité est couvert de marques de fouet. Les blessures sont ouverte et répandent son sang sur le sol.
- 76-78 **Auto canibalisme.** L'Entité se consomme d'elle-même, en commençant par les extrémités jusqu'à la tête, pour disparaître, puis revenir entière et recommencer le processus éternellement.
- 79-81 **Canibalisme.** A côté de l'Entité se trouve un chaudron dans lequel on peut entendre les hurlements des victimes prêtes à lui servir de repas. Ce sont les âmes de ses Champion déchus, et celles de leurs victimes.
- 82-84 **Renaissance.** L'Entité vieillit jusqu'à ne plus être qu'une carcasse desséchée qui tombe en poussière et, quand la poussière disparaît, l'Entité à l'état de nouveau-né reprend le processus.
- 85-87 **Moissonneur.** L'Entité dispose d'un sablier dans lequel les grains sont les âmes de ses Champions. Avec avidité elle observe le sablier dont les grains ne semble jamais bouger.
- 88-90 **Linceil.** L'Entité porte un linceil peint de runes chaotiques. A chaque mouvement de l'Entité, les runes s'illuminent ou s'éteignent sans raison apparente.
- 91-93 **Totem.** Au côté de l'Entité est dressé un totem sculpté de visages démoniaques qui murmurent et prodiguent leurs conseils à leur maître. Quand l'Entité exprime son désaccord, il arrive qu'elle abat le totem.
- 94-96 **Fosse.** L'Entité siège dans une mare constituée des âmes de ses Champions déchus et leurs victimes, au fond d'une fosse.
- 97-0 **Bouche Cachot.** Dans la bouche de l'Entité, lorsqu'elle l'ouvre pour parler, on peut voir un prisonnier qui hurle et tente vainement de s'échapper.

La liste qui suit vous permet de déterminer le type d'armes qui sont possédées par l'Entité. Chaque fois qu'elle gagne une Armes du Chaos ou une Arme Démon, lancez 1D10 puis consultez cette table.

### D100 Arme

|       |                           |
|-------|---------------------------|
| 01-04 | Hache                     |
| 06-10 | Fendoir                   |
| 11-15 | Hache à deux mains        |
| 16-20 | Fouet                     |
| 21-25 | Hallebarde                |
| 26-30 | Casse-tête de fer         |
| 31-35 | Chaîne                    |
| 36-40 | Os Long                   |
| 41-45 | Long couteau              |
| 46-50 | Fléau                     |
| 51-55 | Mace                      |
| 56-60 | Cimetère                  |
| 61-65 | Flamberge                 |
| 65-70 | Lance/trident             |
| 71-75 | Mace à pointes            |
| 76-80 | Epée droite               |
| 81-85 | Une épée dans chaque main |
| 86-90 | Epée et fouet             |
| 91-95 | Trident et filet          |
| 96-00 | Gourdin                   |

### LE PATRON DEMONIAQUE

Pour utiliser votre Entité comme Patron, il vous faut maintenant créer sa Tables de Grâces. Vous devez prendre exemple sur celles des autres Puissances afin de trouver l'inspiration. Vous pouvez aussi créer vos propres Grâces.

Vous devez avoir sur cette table 20 résultats possibles. Ils doivent être créés en fonction des Attributs que possèdent votre Entités. Si par exemple votre Entité possède une tête de Cheval, ses Champions devraient pouvoir avoir la possibilité d'en avoir une aussi. Lorsque vous créez la table, faites attention à ce que figurent la Marque du dieu, et les Attributs du Chaos.

### LE PANTHEON DEMONIAQUE

Maintenant que votre Entité patronnele est créée, il vous faut créer les serviteurs démoniaques qui la serviront. Bien que l'Entité soit d'une puissance respectable, elle ne pourra être pleinement efficace que lorsqu'elle aura la capacité de gouverner ses armées par

l'intermédiaire de ses agents, qui véhéculeront dans le même temps leur foi et les préceptes divins de l'Entité.

### CREATION D'UN DEMON MAJEUR

Suivez les règles qui suivent, comme vous l'avez fait pour le Patron.

1-Choisissez une créature mortelle comme base de votre Démon.

2- Si vous créez aléatoirement un animal (cheval, loup...) ou un animal extraterrestre, vous pouvez choisir d'appliquer la règle de l'hybridation (voir l'Attribut Chaotique pour cela). Procédez à l'hybridation avec une autre créature déterminée au hasard. Vous aurez une base intéressante pour votre entité.

3-Référez-vous à la Table des Attributs Chaotique et générez aléatoirement 1D6+3 Attributs. Si vous créez un Enfant du Chaos ou que vous tombez sur des Attributs débilisant, refaites vos jets. Ne réduisez pas le Commandement, l'Intelligence, le Calme ou la Force Mental au-dessous de 10%.

4-Modifiez la créature de la façon suivante :

|            |    |         |                   |
|------------|----|---------|-------------------|
| Force      | X2 | maximum | celle de l'Entité |
| Endurance  | +2 | maximum | celle de l'Entité |
| Blessures  | X2 | maximum | celle de l'Entité |
| Initiative | X2 | maximum | celle de l'Entité |

5-La taille de votre créature est augmentée de 1,5 fois. Elle gagne des cornes, des ailes et une queue si elle n'en possède pas.

6-La créature gagne toutes les capacités des Démons. Voir plus haut.

7-Comme pour l'Entité, un Démon Majeur possède des accessoires personnels. Lancez 1D6 fois 1D6 sur la table qui suit.

| D6 | Accessoire   |
|----|--|
| 1  | Rien.  |
| 2  | Arme Démon. Si sélectionné deux fois, l'Entité a deux armes. Si trois fois, deux armes se combinent. Si quatre, les armes intègres fusionnent aussi. |
| 5  | Arme du Chaos. Si sélectionné plusieurs fois,  |

- toutes les capacités iront dans la même arme.
- 6 Armure du Chaos. Si sélectionné plusieurs fois, la protection de l'armure augment de 1 à chaque fois, sans limite..
- 5-7 Force Accrue. Ajoutez +1 à la Force de l'Entité, maximum celle de l'Entité patronale.

8-La liste qui suit vous permet de déterminer le type d'armes qui sont possédées par le Démon Majeur. Chaque fois qu'elle gagne une Armes du Chaos ou une Arme Démon, lancez 1D100 puis consultez cette table.

### **D100 Arme**

---

- 01-05 Hache
- 06-11 Fendoir
- 11-16 Hache à deux mains
- 16-21 Fouet
- 21-26 Hallebarde
- 26-31 Casse-tête de fer
- 31-36 Chaîne
- 36-41 Os Long
- 41-46 Long couteau
- 46-51 Fléau
- 51-56 Mace
- 56-61 Cimetère
- 61-66 Flamberge
- 65-71 Lance/trident
- 71-76 Mace à pointes
- 76-81 Epée droite
- 81-86 Une épée dans chaque main
- 86-91 Epée et fouet
- 91-95 Trident et filet
- 96-00 Gourdin

Important : veillez toujours à ce que le Démon Majeur possède des capacités similaires à l'Entité qui le dirige. Faites en sorte que le panthéon corresponde au mieux à cette idée. N'hésitez pas à refuser des jets qui s'éloignent de ce constat, à les relancer ou à les choisir.

### **CREATION D'UN DEMON MINEUR**

Comme pour les Démons Majeurs, choisissez une créature mortelle comme base de travail, puis suivez la procédure que voici.

1-Le nombre de point de Blessures de votre Démon Mineur sera toujours, au final, de 1D6+1, quelle que soit la créature qui est à la base de la création.

2-Faites un jet sur la table suivante avec 1D6.

- 1-2 Retirez une partie du corps aléatoirement (table des Localisations).
- 3 Une partie du corps, aléatoire, est enflammée.
- 4 Une partie du corps, aléatoire, est squelettique
- 5 Une partie du corps, aléatoire, est remplacée par celle, squelettique, d'une autre créature.
- 6 Remplacez une partie du corp, aléatoire, par la tête d'une autre créature.

3-Tant que l'aspect de la créature ne vous convient pas, refaites vos jets sur la table précédente.

4-Lancez un D6 et lisez le résultat sur la table suivante pour connaître le nombres d'Attributs du Chaos qu'elle possède.

| D6  | Nombre d'Attributs |
|-----|--------------------|
| 1   | 1                  |
| 2-3 | 2                  |
| 4-5 | 3                  |
| 6   | D6                 |

5- La liste qui suit vous permet de déterminer le type d'armes qui sont possédées par le Démon Mineur, si celui-ci n'en possède pas. L'arme ne possède aucune capacités.

### **D100 Arme**

---

- 01-06 Hache
- 06-12 Fendoir
- 11-17 Hache à deux mains
- 16-22 Fouet
- 21-27 Hallebarde
- 26-32 Casse-tête de fer
- 31-37 Chaîne
- 36-42 Os Long
- 41-47 Long couteau
- 46-52 Fléau
- 51-57 Mace
- 56-62 Cimetère
- 61-67 Flamberge
- 65-72 Lance/trident
- 71-77 Mace à pointes

- 76-82 Epée droite
- 81-87 Une épée dans chaque main
- 86-92 Epée et fouet
- 91-95 Trident et filet
- 96-00 Gourdin

## CREER UNE MONTURE DEMONIAQUE

Une Monture est créée de la manière suivante.

1- Le nombre de point de Blessures de votre Démon Mineur sera toujours, au final, de 1D6+1, quelle que soit la créature qui est à la base de la création. Pour l'Intelligence, celle-ci ne pourra excéder 30. Modifiez la taille de la créature pour qu'elle puisse être montée.

2-Si la créature ne possède pas de capacité spéciales de Mouvement et qu'elle est bipède, appliquez l'Attribut du Chaos Quadrupède/Bipède.

3- Faites un jet sur la table suivante avec 1D6.

1-Relancez 1D6 sur la table suivante.

1-2 Retirez une partie du corps aléatoirement (table des Localisations).

3 Une partie du corps, aléatoire, est enflammée.

4 Une partie du corps, aléatoire, est squelettique

5 Une partie du corps, aléatoire, est remplacée par celle, squelettique, d'une autre créature.

6 Remplacez une partie du corp, aléatoire, par la tête d'une autre créature.

2-5-Remplacez une partie du corps de la créature par celle d'une autre.

6-Ajouter une nouvelle partie du corps en la prélevant sur une autre créature.

3-Faites des jets sur la table précédente, jusqu'à ce que vous obteniez un résultat satisfaisant.

4-Jetez 1D6 sur la table suivante pour connaître le nombre d'Attributs à déterminer.

| D6  | Nombre d'Attributs |
|-----|--------------------|
| 1   | 0                  |
| 2   | 1                  |
| 3-4 | 2                  |
| 5-6 | 3                  |

5-Les Montures ne sont pas armées.

## CREER UNE BETE DEMONIAQUE

La procédure est exactement la même que pour la création d'une Monture, à la différence qu'une Bête aura au minimum 1 attaque et fera la taille d'un Loup Géant.

## TABLE DE LOCALISATION

### D100 Localisation

|       |                        |
|-------|------------------------|
| 01-10 | Tête                   |
| 11-13 | Torse et Bras          |
| 14-16 | Torse et Tête          |
| 17-19 | Torse, Tête et Bras    |
| 20-25 | Visage                 |
| 26-30 | Bas du Corps et Jambes |
| 31-33 | Jambes                 |
| 34-35 | Une Jambe              |
| 36-37 | Pieds                  |
| 38-39 | Un Pied                |
| 40-50 | Bras                   |
| 51-56 | Un Bras                |
| 57-63 | Mains                  |
| 64-65 | Une Main               |
| 66-73 | Bouche                 |
| 74-76 | Nez                    |
| 77-83 | Un œil                 |
| 84-90 | Yeux                   |
| 91-93 | Oreilles               |
| 94-00 | Queue                  |

## TABLE DES REMPLACEMENTS

Cette table vous aidera à sélectionner les modifications qui peuvent intervenir lorsque vos Démons subissent un remplacement de partie corporelle. Lancez 1D100, puis consultez la table.

### D100 Description

|       |                        |
|-------|------------------------|
| 01    | Fourmie/Termite        |
| 02    | Fourmilier             |
| 03    | Pangolin               |
| 04-05 | Chimpanzé/Gorille      |
| 06    | Babouin/Gibon          |
| 07-08 | Aquatique (voir table) |
| 09    | Chauve Souris          |
| 10    | Ours/Ours Polaire      |
| 11    | Cafard                 |
| 12    | Castor                 |
| 13-14 | Cochon/Sanglier        |
| 15    | Buffle/Bison           |
| 16-18 | Taureau                |
| 19    | Papillon               |

20-21 Chat/Chat Sauvage  
 22 Chenille  
 23 Caméleon  
 24 Poulet  
 25 Vache/Boeuf  
 26 Millepatte  
 27 Crocodile/Chameau  
 28 Antilope/Gnou/Cerf  
 29-30 Chien/Loup  
 31 Mule/Ane  
 32 Dragon  
 33 Dragon ailé  
 34 Aigle/Faucon  
 35 Eléphant  
 36 Moustique/Tique  
 37 Mouche  
 38 Renard  
 39-40 Grenouille/Crapaud  
 41 Giraffe  
 42 Albatros/Frégate  
 43 Porc Epic/Hérisson  
 44 Cheval  
 45 Gobe Mouche  
 46 Hyène  
 47 Chacal  
 48 Kangourou/Wallabi  
 49 Léopard/Guépard/Puma  
 50 Lion  
 51-52 Lézard/Komodo  
 53 Ver/Cloporte  
 54-55 Minéral (voir table)  
 56 Souris/Musaraigne  
 57 Lémurien  
 58 Triton/Salamandre  
 59 Autruche  
 60 Otarie  
 61 Hibou  
 62 Perroquet  
 63 Oiseau de Paradis/Paon  
 64 Pelican  
 65 Faisan/Dindon  
 66-67 Plante (voir table)  
 68 Mante Religieuse  
 69 Lapin/Lièvre  
 70 Raton Laveur  
 71-74 Cervidé  
 75-78 Rat  
 79 Corbeau/Corneille  
 80 Rhinocéros/Hippopotame  
 81-82 Scorpion  
 83 Mouton  
 84 Koala/Panda  
 85-86 Limace/Escargot  
 87 Serpent

88-89 Araignée  
 90 Ibis/Grue  
 91 Furet/Hermine  
 92 Canard  
 93 Tigre  
 94 Tortue  
 95 Toucan  
 96 Vautour/Condor  
 97 Frelon/Guêpe  
 98 Ver de Terre/Asticot  
 99 Lion de Mer/Morse  
 00 Zèbre

## TABLE DES ANIMAUX AQUATIQUES

### D100 Animal

---

10-03 Poisson Chat  
 08-12 Crabe  
 13-16 Langouste/Crevette  
 17-18 Seiche  
 19-22 Dauphin/Marsouin  
 23-26 Murène/Anguille Electrique  
 27-28 Ver Marin  
 29-33 Saumon/Carpe  
 34-36 Méduse  
 37-39 Lamproie  
 40-41 Gobie/Coelacanthe  
 42-45 Raie Manta  
 46-47 Nautille  
 48-51 Poulpe  
 52-55 Pinguouin  
 56-57 Piranha  
 58-59 Physalie  
 60-61 Concombre de Mer  
 62-64 Escargot de Mer  
 65-68 Oursin  
 69-73 Hippocampe  
 74-78 Requin  
 79-80 Moule/Saint Jacques  
 81-83 Calmar  
 84-87 Etoile de Mer  
 88-91 Espadon  
 92-95 Tortue  
 96-99 Narval  
 00 Amibe/Unicellulaire

## TABLE DES PLANTES

### D100 Plante

---

01-10 Cactus  
 11-20 Plante Grimpante  
 21-25 Mousse  
 26-30 Moisissure  
 31-40 Champignon

41-45 Plante à Aiguilles  
56-55 Melon/Potiron  
56-60 Varech/Algue  
61-70 Chardon  
71-80 Rose/Roncier  
81-95 Arbre  
96-0 Plante Carnivore

## TABLE DES MINERAUX

### **D100 Minéral**

---

01-10 Bronze  
11-20 Charbon  
21-30 Obsidienne  
31-40 Gemme  
41-50 Or/Argent  
51-60 Granit  
61-70 Fer/Acier  
71-80 Magma en Fusion  
81-90 Marbre  
91-0 Stalactite

La prochaine édition comprendra les caractéristiques de toutes les créatures citées, la correction de nombreuses fautes et coquilles, le tableau des armes technologiques et beaucoup de choses encore. Certainnement, les travaux d'autres personnes feront leur entrée. Participez et faites vivre le Projet Chaos.