

La Légende de Tarok de la tribu des Khazag.....	1
La Tribu des Khazag.....	1
Le bannissement de Tarok.....	2
Exil et retour .....	2
L'esclavage des Khazag.....	2
Le domptage d'Angkor.....	3
L'essor des Khazags.....	3
La Guerre au nom des vrais Dieux.....	3
ANGKOR LE PERE DES MAMMOUTHS...4	
"Celui qui porte le monde sur son dos".....	4
Les attaques spéciales du Mammouth.....	4
Le Howdah.....	5
Incontrôlable .....	6
Points.....	6



# LA LEGENDE DE TAROK DE LA TRIBU DES KHAZAG

---

## LA TRIBU DES KHAZAG

Il y a de cela des années, alors que le monde était bien plus jeune, Les Khazag était une tribu primitive de barbares vivant sur la terre rocailleuse. Ils avaient très connaissance du monde qui les entourait, ses dieux et ses guerres. Ils arrivaient à survivre dans cet environnement hostile en chassent les

troupeaux de mammouths géants à travers la toundra.

Tous les hommes étaient élevés pour devenir des chasseurs et des trappeurs expérimentés pour pouvoir affronter leur terrifiantes proies. Les bêtes ainsi tuées fournissaient à la tribu tout se dont ils avaient besoins. Les fourrures pour leur vêtements chauds, la viande pour la nourriture, et le cuir pour leur tente, l'ivoire et les os pour leurs armes et le commerce avec les autres tribus lorsque les Khazag croisaient leur chemin.

Dans ses tentes chauffées, la tribu vénérât les bêtes géantes qui pourvoyaient à leur besoins. Ils honoraient l'esprit du Mammouth, mais par-dessus tout, ils croyaient à Angkor, celui qu'ils pensaient être l'ancêtre de tous les Mammouths et qui supportait le monde sur son dos. Pendant des siècles Angkor subvint aux besoins de la tribu. Les troupeaux étaient grands, la chasse bonne et la vie de la tribu des Khazag resta inchangée pendant tout ce temps.

Mais si les Kazag ignoraient le monde qui les entourait, ce dernier ne les avaient pas oublié et bientôt, l'attention d'autres puissances se tourna vers la tribu. Personne vivant dans ce pays dévasté du nord du monde ne peut échapper longtemps aux vrais dieux. Les

pouvoirs noirs avaient d'autres plans pour la tribu des Khazag.



## LE BANNISSEMENT DE TAROK

Le destin de la tribu bascula avec la naissance de Tarok le premier fils du chef de la tribu. Tarok grandit au sein de la tribu en apprenant ses coutumes, et devint un brave et farouche chasseur, le meilleur des jeunes de la tribu. Mais l'âme de Tarok était cruelle et vengeresse. Tarok et sa bande devinrent des adeptes des légendes de la tribu.

Alors qu'il chassait dans la toundra gelée avec sa bande, une dispute éclata pour savoir qui avait donné le coup de grâce à leur dernière proie et de ce fait qui aurait le droit de manger le cœur de la bête (un rite tribal qui signifiait le transfert de la force de la bête au chasseur). Tarok prétendait que sa lance avait tué le Mammouth alors qu'un autre chasseur et sa bande proclamait la même chose. La conversation devint houleuse et Tarok fou de rage. Il lança sa lance sur son rival et la bagarre commença et six membres de la bande rivale mourru.

Tuer un autre membre de la tribu était strictement interdit. Quand la nouvelle des meurtres se fut répandue, Tarok et ses compagnons furent emmenés devant son père et le reste de la tribu pour subir son courroux. Ils auraient été lapidés par la foule si le père de

Tarok ne l'avait pas empêché. A la place il fut décidé qu'ils seraient bannis de la tribu et condamnés à survivre dans la toundra hostile ou mourir, selon la volonté d'Angkor. Comme la tribu faisait ses bagages pour partir, ils laissèrent Tarok et sa bande derrière eux, pieds et poings liés dans la neige. Tarok hurla et maudit de rage son destin. Se qu'il advint deux, personnes de la tribu ne le sait.



## EXIL ET RETOUR

Tarok et ses compagnons ne sont pas mort mais, par chance ou de par la volonté d'une autre puissance, s'en réchappèrent et partirent vers le nord, où il rencontrèrent une bande de maraudeurs du chaos qui pillait et massacrait au nom de leur dieu.

Maudissant son père, Tarok promis de se venger de sa tribu et se voua aux arts de la guerre et du sang. Comme beaucoup avant et après lui, il devint un maraudeur du chaos, faisant des incursions dans le sud, brûlant et pillant au nom de ses nouveaux maîtres, les dieux du chaos. Tarok fut favorisé par ses Dieux et devint très puissant, apprenant beaucoup des arts sombres et complotant constamment pour retourner dans sa tribu. Lorsque Tarok fut suffisamment puissant et fut entouré de sa propre bande de maraudeurs du chaos, il se mit à la recherche de son ancienne tribu.

La nuit du retour de Tarok fut une nuit d'horreur et ensanglantée pour les Khazag. Les hommes de Tarok brûlèrent le campement de la tribu, tuant tous ceux qui résistaient. Dans la lumière des tentes en flammes, Tarok se fit emmené le vieux chef de la tribu et le força à s'agenouiller devant ce conquérant inconnu. Lentement, il releva son grand casque cornu pour révéler son visage et achever sa vengeance.

'Je suis revenu, père, pour réclamer mon héritage et ma destiné. Tu m'as sauvé la vie autrefois et telle fut ton erreur. Je ne ferai pas la même bêtise. Par mon droit de naissance et de conquête je vient réclamer la souveraineté sur les Khazag au nom des vrais dieux'.

Il décapita son père d'un seul coup de hache.



## L'ESCLAVAGE DES KHAZAG

Bien qu'ils furent de braves chasseurs, les Khazag n'était pas un peuple guerrier. Ils s'occupaient essentiellement de leur survie, mais avec la venue de Tarok, ceci changea bientôt. Taraok était un champion très puissant, mais un simple pion dans le gigantesque plan des Dieux du Chaos.

Les Dieux du Chaos utilisèrent leur nouveau champion pour corrompre les Khazag et les obliger à embrasser leur sombres desseins. Ils voyaient dans cette tribu une nouvelle source de

dévotion et de guerriers ainsi qu'une nouvelle chance d'étendre leur domination. Avec Tarok comme chef, les Khazag deviendraient des serviteurs dévoués du Chaos, leur compétences de chasseurs seraient utilisées pour la guerre sur les champs de bataille du Chaos.

Mais les Khazags étaient hardis et fiers, et se rebellèrent plusieurs fois contre leur nouveau chef. Ils furent à chaque reprises battus, mais leur état d'esprit resta intacte.



## LE DOMPTAGE D'ANGKOR

Fou de rage, Tarok décida de prouver qu'il détenait le pouvoir des nouveaux Dieux et les droits divins pour gouverner. Aidé par ses maîtres, il proclama qu'il était capable de dompter Angkor, et emmener la tribu sa divinité enchaîné. Il implora ses Dieux de lui conférer la vision et le pouvoir pour trouver et dompter Angkor.

En une nuit il sacrifia un membre de la tribu sur dix à ses maîtres, tachant le sol de sang et dispersant les têtes de ses victimes autour du camp. Il promit une croyance sans faille et une loyauté sans faille aux Dieux du Chaos et jura que si les Dieux l'aidaient, il lancerait sa tribu contre tous les ennemis des Dieux du Chaos. Les Dieux furent intéressés par cette demande et donnèrent à Tarok une vision. La quête de Tarok l'emmènerait loin dans les terres désolés du Chaos. Rassemblant ses plus fidèles autour de lui, Tarok parti dans le blizzard hurlant et disparu...

Tarok voyagea longtemps, traversant les contrées désolées du Chaos, où des créatures sans nom errent ici et là, et grâce à la volonté des Dieux, trouva et dompta Angkor. Plus tard il fut dit que la bataille pour dompter Angkor dura trois jours et trois nuits, et la plupart des hommes qui accompagnaient Tarok furent tués en combattant la bête. Mais à la fin, Tarok calma la bête féroce. Près de mourir, l'esprit démoniaque d'Angkor fut brisé. Enchaîné Angkor du se soumettre à un nouveau maître. Tarok et le reste de ses hommes grimpèrent sur le dos de la bête et voyagèrent vers le sud.

Il était parti depuis un an et un jour. Pendant ce temps l'espoir naquit dans la tribu des Khazag qu'ils étaient débarrassés du tyran. Mais se n'était pas le cas. Les troupeaux de Mammouths avaient disparus, la chasse était pauvre, le ciel au nord prenait une teinte rouge, et des nuages orageux s'accumulaient. Avec cet orage vint la pluie, le vent, les éclairs et Tarok. La terre tremblait sous ses pieds alors qu'il chevauchait Angkor à travers le camp des Khazag. Il avait défait leur Dieu et les Khazag se soumirent à sa volonté. Tous le proclamèrent leur vrai chef, ses Dieux devaient être les vrais Dieux, plus puissants, comme il l'avait toujours dit. A partir de cet instant, les Khazag devinrent des adeptes aux ordres des Dieux du Chaos.



## L'ESSOR DES KHAZAGS

Alors qu'ils ne les avaient que chassés, les Khazags décidèrent maintenant de dompter les mammouth pour en faire des bêtes de somme et

des machines de guerre. Tarok et ses compagnons apprirent à la tribu comment forger des armes et des armures d'acier et les Khazags commencèrent à s'armer pour la guerre.

Tarok décréta que pour faire plaisir aux Dieux, les Khazags devaient faire la guerre aux autres tribus du nord. Les Dieux ne seraient satisfait que lorsque du sang serait versé et que des âmes leur seraient offertes. Récemment équipés et montés sur le dos de leur mammouth les Khazags commencèrent à mener des raids contre leur tribus voisinent. Avec Tarok et Angkor à leur tête ils traversèrent leurs terres pour la bataille. En voyant qu'une simple tribu de chasseur était devenue esclave du Chaos et sbires du pouvoir noir, les Dieux sourirent longtemps à leur triomphe.



## LA GUERRE AU NOM DES VRAIS DIEUX

Pendant des milliers d'années les Khazag et leur Mammouths de guerre ont menés des raids et fait maintes batailles. Alors que les hordes du chaos se rassemblaient, les chefs successifs des Khazag, les héritiers de Tarok lui-même, dirigèrent leur tribu à la guerre. Toujours en chevauchant Angkor, dont l'esprit démoniaque n'a jamais été rassasié par la guerre, ils se sont dirigés droit vers le sud.

Beaucoup de forteresses frontalières de Kislev ont fui devant l'avancée d'Angkor, seulement pour voir leur murs de bois écrasés. Se fut Angkor qui brisa le portail à labataille de Karak

Ungor. Lorsque Engra Epée-mortelle saccagea Praag, les Khazags, menés par Angkor, aidèrent à faire tomber les murs de la ville.

Aujourd'hui les Khazags rassemblent leur force une fois de plus, et avec l'armée d'Archaon, ils se préparent pour la prochaine grande invasion du Chaos.



# ANGKOR LE PERE DES MAMMOUTHS

"CELUI QUI  
PORTE LE  
MONDE SUR  
SON DOS"

<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Cd</b>
<b>6</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>Spéciale</b>	<b>5</b>

**Sauvegarde** : Les plaques sur les côtés du Mammouth lui donne une sauvegarde d'armure de 6+

**Immunisé à la Psychologie** : Rien ne peut faire peur à un Mammouth enragé ! Ils sont immunisés à la psychologie

**Grande Cible** : Les Mammouth sont...et bien, ils ont une taille de Mammouth ! Ils sont grandes cibles.

**Terreur** : Les Mammouths sont massifs, faisant trembler la terre sous leur pas, hurlant et meuglant comme il détruisent tout sur leur passage. Le Mammouth crée la terreur à ses ennemis. Voir les règles psychologie dans le livre de base de Warhammer. La Mammouth à une puissance d'unité de 12 pour les tests de peur.

**Mouvement** : Le Mammouth est tellement grand et lourd, qu'il peut facilement enjamber les obstacles ou les détruire, comme des murs ou des clôtures sans problème. Tous les obstacles pas plus haut que les genoux du mammouth sont traiter comme des terrains ouvert. Le Mammouth est une créature un peu pataude et de ce fait ne fait jamais de marche forcée. Cependant la créature charge normalement.

## LES ATTAQUES SPECIALES DU MAMMOUTH

Les Mammouths ne combattent pas comme les autres régiments, bien qu'ils puissent choisir leur victimes normalement. Ils ne répondent pas aux ordres et ils n'ont d'autres volonté que de se jeter violemment contre tout ennemi devant eux. Le joueur contrôlant le Mammouth peut choisir une des attaques suivantes à tour de combat du Mamouth.

## Massacre,...

Le Mammouth fonce dans le tas et marche sur ses ennemis, les piétinant avec ses énormes pieds, les écrasant avec sa trompe et généralement en se laissant tomber dessus. Cette attaque peu avoir des effets dévastateurs sur les troupes denses et compactes, mais les tirailleurs peuvent plus facilement s'en sortir. Une unité attaquée de la sorte subie 1D6+ son nombre de rangs (max 3) touches de force 10. Les dégâts sont résolus normalement.

## Empalement

Le Mammouth charge tête la première, lançant son énorme masse sur sa cible, écrasant les maisons, les murs et les tours. Cette attaque ne peut être utilisé que contre des cibles statiques comme des bâtiments, des portes de châteaux,.... Un empalement ne peut être effectuée contre un ennemi ou un personnage, ils sont trop petit pour cela.

Le Mammouth touche automatiquement la cible, lui causant une touche de force 10. Si cette attaque est dirigée contre un château, jeter 2D6+10 sur la table des dégâts. Voir l'appendice 4 du livre de règles Warhammer.

## Capture et ...

Le Mammouth utilise sa trompe pour attraper une cible en contact socle à socle (la trompe est grande et peut attraper sa victime sur le côté ou de dos). La cible peut faire une attaque pour éviter la trompe. Si l'attaque touche et blesse le Mammouth l'attaque de la trompe échoue.

Sinon le Mammouth attrape sa victime. Jetez un D6 pour connaître la suite de l'attaque :

- **1-2 Rejeter dans le combat.** La victime est projeté dans son unité comme un missile. Ceci cause 1D3 blessures à la victime sans sauvegarde d'armure, et 1D6 touches de force 4 (sauvegardes normales) sur l'unité. Si la figurine ainsi projetée survie, placer-la à l'arrière du régiment.
- **3-4 Projection :** La victime est projetée sur une unité ennemie dans les 18 ps autour du Mammouth, tirée au hasard. La victime subie un D3 blessure sans sauvegarde d'armure et l'unité 1D6 touches de force 4 (sauvegardes normales). S'il n'y a pas d'unité alentour, considéré le et de dé comme un résultat 1-2.
- **5 Mangé :** Le Mammouth jète la victime dans sa gueule et le mâche vigoureusement. La figurine est retirée du jeu. Si la cible est aussi une grande cible, alors même la gueule du Mammouth n'est pas assez grande. Rejeter le dé pour le cas de grande créature.
- **6 Ecrasement :** La puissante trompe du Mammouth comprime sa victime et celle-ci éclate. La victime est considérée comme perte et est retirée du jeu. Toute figurine avec un force de base de 6 ou plus est trop forte pour être écrasée. Dans ce cas, rejeter le dé pour déterminer l'attaque.

## Meuglement

Le Mammouth meugle et hurle dans un bruit assourdissant. Le bruit est tel que le Mammouth et toutes les unités en contact ne combattent pas sauf si elles l'ont déjà fait ce tour. Le Mammouth gagne automatiquement le combat et l'adversaire perd le combat de 1.



## LE HOWDAH

Le Howdah que porte le Mammouth sur son dos doit porter une seule unité de 20 maraudeurs du chaos maximum. Cette unité peut inclure un champion, un musicien et un porte étendard. Cette unité doit être équipée de crochets et de chaînes pour frapper ses ennemis au sol. Les crochets et les chaînes sont considérée comme des haches de jets et coûtent +1 point par figurines. Jusqu'à 10 maraudeurs peuvent combattre avec leurs crochets et leur chaînes au corps à corps avec le Mammouth. Tant qu'ils sont dans le Howdah, les maraudeurs sont considérés comme tirailleurs pour les résolution des combats. Si le Mammouth est tué, les Maraudeurs survivants doivent passer le tour suivant pour se reformer.

En plus des Maraudeurs le Howdah peut accueillir un Seigneur du Chaos ou un champion exalté pour un coût indiqué dans le codex du Chaos. Un sorcier du Chaos peut lancer ses sorts à partir du Howdah.

Le Howdah peut aussi accueillir un aspirant champion porteur de la grande bannière. Tous les héros et les maraudeurs peuvent descendre du Mammouth et combattre normalement. Le Mammouth doit rester sur place pendant un tour entier, et ceux qui en descendent (via des cordes et des échelles) ne peuvent rien faire d'autre (y compris jeter des sorts) durant tout le tour. Ils se forment en une unité normale au pied du Mammouth et en contact avec son socle. Une fois à terre, ils ne pourront plus remonter de la bataille, cela leur prendrait trop de temps.

Un personnage peut descendre du Mammouth dans le cadre d'un défi, et il pourra automatiquement remonter ou rester à terre s'il survit.

Le Howdah peut être pris pour cible par des projectiles indépendamment du Mammouth et il compte comme un couvert lourd pour les figurines qui y sont dedans. Toutes les attaques au corps à corps doivent prendre pour cible le Mammouth. Les maraudeurs sont trop haut pour être pris pour cible. Les créatures volantes peuvent choisir de prendre pour cible le Mammouth ou les maraudeurs.

Les figurines chevauchants le Mammouth sont immunisées à la psychologie et le font pas de test de panique, elles ne peuvent pas fuir ! Elles sortiront du combat si le Mammouth prend la fuite.

Le Mammouth est si grand qu'il peut être utilisé comme tour de siège, et ils peuvent sortir du Howdah pour prendre pied sur les remparts dans le cadre d'un siège.



## INCONTROLABLE

Lorsque le Mammouth est sérieusement blessé il peut devenir totalement incontrôlable. Au début du tour du joueur du chaos, lancer un D6. Si le chiffre est supérieur aux nombre de points de vie restant au Mammouth, celui-ci devient fou et s'enfuit dans tous les sens. Une fois que le Mammouth a échoué son test, il n'est plus nécessaire de rejeter les dés. Il restera berserk jusqu'à se qu'il sorte de la table ou soit tué.

Pendant la phase de mouvement obligatoire, le Mammouth avance de 2D6 ps dans une direction aléatoire. Si le Mammouth rencontre une unité (amie ou ennemie) il sera considéré comme ayant chargé. L'attaque utilisé sera alors toujours "Massacre". Si le mouvement amène le Mammouth au contact avec un bâtiment, il fera une attaque "d'empalement".



## POINTS

600 plus le coût de l'unité de Maraudeurs que le Mammouth transporte. Le Mammouth compte comme deux choix rares dans une armée du chaos. L'unité de maraudeurs et les héros doivent être payés séparément.

TRADUIT PAR "LES FIGS A LULU"