

WARHAMMER
NAINS DU CHAOS



WARHAMMER ARMÉES





NAINS DU CHAOS

Version du 27/05/12



Sources 100% Games workshop

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3	Orques noirs.....	29
LES ARMEES DES TERRES SOMBRES.....	5	Orques.....	30
LES NAINS DU CHAOS.....	6	Kostos.....	30
CHRONOLOGIE.....	11	Gobelins.....	31
BESTIAIRE DES NAINS DU CHAOS.....	17	Zigouillards.....	31
Règles spéciales des Nains du chaos.....	18	Canon trembleterre.....	32
Equipement spéciale des nains du chaos.....	19	Lance-fusées.....	33
Guerriers nains du chaos.....	21	Baliste hobgobeline.....	34
Sorciers nains du chaos.....	22	OBJETS MAGIQUES.....	35
Centaure-Taureaux.....	23	FIGURINES EAVY METAL.....	40
Grand taurus.....	24	LES BANNIERES DES NAINS DU CHAOS...44	
Lammasu.....	25	LISTE D'ARMEE DES NAINS DU CHAOS...49	
Hobgobelins.....	26	REFERENCES.....	56
Assassins hobgobelins.....	27		



Ce produit, bien que constitué à 100% des règles, mises à jour, backgrounds et illustrations GamesWorkshop, n'est pas soutenu par GamesWorkshop. Cet ouvrage est le fruit d'un travail bénévole à but non lucratif.

L'ensemble du contenu de ce livre est sous ©Copyright GamesWorkshop Limited : nains du Chaos, centaure-taureau, grand taurus, Hashut, tous les logos, marques, lieux, noms, créatures, races et symboles de races, emblèmes/logos/symboles, véhicules, armes, unités, personnages, produits, illustrations et images issues des univers de Warhammer et Warhammer 40,000.

Photos non contractuelles utilisées à titre d'illustration. Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et GamesWorkshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la surveillance d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosols. Lisez les instructions d'utilisation.

Liste d'Armée : Jake Thornton et Alessio Cavatore.

Mises à jour V8 : strictement calquées sur les mises à jour et erratas V8 officielles de GW.

Background : Rick Priestley, Michèle Zacharius et Gavin Thorpe.

Compilation : Belgarath et Kurien **Mise en page :** Kurien **Relecture :** JB et Marius

Couverture : Dreadaxe à partir de l'illustration de Geoff Taylor.

Illustrations : DaveGallagher, John Blanche, Mark Gibbons, Geoff Taylor.

Remerciements : Tout d'abord, merci à Belgarath pour son excellent travail qui est à la base du présent ouvrage. Merci à Totolehéros fervent archiviste des dawi-zharr . Merci à la communauté des joueurs français.

INTRODUCTION

Bienvenue dans ce livre d'armée dédié aux Nains du Chaos. Il est basé sur la liste d'armée provisoire issue du livret Hordes Sauvages (V6), par Games Workshop. La section historique est issue du "Livre d'Armée Nains du Chaos" V4 par Rick Priestley, publié dans les White Dwarf n° 4 et 5. Les illustrations sont elles aussi issues de ce livre d'armée V4. L'objectif de ce livre est double :

Faire connaître l'armée générique des Nains du Chaos aux nouvelles générations de joueurs, et leur donner envie de monter une armée de nabots maléfiques. Permettre aux joueurs possédant une armée générique de Nains du Chaos de continuer à la jouer car il n'est que justice que les joueurs qui ont investi du temps et de l'argent dans cette armée puissent toujours l'utiliser, que ce soit en club ou en tournoi. Notez que la liste d'armée ForgeWorld *Legion of Azghor* est bien une liste d'armée officielle 8^{ème} édition (voir le livre *Throne of Chaos* page 105). Mais elle ne représente qu'un type d'armées Nains du Chaos en particulier (celles des troupes stationnées dans la Forteresse Noire, au sud des Terres Sombres), contrairement à celle de *Hordes Sauvages* qui est générique pour cette race.

Warhammer

Le livre de règles de Warhammer contient toutes les règles pour livrer des batailles avec votre collection de figurines Citadel. Chaque armée possède, de plus, un livre qui lui est consacré et qui propose des règles pour faire de vos figurines une force prête au combat. Le livre que vous tenez entre les mains détaille les Nains du Chaos et vous permet d'aligner une de leurs armées à Warhammer.

Collectionner les Nains du Chaos

Tout comme les nains des Montagnes du Bord du Monde, les nains du Chaos sont de robustes guerriers. Mais plus encore que les nains, les nains du Chaos sont sur le déclin : peu nombreux et décadents. Leurs armées seront ainsi souvent constituées de nombreux esclaves hobgobelins, gobelins ou orques poussés au combat par des guerriers sadiques à la verticalité contrariée, sous le couvert de puissants tirs d'artillerie.

Il est tout de même possible d'aligner des armées

uniquement constituées de nabots grincheux esclavagistes ! L'armée des Nains du Chaos permet aux modélistes en herbe de s'en donner à cœur joie sur les conversions.

Le Contenu de ce livre :

Ce livre est divisé en quatre sections dédiées aux différents aspects de l'armée. Il contient :

Les Nains du Chaos :

Cette première section présente les Nains du Chaos et leur place dans le monde de Warhammer. Vous y trouverez les détails de leurs origines ainsi que des informations sur leur société décadente.

Bestiaire : Chaque personnage, unité et monstre de l'armée est examiné en détail dans cette section. Vous y trouverez sa description et le rôle qu'il joue dans l'armée, ainsi que ses règles complètes, notamment ses pouvoirs spéciaux et l'équipement porté au combat.

Eavy Metal : Cette section propose des photos de figurines Citadel peintes par l'équipe Eavy Metal de Games Workshop.

Liste d'armée Nains du chaos :

Cette section contient la liste d'objets magiques des Nains du Chaos. La liste d'armée regroupe ses régiments et ses personnages dans les catégories Seigneurs, Héros, Unités de Base, Unités Spéciales et Unités Rares. Chaque unité possède une valeur en points qui vous permet de livrer des parties équilibrées contre vos adversaires.

En savoir plus : Bien que ce livre d'armée contienne tout ce dont vous avez besoin pour jouer une partie avec une force de Nains du Chaos, vous pourrez retrouver dans des publications GW (comme le livre *Tamurkhan : The Throne of Chaos*), des règles et du background additionnel sur les Nains du Chaos.

Il existe aussi des règles et articles non GW concernant les Nains du Chaos sur des sites & forums non officiels comme le Warhammer-forum

(<http://forum.warhammer-forum.com/>)





LES ARMEES DE NAINS DU CHAOS

Loin à l'est se dressent les tours de Zharr-Naggrund, au cœur des territoires cendreux des Nains du Chaos. Dans ces édifices noircis, ils planifient leur conquête de l'occident et du monde.

LES NAINS DU CHAOS

Il y a des milliers d'années, les nains émigrèrent vers le nord depuis leurs terres natales du sud. Ils se répandirent le long de la haute chaîne connue sous le nom de Montagnes du Bord du Monde, suivant les filons de minerais et de pierres précieuses.

Les nains s'étendirent sur toutes les montagnes, poussés en avant par leur soif de nouvelles roches et de nouveaux métaux. Pendant des centaines d'années ils creusèrent des puits, construisirent des cités souterraines et s'enfoncèrent jusqu'au cœur des montagnes pour exploiter de nouveaux tunnels qui les portèrent encore plus au nord.

Finalement, en des temps anciens et ténébreux, les nains atteignirent le haut plateau à l'extrême nord des Montagnes du Bord du Monde, qu'ils nommèrent Zorn Uzkul, la Terre du Grand Crâne.

Là, ils trouvèrent une vaste plaine inhospitalière où l'air était rare et froid et la terre aride. Beaucoup s'en retournèrent vers le sud, renforcer le nombre des nains habitant les Montagnes du Bord du Monde, d'autres partirent à l'ouest vers les terres glacées de la Norsca, mais les plus aventureux partirent vers le sud-est, longeant les lugubres Montagnes des Larmes.

Au début, ces communautés naines éparpillées gardèrent des contacts entre elles, mais les nains de l'Est s'enfoncèrent encore plus vers l'orient et, lorsque vint l'ère du Chaos, leurs terres furent à jamais coupées du reste du monde. Les nains de l'ouest pensèrent que leurs cousins orientaux étaient morts, détruits par les marées du Chaos venues du nord, mais ils se trompaient. Le Chaos n'avait pas massacré les nains mais avait opéré en eux de funestes changements.

LES TERRES SOMBRES

L'Empire des Nains du Chaos se situe au milieu des Montagnes des Larmes et dans la région orientale des Terres Sombres.

C'est un endroit triste et austère, où la nature a déchiré le sol et brisé les montagnes. Des volutes de fumées noires qui assombrissent le ciel délavé s'échappent des volcans.

Dans les plaines, la puanteur des fosses à goudron et des mares de pétrole plane lourdement dans l'air.

La lave s'échappe de larges fissures du sol et recouvre la terre cendreuse d'une couche de magma en fusion.

La faible lumière et l'air étouffant des Terres Sombres ne permettent pas à la végétation de pousser sur ce sol ingrat, si ce n'est quelques buissons de ronces noires. Les volcans et les profondes crevasses vomissent toutes les richesses du sol : l'or et l'argent, le fer et le cuivre, les diamants et les saphirs, le soufre, le pétrole et le goudron. C'est une terre riche des matériaux tant appréciés des nains.

L'EMPIRE DES NAINS DU CHAOS

Nul ne sait quand et comment les nains de l'est devinrent des nains du Chaos. Ce fut probablement un long processus de décadence et de déchéance, car les nains sont bien plus résistants à la magie que les autres créatures. Ces nains orientaux connurent cependant la mutation.

Leur instinct de nain fut perverti en un simulacre des valeurs traditionnelles. L'immense et monstrueuse tour de Zharr-Naggrund, la cité du feu et de la désolation, domine la plaine de Zharrduk. Cette gigantesque cité est faite d'obsidienne noire et brûle de la lueur rouge de milliers de fournaises diaboliques. Alors que les nains évitent la magie, les nains du Chaos la pratiquèrent à outrance et devinrent de puissants sorciers, créateurs d'horribles machines ensorcelées. Ils construisirent la tour de Zharr-Naggrund sous la forme d'une montagne, l'érigeant niveau après niveau jusqu'au sommet. À son pinacle, ils élevèrent un temple dédié à leur dieu diabolique : Hashut, le père des ténèbres.

Les nains du Chaos creusèrent des mines autour de leur sombre cité, s'enfonçant profondément à la recherche des richesses souterraines. Ils construisirent des machines qui utilisaient la vapeur dégagée par la chaleur des roches en fusion. Ils pratiquèrent l'extraction du charbon, qu'ils amassèrent en tertres noirs.

Ils forèrent pour trouver du pétrole et du goudron, et créèrent des bassins de stockage,

formant de vastes lacs poissonneux dans la plaine. Dans les montagnes, ils creusèrent des carrières pour paver les routes quadrillant leurs terres, afin que les innombrables richesses de la terre parviennent à leur cité cyclopéenne.

Les déchets de milliers d'années d'exploitation remplirent la plaine de Zharrduk où les industries déchiraient la terre lui infligeant à jamais d'horribles cicatrices. Sous le vacillement des flammes d'innombrables forges, des milliers d'esclaves, créatures de races diverses faites prisonnières lors de batailles ou capturées par les orques de l'ouest, travaillent sous le fouet des nains du Chaos.

LA TOUR DE ZHARR-NAGGRUND

La tour de Zharr-Naggrund s'élève au centre de l'Empire des nains du Chaos : elle est l'objet de tout leur labeur et de toutes leurs entreprises. Bien qu'il existe de nombreuses mines, ateliers, fonderies et forteresses à travers la plaine de Zharrduk et au-delà, il n'existe qu'une unique et gigantesque cité dans tout l'Empire. La tour de Zharr-Naggrund est faite d'obsidienne, une roche volcanique noire qui réfléchit les flammes des myriades de fournaies qui brûlent jour et nuit. La cité entière est construite sur d'immenses marches, comme une ziggourat, chaque marche mesure des centaines de mètres de hauteur et est surmontée de remparts qui s'élancent vers le ciel comme une rangée d'horribles crocs.

Chaque marche est un carré, et le premier degré est percé de quatre immenses portes de fer. Les portes sont aussi hautes que les murs et d'une épaisseur plus que nécessaire pour leur défense. Des portes de l'est et de l'ouest, des routes pavées d'or et de bronze mènent aux Montagnes des Larmes et aux Terres Sombres.

Les portes du nord et du sud sont les écluses de la Rivière de la Ruine.

Les eaux froides de la rivière s'écoulent dans la cité en venant du nord, elles sont utilisées pour refroidir les forges des sorciers nains du Chaos, alimenter les machines à vapeur et drainer les eaux polluées des nombreuses manufactures vers le sud. Lorsqu'elle quitte la cité, la rivière est souillée de déchets jaunes et rouges, chargée de sédiments nocifs et ses eaux fumantes sont boueuses et empoisonnées. Un long nuage jaune flotte au-dessus de la rivière et ses berges sont tachées de dépôts polluants et colorés.

Des milliers d'immenses fournaies brûlent dans tout Zharr-Naggrund, fondant les métaux qui sont le sang de la cité. La cité est un immense et grouillant atelier plein de fumées et de bruits, illuminé par ses feux et vibrant de ses vastes et puissantes machines. De gigantesques presses hydrauliques emboutissent des plaques de fer et de bronze avec un son profond et rythmé comme le battement du cœur d'un dieu cyclopéen. D'immenses chaudrons bouillonnent de métal en fusion et versent leur contenu dans des moules aux formes complexes. Le rugissement des fournaies, les grincements des immenses roues et le déchirement des machines ensorcelées emplissent l'air chargé de vapeurs huileuses. Le bruit et le labeur ne s'arrêtent jamais. Les Terres Sombres sont envahies par les épais nuages volcaniques et la fumée des ateliers de Zharrduk, ainsi la tour de Zharr-Naggrund baigne-t-elle dans un crépuscule constant, illuminée par les feux incandescents de ses propres forges.

LE TEMPLE D'HASHUT

Au sommet de la cité se dresse le temple d'Hashut, le dieu taureau des nains du Chaos, qu'ils nomment le Père des Ténèbres. Son temple est gardé par des centaures taureaux, des nains du Chaos ayant muté depuis longtemps. Ils ont le corps d'un taureau mais le torse d'un nain du Chaos, avec de longues défenses crochues et des barbes crépues.

Dans le temple, ces gardiens accomplissent des rites sanglants, lançant des prisonniers dans des chaudrons de métal en fusion entourés par les rires assourdissants des sorciers nains du Chaos. Sur le toit du temple se dresse une statue en fer d'Hashut. Son ventre creux contient une fournaise alimentée au charbon qui lui donne une couleur rouge flamboyant.

Le dieu est l'incarnation de la cité, sa divinité et son maître, dont le pouvoir se transmet aux sorciers nains du Chaos et pour lequel on sacrifie dans le feu des milliers d'esclaves.

LES SORCIERS NAINS DU CHAOS

Les sorciers nains du Chaos règnent sur la tour de Zharr-Naggrund en tant que seigneurs et maîtres des nains du Chaos et grands prêtres du culte

d'Hashut. Leurs connaissances sont vastes et anciennes, leur maîtrise de la mécanique et de la magie combinées leur permet de créer des machines ensorcelées au grand pouvoir de destruction. Ce sont les sorciers nains du Chaos qui construisirent la cité dans les temps anciens, qui taillèrent ses formes dans l'obsidienne, érigèrent ses sombres tours et façonnèrent ses portes imposantes. Ils sont peu nombreux, sans doute pas plus de quelques centaines.

Les sorciers nains du Chaos tiennent de grands conclaves maléfiques dans l'enceinte du temple d'Hashut. C'est là qu'ils élaborent leurs plans de domination. Il n'y a ni chef ni hiérarchie formelle en leur sein, mais la parole des plus anciens et des plus puissants d'entre eux prévaut, car comme les autres nains ils respectent l'âge et la connaissance. Chaque sorcier nain du Chaos contrôle une partie de la cité, avec ses ateliers, ses forges, ses esclaves et ses guerriers : ce territoire est considéré comme son domaine personnel.

Si les nains du Chaos sont, comme tous les nains, résistants à la magie, ils ne sont cependant pas complètement immunisés à ses effets. À mesure que les nains du Chaos utilisent la magie, celle-ci opère des changements sur leur corps, créant des transformations horribles. Après des siècles de labeur un sorcier nain du Chaos commence à changer ; cette mutation est lente, mais une fois qu'elle a commencé, le destin du sorcier est scellé à jamais.

En commençant par ses pieds, le sorcier se transforme petit à petit en pierre. Au début, ses jambes deviennent grises et dures, l'empêchant de se déplacer, et ses serviteurs sont obligés de le porter ou de le déplacer sur une machine qui lui permet de se mouvoir.

Puis son torse se transforme également en pierre, augmentant sa résistance. Une fois ses bras minéralisés à leur tour, il devient entièrement dépendant de ses serviteurs pour utiliser sa magie, car la seule chose qu'il peut faire est donner ses ordres en regardant travailler ses serviteurs.

Après quelques temps son corps entier est transformé en pierre et il devient une statue.

Les statues des sorciers nains du Chaos sont placées sur les pourtours de Zharr-Naggrund, formant d'innombrables rangs de pierres grises montant la garde aux alentours de la cité.

LES GUERRIERS NAINS DU CHAOS

Les nains du Chaos sont relativement peu nombreux. Les vastes groupes d'esclaves qui peinent dans la tour de Zharr-Naggrund et dans la plaine de Zharrduk les dépassent largement en nombre.

Tous les nains du Chaos appartiennent à l'un des sorciers, dont ils sont les sujets et les parents, liés par des liens du sang qu'aucun nain du

Chaos n'oserait briser. Des bandes de nains du Chaos sillonnent les Terres Sombres à la recherche d'esclaves pour les mines et les forges de Zharr-Naggrund, ou pour les sacrifices dans le temple d'Hashut.

L'acquisition d'esclaves est vitale pour les nains du Chaos car ils sont totalement dépendants d'eux pour le fonctionnement de leurs manufactures et de la ville. Les bandes de nains du Chaos traversent des centaines de lieues pour attaquer des forteresses d'orques ou de gobelins dans les Montagnes des Larmes et lorsqu'ils capturent une tribu ils ramènent autant de prisonniers que possible. Plus ils font de prisonniers, plus leur mission est une réussite. Toutes leurs conquêtes ont pour but de faire des prisonniers. Les nains du Chaos ne désirent pas étendre leur Empire car les

Montagnes des Larmes et la Plaine de Zharrduk contiennent toutes les richesses dont ils ont besoin. Parfois de grandes armées de nains du Chaos marchent contre les tribus orques et gobelines, les soumettant une à une avant de retourner à la tour de Zharr-Naggrund grossies par de longues colonnes d'esclaves.

Les nains du Chaos lancent également des raids dans le nord, attaquant les farouches tribus de cavaliers humains des hautes terres septentrionales, mais ce sont des terres très lointaines pour eux et les tribus nomades préfèrent souvent fuir que combattre.

À ce jour, la région la plus à l'ouest que les armées des nains du Chaos aient atteinte est la verdoyante Vallée des Versants Lointains, une province de Kislev qui s'étend sur les collines orientales au pied des Montagnes du Bord du Monde. Des bandes plus petites de nains du Chaos se sont aventurées aussi loin que le Défilé de la Mort, où elles ont rencontré de nombreuses

tribus gobelines vivant dans les régions occidentales des Terres Sombres.

Les nains du Chaos font le commerce des esclaves avec les tribus gobelines, choisissant d'utiliser les gobelins comme intermédiaires plutôt que de s'aventurer plus avant dans le Vieux Monde.

De cette manière, des prisonniers nains et humains du Vieux Monde sont d'abord capturés par les gobelins puis vendus aux nains du Chaos, pour finalement finir leurs jours dans les fosses de Zharrduk ou sur l'autel incandescent d'Hashut.

LES ORQUES NOIRS

Il y a de nombreuses années, les sorciers nains du Chaos essayèrent de créer leur propre race d'orques, une race d'esclaves qui pourrait travailler dans les régions les plus hostiles de leur Empire. Ils avaient déjà des milliers d'esclaves orques et gobelins, mais les nains du Chaos les trouvaient insoumis et inefficaces car ils se battaient constamment entre eux. Utilisant une magie maléfique et une soigneuse sélection, les nains du Chaos créèrent un nouveau type d'orques, plus forts et plus discipliné que les orques ordinaires. C'est ainsi que vinrent au monde les orques noirs.

Au début, leur expérience fut un succès, mais bientôt les nains du Chaos réalisèrent que leurs créations, bien que résistantes, avaient un esprit trop indépendant pour faire de bons esclaves. Avant eux, les orques et les gobelins étaient trop absorbés par leurs querelles internes pour se rebeller contre leurs maîtres.

Les orques noirs étaient bien organisés, déclenchant souvent des rebellions et menant des armées d'orques et gobelins révoltés.

Après avoir plusieurs fois frôlé le désastre, quand les armées d'orques noirs ravagèrent la tour de Zharr-Naggrund, les nains décidèrent de les chasser de la cité à jamais.

De nombreux orques noirs s'échappèrent dans les Montagnes des Larmes où leurs descendants résident encore, alors que d'autres s'enfuirent vers l'ouest et atteignirent le Vieux Monde.

Les nains du Chaos tuèrent un grand nombre d'orques noirs, mais ils laissèrent des tribus libres de vivre dans les montagnes où ils pourraient les recruter pour leurs armées.

LES HOBGOBELINS

Lors de la plus grande et de la plus sauvage rébellion des orques noirs, les nains furent presque vaincus. Largement dépassés en nombre par leurs anciens esclaves qui s'avançaient dans les strates de la cité, ils se battaient à chaque niveau, se rapprochant de plus en plus du temple d'Hashut. Au dernier moment la cité fut sauvée par la trahison des hobgobelins, qui s'étaient rebellés avec les orques noirs. Changeant une fois de plus d'allégeance ils se retournèrent contre les rebelles. Les hobgobelins s'attirèrent ainsi la haine des autres peaux-vertes qui, depuis ce jour, les détestent profondément.

Les hobgobelins bénéficient des faveurs des nains du Chaos et ne s'occupent pas de ce que pensent d'eux les autres peaux-vertes. À la différence des autres esclaves, ils ne sont pas utilisés pour travailler dans les fosses ou les ateliers, mais servent de guerriers et de gardes-chiourme.

C'est une race cruelle et maléfique, qui reste aussi déloyale et lâche au service des nains du Chaos qu'elle l'était au service des orques noirs. Les autres peaux-vertes les haïssent et les tueraient bien s'ils n'étaient sous la protection des nains du Chaos.

Les hobgobelins ont une apparence bien spécifique. Plus grands que les gobelins, auxquels ils ressemblent, ils sont moins robustes que des orques. Leur apparence générale est fine et sournoise, avec des yeux étroits et une bouche méprisante aux dents pointues.

Ils chevauchent des loups géants et sont souvent équipés d'arcs pour décimer l'adversaire à distance. Les nains du Chaos utilisent de nombreux hobgobelins dans leurs armées mais ne leur font pas réellement confiance.

Ils savent que les hobgobelins sont détestés par les autres peaux-vertes et ne pourraient survivre sans leur protection.

"Frap' avec des flèches, frap' avec des couteaux,
des
épées et des lances. Frap' vite où ça fait mal...
...Mais frap' toujours dans l' dos !"

Gorduz Frapp' dan' l'Dos , chef hobgobelin

HASHUT LE PERE DES TENEBRES

Hashut n'est pas, 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 obscurcit le ciel et la lumière n'existe qu'artificiellement.

Dans son désir maladif de productivité, il est le transformateur qui n'hésite aucunement à exploiter l'environnement pour son entreprise de thésaurisation.

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 ne cesse 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 sacrificielles 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.

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 victimes qui s'avance alors vers les chaudrons et fourneaux sacrificiels attendant de purifier leurs 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 Sorciers nains du Chaos se réunissent afin de planifier les projets de la cité et 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 est voué au grand recyclage, même ses frères du Chaos.

Hashut ne respecte que lui-même.



CHRONOLOGIE

- 4500
- Le temps des dieux ancestraux. Aucune archive de cette époque ne survit mais les légendes font état de la progressive colonisation des montagnes du Bord du monde par les nains.
- 4300
- Les plus aventureux des nains voyagent à travers les régions des hautes terres stériles, au nord des montagnes du bord du monde. Ils nomment ces contrées " Zorn Uzkul " (ou la plaine du grande crâne) en référence aux immenses bêtes qui viennent y mourir, et dont les squelettes tapissent le plateau d'ivoire et de monticules d'os.
- 4000
- Tout contact est perdu entre les nains des Montagnes du Bord du Monde et les colonies des Terres Sombres et de Zorn Uzkul. Les nains de l'ouest croient que leurs cousins de l'est ont péri, détruits par la marée démoniaque venue du nord.
- 3500
- Abandonnés par leurs dieux, les nains des Terres Sombres se tournent vers la vénération du dieu maléfique Hashut, le père des ténèbres.
- 2700
- La légende raconte comment la puissante ziggurat, Mingol Zharr-Naggrund (la grande cité du feu et de la désolation) est érigée à partir de sombre acier et d'obsidienne noire par les plus puissants sorciers nains du chaos.
 - Les Dawi Zharr commencent à commercer avec les tribus éparses d'orques et de gobelins ainsi qu'avec les maraudeurs nordiques.
- 2600
- L'asservissement des peaux-vertes des Terres Sombres et des Montagnes des Larmes débute.
- 2130
- Un tyran ogre du nom d'Argut Brise-Crâne engage le buveur de sang Baaltor dans un combat singulier. L'ogre mortellement blessé parvient à enterrer le démon en faisant s'écrouler sur lui une montagne de roches, qui sera par la suite nommée "le Croc du Démon" par les nains du chaos.
- 1362
- Les nains abandonnent leurs positions sur le versant est des Montagnes du Bord du Monde et se replient à l'ouest, laissant les Terres sombres aux nains du chaos.
- 734 à -700
- La guerre des désolations: De nombreuses tribus ogres sont délogées des terres sombres suite à d'âpres batailles contre les nains du chaos.
- 150
- Des expériences menées par les sorciers nains du chaos sur des orques et gobelins captifs aboutissent à la création des orques noirs.
- 100
- Les orques noirs s'avèrent insoumis et difficiles à contrôler. Après avoir mené une révolte armée qui ravagea les niveaux inférieurs de Zharr-Naggrund, ils sont purgés de la cité. Des fuyards parviennent néanmoins à s'échapper en direction du Vieux Monde et des Montagnes des Larmes.
- 223
- La bataille du croc du démon Les nains du chaos combattent les ogres pour la possession du croc du démon. Les ogres sont vaincus et mis en fuite en tentant de traverser la rivière de la ruine, dont les eaux étaient encore rouges une semaine après leur massacre.

328

• Un maelström de magie sillonne les Terres sombres pendant presque une année entière. Sa puissance déterre des ruines oubliées et fait jaillir des volcans dans les plaines, lesquels libèrent à leur tour une grêle de malepierre sur ces terres. Des armées de Skavens, de peaux-vertes, d'ogres, de nains du chaos et bien d'autres s'affrontent pour s'approprier les précieux éclats.

500

• De riches dépôts volcaniques sont exploités pour la première fois à Gorgoth.

1000

• Afin de satisfaire les demandes toujours croissantes en esclaves, la flotte des nains du chaos écume la Rivière de la Ruine et la Mer des Griffes, réduisant en esclavage tous ceux qui ont le malheur de croiser sa route. Un grand canal souterrain est construit pour relier les Chutes du Destin à la Mer du Chaos, donnant à la flotte un accès vers le nord.

1401

• La bataille du ravin de Kurgel: Des tribus gnoblardes sont décimées par les machines des nains du chaos. Ma la larve, le roi des ferrailleurs, s'en inspire pour créer le premier lance-ferraille.

1720

• La bannière des dieux est forgée à partir des os de démons sacrifiés dans les profondeurs étouffantes de Zharr-Naggrund.

2099

• Aekold Hellbrass, champion de Tzeentch, se met à la recherche de la légendaire forge du "cœur du volcan". Son passage à travers les Déserts Foudroyés des Terres Sombres est aujourd'hui encore marqué par la piste de végétation mutante qui se développa dans chacun de ses pas.

2253

• Le vampire Mangari l'Ancien découvre une couronne sertie de gemmes, cachée au plus profond des Montagnes des Larmes.

Cet objet magique permet au vampire de communiquer directement avec Tzeentch avec lequel il conclut un pacte.

• Durant les cent années qui suivent, des armées alliées de morts vivants et de démons assaillent à la fois les positions des ogres et des nains du chaos.

2420

• Les ogres obtiennent leur propre artillerie en traitant avec les nains du chaos.

2493

• La bataille de la tombe d'Anurell: Une expédition d'esclavagistes nains du chaos contre une armée de hauts elfes, au sud de la Plaine des Os.

2521

• Archaon, l' élu des dieux sombres, négocie avec les nains du chaos l'usage de canons apocalypse durant sa grande campagne contre le Vieux Monde.

• Ces machines démoniaques jouent un rôle considérable durant la Tempête du Chaos.

2522

• Une alliance de Dawi Zharr et de guerriers du chaos fait face à une armée naine coalisée, en provenance de Karak Kadrin et de Zhuffbar.

• Les serviteurs de la ruine se voient interdire l'accès aux passes à travers les piques.

« Jeune prêtre, tu t'apprêtes à accomplir ta première mission de conquête ! » résonna la voix grondante. « Je suis le seigneur suprême Gorth et je ne saurais pardonner le moindre échec ! »

Gargath essaya d'apercevoir son interlocuteur, mais ne put voir que les ténèbres.

« Avant que le soleil n'ait éclairé quatre-vingt-dix fois la tour d'Hashut, tu devras nous rapporter des esclaves et autant d'offrandes en sacrifice.

Rassemble tes troupes, et ne regarde pas à la dépense pour rallier les meilleurs combattants à ta bannière. Ainsi l'ai-je ordonné, moi, le seigneur Gorth de Zharr-Naggrund. »

Le coeur noir de Gargath Baal se gonfla de fierté quand il avança à la tête de son armée entre les tours de la cité. Il commandait ses propres soldats. Il avait confiance en lui et en ses compétences car depuis toujours la Maison Baal produisait de puissants sorciers et d'illustres généraux.

Les guerriers du Clan attendaient devant les portes d'airain d'une tour.

Quand leur seigneur sortit de l'édifice pour les rejoindre, ils mirent un genou à terre et s'écrièrent « Commandez, Maître ! » d'une seule voix.

Gargath leur ordonna de se relever. « Affutez vos haches, soldats ! » gronda le général « Nous partons en guerre ! »

Alors qu'il s'apprêtait à descendre les rues de la grande ziggourat à la tête de ses troupes, ses héros le précédèrent. « Qu'il soit su de tous que Gargath Baal marche en cet instant vers l'ouest pour y piller les terres de nos ennemis ! » Empli d'orgueil, le sorcier réalisa alors que le seigneur Gorth lui avait accordé l'un des honneurs les plus rares.

Les gardiens de la grande tour de Zharr avaient reçu ordre de se joindre à son expédition, et quand il atteignit les portes de la cité, un régiment entier de centaures taureaux vint renforcer les rangs de son armée.

Dans les profondeurs de la terre, l'air brûlant était empli des gémissements des esclaves peinant au travail, car dans l'ombre des fosses de Zharr les inventeurs et les

sorciers mettaient au point de nouveaux engins de destruction.

Les esclaves appelaient « les tombes » les fosses d'où ils ne reviendraient jamais.

Là, le seigneur suprême Gorth achèterait les plus terribles machines de guerre que le vieux monde ait jamais connu. Des armes qui lui apporteraient la victoire !

Le jour suivant, les cruels contremaitres nains du chaos entreprirent de regrouper les esclaves du clan Baal. Ceux qui tentèrent de s'évader furent piétinés par des centaures taureaux et les autres eurent le cou ensermé dans un anneau d'asservissement.

Gargath s'avança alors vers eux et leva la main pour attirer leur attention. « Vous avez été choisis pour accompagner ma glorieuse armée ! Ceux qui survivront aux combats recevront en récompense leur liberté, ainsi que trois pièces d'or ! »

Quand les hobgobelins eurent compris, même les plus rebelles cessèrent de se débattre et un cri d'approbation s'éleva.

« Réjouissez-vous tant que vous le pouvez, pauvres fous » pensa Gargath « car aucun de vous ne survivra pour réclamer sa liberté ! »

Les capitaines de Gargath s'étaient rassemblés dans l'opulent palais du clan Baal. Réunis autour d'une table d'obsidienne, ils étudiaient les cartes des terres orientales sur lesquelles les royaumes de leurs méprisables cousins nains, ainsi que ceux de la race des hommes, attendaient d'être pillés.

Gargath leur relut alors les annales des grands généraux nains du chaos.

Quand tout fut dit et préparé, et que les plans de conquête furent définitivement établis, Balur fut le dernier à prendre la parole.

« Mon frère » demanda t'il « Quel nom donnerons-nous à notre glorieuse armée ? »

« Nous l'appellerons le Poing d'Hashut » répondit Gargath à son cadet. « Et le vieux monde apprendra à trembler à la seule prononciation de ce nom ! »

ZHARR-NAGGRUND

La cité de Zharr-Naggrund domine la plaine de Zharr, projetant son ombre sur les terres ravagées. Loin au-dessus de la fournaise des forges creusées à la base de la Ziggourat, se trouve le Temple d'Hashut où des milliers d'esclaves sont sacrifiés chaque jour pour satisfaire les caprices impies du Père des ténèbres, dieu des nains du chaos.

LA TOUR DE GORGOTH

Au milieu des terres sombres, la tour de Gorgoth déchire l'horizon telle une dague d'obsidienne. Il y a bien des années, les nains du chaos découvrirent un riche gisement de métal sous ce plateau et y construisirent Gorgoth une colonie minière. Aujourd'hui, Gorgoth est un camp de travail, où ceux qui ont eu la chance de survivre aux raids des nains du chaos passent le reste de leur vie, s'échinant dans une chaleur infernale.

LA PLAINE DES OS

Vers le levant, au-delà de la Terre des Morts et des montagnes du Bord du Monde, s'étend la Plaine des Os. Le nord et l'est de cette région sont situés à la frontière du domaine des nains du Chaos, et l'on peut y voir la tour de Gorgoth projeter son ombre sur la Désolation d'Azgorh. Le sud de la Plaine des Os se termine sur les plages de sable volcanique de la Mer de l'Effroi. C'est une terre désertique, balayée par des vents qui charrient la pollution vomie par les industries des nains du Chaos, et ravagée par les déprédations commises depuis des siècles par les tribus d'orques et de gobelins en maraude. La Plaine des Os est un désert de gypses colorés d'où émergent les cages thoraciques d'énormes animaux. C'est en effet là que les dragons venaient mourir, afin que leurs ossements reposent aux côtés de ceux de leurs ancêtres selon une tradition vieille de plusieurs millions d'années et antérieure à la naissance des autres races intelligentes. Ce cimetière à ciel ouvert regroupe les squelettes des dragons des temps anciens : des cages thoraciques aussi immenses que des collines y côtoient des crânes dont la taille dépasse celle d'une tour de château, tandis que des fémurs plus grands que les troncs de chênes millénaires parsèment le paysage.

GASH KADRAK

Les captifs des nains du chaos sont épargnés dans deux buts. Passer le restant de leurs jours dans les mines infernales de Gorgoth où travailler jusqu'à la mort dans les carrières de Gash Kadrak le val du malheur, sous les coups de fouets des impitoyables gardiens d'esclaves hobgobelins.

LA PLAINE DE ZHARR

La plaine de Zharr est recouverte des restes de millénaires de travaux. Le sol y est exsangue et torturé, l'ombre de ce qu'il fut autrefois.

Des fosses pleines de goudron fondu et des rivières de pétrole en feu traversent la région telle des plaies ouvertes, alors que de gigantesques terrils de charbon couvrent un sol empoisonné, ondulant dans une chaleur étouffante.

LA FORTERESSE NOIRE

Surveillant les frontières sud-est du royaume des nains du chaos, la forteresse noire est une vaste citadelle escarpée, bâtie avec les roches noires volcaniques du plateau rocheux sur lequel elle repose. Elle rivalise en importance et en pouvoir avec la tour de Gorgoth, la seconde plus importante citadelle des nains du chaos se trouvant au cœur de la plaine de Zharrduk.

Mais si la tour de Gorgoth a été bâtie pour surveiller les mines profondes et les cavernes environnantes, la Forteresse noire, elle, fait surtout office d'avant-poste militaire et sert de quartier générale aux légions d'Azgorh.

La légion est une puissante armée sillonnant la désolation au sud des terres sombres, pour escorter les vastes caravanes d'esclaves au travers du désert hurlant, elle est un rempart contre les fréquentes invasions d'ogres, d'orques et autres menaces venant de l'est.

Même au sein de leur propre espèce, les guerriers de la Forteresse noire sont réputés pour leur brutalité et leur nature guerrière, et si loin soit-elle de Zharr-naggrund et des faveurs du grand temple, la citadelle est souvent choisie comme lieu d'exil pour ceux qui ont subi la terrible politique de l'empire.

Les cavernes cauchemardesques cachées sous la forteresse noire servent d'habitat aux gardes infernaux, un culte de guerriers tombés en disgrâce, enchaînés au maître de la Forteresse pour se racheter aux yeux d'Hashut et du Dhrath-Zharr ou mourir en essayant.

Pendant plusieurs siècle le seigneur de la Forteresse noire et commandant de la légion fut le sorcier-prophète Drazoath le cendreau, un fervent rival du seigneur Astragoth, aussi craint et respecté comme général impitoyable que puissant manipulateur du feu sacré d'Hashut, par les nains du chaos attachés à ses services.

A noter: Les légions d'Azgorh disposent de leur propre liste d'armée dans le livre Tamurkhan de forge world.





**BESTIAIRE
DES
NAINS DU
CHAOS**

REGLES SPECIALES DES ARMEES DE NAINS DU CHAOS

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à l'armée des nains du Chaos.

Obstinés

Les nains du chaos sont particulièrement obstinés et rechignent toujours à abandonner leur position. Pour représenter ce fait ils fuient et poursuivent de 2d6 -1 ps.

Ignore la panique des peaux-vertes

Les unités sujettes à cette règle ignorent tout test de panique provoqué par des unités de peaux-vertes amies (hobgobelins, gobelins, orques de tout type).

Ne Provoque pas de Panique

Les unités dotées de cette règle ne provoquent jamais de test de panique aux unités amies, sauf aux autres unités qui *Ne Provoque pas de Panique*.

Cé K'dé Minus

Les unités d'orques n'effectuent pas de test de *Panique* lorsqu'une unité de gobelins ou hobgobelins sont détruits ou fuient à travers elles.

Animosité

Les orques, gobelins et hobgobelins sont querelleurs à l'extrême. Ils chercheront toujours une raison de se battre, y compris entre eux !

Pour cette raison, ils suivent la règle spéciale *Animosité*, dont les joueurs Nains du chaos devront s'accommoder - parfois ce sera une véritable épine dans leur pied et d'autres fois son effet sera bénéfique.

Les armées à peaux-vertes sont ainsi faites, brutales et imprévisibles.

Les unités sujettes à l'*Animosité* ont cette spécificité notée à la fois dans le bestiaire et dans la liste d'armée.

Généralement, il s'agit d'orques ou de gobelins réunis en bandes.

Ils sont alors capables de tourner une dispute bénigne en véritables émeute, spécialement s'ils sont à proximité d'autres unités de peaux-vertes.

Le Test d'Animosité

L'*Animosité* est résolue par un test d'Animosité.

Ce test doit être effectué au début de chacun des tours du joueur Nains du chaos, par toutes les unités sujettes à l'*Animosité*, à l'exception de :

Celles qui contiennent moins de 5 figurines (il y a trop peu de peaux-vertes pour causer des troubles).

Celles qui sont engagées en corps à corps (elles ont déjà quelqu'un sur qui taper).

Celles qui sont dans un bâtiment (elles sont trop bien installées pour se chamailler).

Celles qui *fuient* ou ne sont pas actuellement sur la table (elles sont trop occupées à rejoindre le champ de bataille).

Jetez 1D6 pour chaque unité éligible. Si le résultat du dé est 2 ou plus, l'unité se comporte normalement durant ce tour. Toutefois, sur un résultat de 1, l'unité a échoué son test d'*Animosité*, jetez 1D6 et consultez le tableau page suivante.

Personnages et Animosité

Trop occupés à commander l'armée ou à lancer des sorts, les personnages ne sont d'ordinaire pas sujets à l'*Animosité*.

Toutefois, si un personnage rejoint une unité sujette à l'*Animosité*, il devra se soumettre à son résultat de test d'*Animosité*.

Charges et Animosité

Certains résultats sur le tableau d'Animosité imposent aux unités de déclarer une charge.

Ces charges sont déclarées et résolues en suivant les règles habituelles.

Montures et Animosité

Les montures, qu'il s'agisse de cavalerie, cavalerie monstrueuse ou de monstre monté, sont soumises au même résultat sur le tableau d'Animosité que leur cavalier.

TABLEAU D'ANIMOSITE

Lorsqu'une unité échoue à son test d'Animosité, jetez 1D6 et appliquez immédiatement le résultat indiqué.

1 Chopez-les !

L'unité amie la plus proche dans un rayon de 12ps, comprenant au moins 5 figurines et suivant la règle Animosité, se voit infliger 1D6 touche de Force 3. La victime inflige alors 1D6 de Force 3 en retour. Dans les deux cas, une horde infligera 2D6 touches au lieu d'1D6. Aucune des deux unités ne pourra: Charger, Bouger, lancer des sorts ou Tirer pendant ce tour. Si la victime n'a pas fait son test d'Animosité, elle en est dispensé pour ce tour. S'il n'y a aucune victime, alors l'unité subit le résultat d'une dispute.

2-5 Dispute :

S'il est possible de le faire, l'unité doit déclarer à ce tour une charge contre l'unité ennemie la plus proche.

Si l'unité n'est pas en mesure de le faire, alors une bagarre éclate en son sein et l'unité ne pourra ni Bouger ni Tirer pendant ce tour. La charge est déclarée et résolue en suivant les règles habituelles.

6 On va leur montrer !

Faites pivoter l'unité pour faire face à l'ennemi visible le plus proche et avancez-la d'un mouvement complet (pas une marche forcée) vers cet ennemi.

S'il n'y a pas d'ennemi visible, alors l'unité effectue ce mouvement droit devant.

S'il n'est pas possible pour l'unité de pivoter pour faire face à l'ennemi, faites-la pivoter au maximum puis avancez-la au maximum, tout en gardant cet ennemi dans son arc frontal.

Une fois ce mouvement achevé, elle devra déclarer une charge à l'ennemi le plus proche pendant ce tour.

Si c'est impossible, alors elle agira normalement et comptera comme si elle n'avait pas bougé.

EQUIPEMENT SPECIAL DES NAINS DU CHAOS

Le Tromblon

Les nains du Chaos combattent principalement avec deux armes, aussi destructrices l'une que l'autre.

La première est la hache à deux mains, arme à manche court dotée d'une lourde lame qui peut briser les armures et couper un ennemi en deux.

La seconde est le tromblon, une arme à feu aux effets dévastateurs.

Le tromblon utilise la poudre à canon pour tirer de la grenaille sur l'ennemi, il peut également cracher des braises, du plomb, des fragments de métal ou même des pierres si nécessaire.

Il est si résistant qu'il peut utiliser une grosse quantité de poudre et a une plus longue longévité qu'une simple arme à feu, ses effets sont également très différents.

Lorsqu'un régiment de tromblons nains du Chaos tire une salve, toute la zone devant lui est criblée de projectiles acérés. Les premiers rangs ennemis s'effondrent alors que d'innombrables projectiles fauchent également les rangs suivants, massacrant tous les ennemis à proximité.

Les tromblons n'ont qu'une courte portée car la puissance du tir se disperse sur une courte distance, mais dans cette portée ce sont des armes redoutables.

Les nains du Chaos armés de tromblons sont également de féroces combattants au corps à corps.

Leur tactique préférée est de tirer une seule volée sur l'ennemi avant de charger et d'engager le corps à corps.

Tirer au tromblon

Une unité armée de tromblons peut se déplacer et tirer dans le même tour. Lorsqu'elle tire, elle projette une "zone de feu" de la largeur de l'unité et allant jusqu'à 12 pas vers l'avant. Toute figurine s'y trouvant est touchée sur 4+.

Les seules exceptions sont les figurines cachées par un couvert très massif, comme une colline ou un bâtiment. Les murs ou les bois n'offrent aucune protection.

Les touches sont de F3 plus 1 par rang supplémentaire jusqu'à un maximum de F5.

Seuls les rangs de 4 ou plus comptent. Un personnage seul au premier rang n'affecte pas le tir de l'unité.

Lorsque les tromblons nains du chaos décident de tirer en réponse à une charge, les règles s'appliquent comme pour n'importe quelle unité.

Si l'unité qui charge, se trouve déjà à portée des tromblons, toutes ses figurines se trouvant à moins de 12ps peuvent être touchées.

Si elle commence à plus de 12ps, le tir à lieu comme d'habitude dès qu'elle se trouve à portée, ce qui implique que dans ce cas, seules les

figurines du premier rang seront dans la zone d'effet du tir.

Si les tromblons tirent à partir d'un bâtiment, la zone de tir est aussi large que la façade du bâtiment depuis laquelle ils tirent.

Les touches infligées sont de force 3 avec un bonus de +1 par étage d'où Cinq figurines de plus peuvent tirer avec leurs tromblons.

A noter : Il n'est pas possible de faire feu avec des tromblons si des figurines amies engagées au corps à corps avec l'ennemi se trouvent dans la zone d'effet du tir. Seuls les Skavens ont le droit de mettre en danger leurs troupes de la sorte !

Le Kikoup'

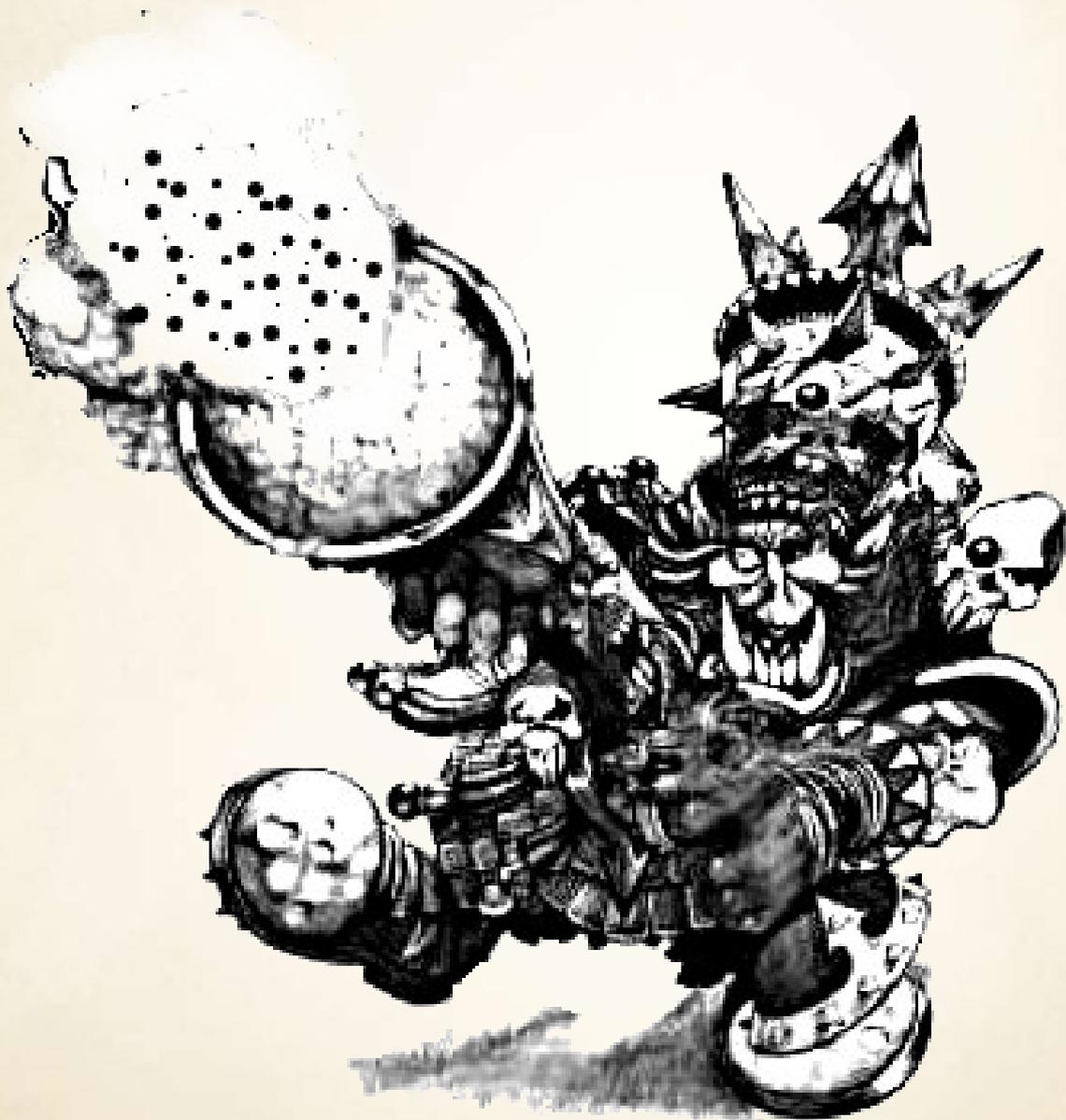
Les armes orques sont rudimentaires et beaucoup plus lourdes que celles utilisées par les autres races du monde de Warhammer.

Les orques les manient avec une telle violence qu'ils auront réduit leurs adversaires à l'état de pulpe bien avant de sentir leurs gros bras se fatiguer.

Les orques appellent simplement leurs armes kikoup, que ce soient des gros kikoup', des kikoup' pointus, etc.

Durant le premier round de combat les figurines dotées de cette règle gagnent +1 en Force.

Ce bonus intervient en plus de tout autre qu'elle qu'en soit l'origine.



GUERRIERS NAINS DU CHAOS

L'exacte origine des nains du Chaos n'est pas tenue pour certaine. Dans un lointain passé, certains nains émigrèrent vers le nord sur les terres du Grand Crâne ou Zorn Uzkul, puis vers le sud le long des Montagnes des Larmes.

Ces explorateurs étaient sans aucun doute les ancêtres des nains du Chaos.

Depuis cette époque, les Grands Flux du Chaos ont opéré de terrifiantes altérations sur leurs corps et dans leurs âmes. Les nains du Chaos sont des créatures égoïstes, maléfiques et consacrant tout leur labeur à la construction de leur grande capitale, la tour de Zharr-Naggrund. Les armées de Nains du Chaos sillonnent les Terres Sombres à la recherche d'esclaves pour remplir leur cité et travailler sous la terre dans les mines qui l'entourent.

Physiquement les nains du Chaos ressemblent aux autres nains : leur résistance à la magie leur a permis de limiter les mutations que le Chaos opère généralement sur les autres créatures. À part leurs longues défenses, ils n'ont que peu de mutations. Certains développent des traits taurins, ayant des sabots et même des cornes, mais ces mutations apparaissent rarement chez les guerriers.

Ce sont les sorciers qui en sont le plus affectés à cause de leur magie.



La civilisation des nains du Chaos a grandi loin des influences et des progrès du Vieux Monde et a acquis son propre caractère.

Les nains du Chaos portent des armures faites de plaques de métal liées entre elles par des attaches souples qui leur donnent une bonne résistance tout en gardant une certaine flexibilité. Cette armure est habituellement peinte en rouge. Ils portent également des heaumes extrêmement grands pour se protéger et indiquer leur statut social. Selon le rang de leurs porteurs, les heaumes ont des formes différentes et sont décorés de manière spécifique.

Les personnages les plus importants portent des heaumes particulièrement imposants aux décorations élaborées. Tous les nains ont une barbe fournie et la coutume des Nains du Chaos est de friser la leur de manière exotique. Cela leur donne un air encore plus féroce et fait ressortir leurs défenses crochues.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Champion Guerrier	3	4	3	3	4	1	2	2	9
Héros Nain du chaos	3	6	4	4	4	2	3	3	10
Seigneur Nain du chaos	3	7	4	4	5	3	4	4	10

Règles Spéciales :

Ignore la Panique des Peaux-vertes

Obstinés ,

Type d'unité :

Infanterie

« Où était Grimnir lorsque nos guerriers ont péri ? Où était Valaya lorsque nos enfants sont tombés malades ? Lorsque nous avons appelé à l'aide depuis les profondeurs où nous creusions, ce n'est pas Grungni qui nous a répondu, mais le puissant Hashut, qui nous a délivrés dans nos moments d'épreuve. Qui sont les vrais traîtres dans cette histoire ? Votre parentèle, qui nous a abandonnés à la folie et à la mort, ou bien nous, qui avons seulement cherché à survivre face aux forces du Chaos ?

Un jour, le jugement viendra et ce seront les Fils du Père des Ténèbres qui remporteront la victoire et non pas la velléitaire progéniture des pathétiques Dieux Ancestraux. »

MORDIAN Poing du Mâchefer, Guerrier nain du chaos

SORCIER NAINS DU CHAOS

A la différence des autres nains, les nains du Chaos sont très versés dans la magie.

Les sorciers nains du Chaos dirigent la tour de Zharr-Naggrund.. Ils sont les maîtres de leur race, dirigeant les travaux des esclaves et planifiant les conquêtes des armées.

Ce sont également les grands prêtres du culte d'Hashut, le Père des Ténèbres, dont le temple flamboyant se dresse au sommet de la ville.

La statue de fer d'Hashut a la forme d'un gigantesque taureau qui brûle d'une lueur flamboyante grâce à la fournaise creusée dans son ventre.

Les nains du Chaos sacrifient des esclaves à leur dieu en les lançant dans des chaudrons de métal en fusion ou en les faisant cuire dans leurs fournaises infernales.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sorcier	3	4	3	3	4	2	2	1	9
Seigneur sorcier	3	4	3	4	5	3	1	1	10

Règles Spéciales :

Obstinés

Ignore la Panique des Peaux-vertes

Les sorciers nains du chaos utilisent les domaines du **Feu** , du **Métal** , de l' **Ombre** et de la **Mort** du livre de règles de Warhammer..

Type d'unité :

Infanterie

Astragoth est le plus vieux sorcier nain du Chaos encore en vie.

À l'apogée de ses pouvoirs, il fut le plus puissant sorcier de son millénaire à avoir jamais foulé la plaine de Zharr.

À présent ses pouvoirs ont commencé à décliner et son corps se pétrifie lentement.

Il y a de cela une dizaine d'années, il fabriqua une machine grâce à laquelle il continue à se déplacer.

Ses jambes ont depuis longtemps cessé de fonctionner et ses mains se sont transformées en pierre.

Ses extrémités ont donc été remplacées par des instruments mécaniques.

Cette machine fut construite par ses esclaves, selon des plans qu'il avait lui-même dessinés et est typique du mélange de technologie et de magie maléfique qui caractérise les nains du Chaos.



CENTAURE-TAUREAUX

Les centaures-taureaux sont des créatures avec le torse d'un nain du Chaos et le corps d'un féroce taureau. Il y a bien des siècles, lorsque ces nains furent corrompus par le Chaos, certains d'entre eux furent transformés en centaures-taureaux.

Depuis ce jour, les centaures-taureaux gardent la grande statue d'Hashut qui se dresse au sommet de la tour de Zharr-Naggrund. Ils ont l'esprit aussi vif et intelligent que les nains du Chaos et sont entièrement dévoués au culte d'Hashut, le Père des Ténèbres.

Les sorciers nains du Chaos leur font entièrement confiance et leur confient souvent des missions dangereuses et complexes.

Bien qu'ils soient peu nombreux, ils sont plus puissants que les nains du Chaos et plus rapides au combat.

Ils comptent dans leurs rangs des personnages importants, mais aucun d'entre eux n'est sorcier.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Centaure-taureau	8	4	3	4	4	1	3	2	9
champion centaure	8	4	3	4	4	1	3	3	9
Héros centaure	8	5	3	4	5	2	4	4	9
Seigneur centaure	8	6	3	5	5	3	5	5	9

Règles Spéciales :

Ignore la Panique des Peaux-vertes

Type d'unité :

Cavalerie

« Les nains aimeraient vous faire croire qu'ils sont immunisés contre la souillure du Chaos, mais il n'en est rien.

Il est vrai que leur robuste constitution leur permet de résister plus longtemps que les humains aux effets de la corruption et les mutants sont rares parmi eux. Toutefois, ceux qui tombent descendent vraiment très bas.

Leurs mutants ont souvent une peau qui semble faite de métal ou de pierre.

Un certain nombre d'entre eux ont une forme de centaure, comme les centigors qui font partie des hordes des hommes-bêtes, à part le fait que leur corps ressemble à celui de taureaux chétifs.

Lorsque j'ai tenté de discuter de ceci avec des nains, en les assurant que mon seul souhait était de les aider à enrayer la contamination du Chaos au sein de leur peuple, leurs réactions ont été quelque peu... extrêmes.

À plusieurs reprises, je me suis entendu dire que ma tête finirait par être séparée de mes épaules si je remettais le sujet sur le tapis.

Ceci m'a amené à penser qu'il doit y en avoir plus à découvrir sur cette histoire.

C'est vraiment dommage, leur nature taciturne les empêche de tirer parti de mon expérience. »

ALBRECHT KINEAR, Professeur émérite à l'université de nuln

GRAND TAURUS

Le grand taurus est un monstre immense et terrifiant ayant le corps d'un imposant taureau et les ailes d'un dragon.

Ces créatures sont parquées dans de grandes étables sous le temple d'Hashut, le Dieu Taureau des nains du Chaos.

De puissants nains du Chaos chevauchent les Grands Taurus au combat. La créature est entourée de flammes d'une terrifiante intensité et de fumée.

Lorsqu'elle se déplace, des étincelles jaillissent sous ses sabots et des éclairs courent entre ses pattes. Son souffle s'enflamme dans de grands rugissements et de la fumée noire s'échappe de sa gueule béante.

Les nains du Chaos croient que les Grands Taurus sont d'anciens nains qui ont muté sous l'influence du Chaos, devenant des taureaux ardents ressemblant à la statue du dieu Hashut lui-même. Les nains du Chaos appellent parfois les Grands Taurus les Taureaux Rouges d'Hashut.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Taurus	6	5	0	6	5	4	3	4	6

Règles Spéciales : *Grande cible* , *Terreur* , *Vol* , *Souffle enflammé* (F 3) , *Sauvegarde d'armure* : 4+

Le Grand Taurus possède une sauvegarde invulnérable de 2+ contre les *Attaques enflammées* .

Type d'unité :

Monstre



LAMMASU

Le Lammasu a le corps d'un gigantesque taureau, une queue en forme de masse hérissée de pointes, et une imposante et horrible tête.

Les nains du Chaos croient que le Lammasu est une mutation rare du Grand Taurus, une créature dont les ancêtres étaient des nains du Chaos transformés par la corruption du Chaos en un immense monstre aux formes taurines.

L'origine des Lammasus est mise en évidence par leurs défenses, leur crinière bouclée et leur intelligence considérable.

C'est une créature possédant des propriétés magiques. Son souffle n'est pas fait d'air mais de pure énergie magique, la dotant du pouvoir des vents magiques. Lorsqu'elle expire, la créature émet des nuages tourbillonnants de magie noire qui entourent le Lammasu d'un pouvoir protecteur. Le Lammasu est la monture favorite des sorciers nains du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lammasu	6	3	0	5	5	4	2	2	8

Règles Spéciales : *Grande cible, Terreur, Vol,*

Résistance à la magie (2)

Type d'unité :

Monstre

« Représentez-vous tout ce qui est admirable chez les nains ; leur grande habileté guerrière, leur volonté de fer, le sérieux avec lequel ils se concentrent sur la perfection de leurs métiers et leur inébranlable détermination à survivre et à atteindre leurs buts. Prenez maintenant tous ces traits de caractère et tremblez en les imaginant employés au service du Chaos.

Voilà toute l'horreur de l'armée des nains du Chaos. Ce sont des nains, mais dénaturés en une ignoble parodie des nobles guerriers qui se sont tenus aux côtés de l'Empire depuis si longtemps et de façon si vaillante.

Ils ont étreint les sombres puissances, ils ont de leur plein gré approfondi les secrets de la magie la plus infâme et ils ont perdu beaucoup de ce qu'ils étaient autrefois par la même occasion. Quant à ce qu'ils ont gagné, qui peut le dire ? La connaissance, peut-être, mais il existe beaucoup de choses qu'il vaut mieux ignorer »

ECKHARD, Érudit de Nuln, Conduit sur le bûcher pour hérésie



HOBGOBELINS

Ces créatures sournoises et peu fiables comptent sur les nains du chaos pour les protéger des autres peaux-vertes.

Malgré leur lâcheté, les hobgobelins sont plus forts que les gobelins. Leur ruse et leur méchanceté en font des adversaires non négligeables en grand nombre.

Dans le cas des hobgobelins, les héros représentent les chefs de tribu de ce peuple de traîtres : ce sont des individus qui se distinguent de la masse de poltrons que sont les hobgobelins par leur grande ruse et leur instinct de survie marqué.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Champion Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	2	6
Chevaucheur de loup	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Champion Chevaucheur	4	3	3	3	3	1	2	2	6
Héros Hobgobelin	4	5	3	4	4	2	3	3	7
Loup	9	3	-	3	3	1	3	1	3

Règles Spéciales :

Animosité (les hobgobelins souffrent de l'animosité comme les unités de gobelins)

Ne Provoque pas de Panique

Cavalerie légère (si monté sur loup)

Ne comptent pas dans le nombre minimum d'unités de base de l'armée.

Type d'unité: Infanterie, Cavalerie (si monté sur loup)



« Ah ! la loyauté caméléon des hobgobelins. De toutes les races vertes, ces derniers sont assurément les plus insaisissables.

Les orques restent presque toujours prévisibles. Si vous connaissez la stratégie d'un orque, il y a de bonnes chances pour que vous les maîtrisiez toutes, si ce n'est celles des seigneurs de guerre qui finissent à la tête des hordes les plus importantes. Les gobelins et assimilés sont plus discrets et les tribus gobelines qui vénèrent la lune sont tout simplement maléfiques.

Les hobgobelins, en revanche, croient dur comme fer que leur perception pratique des choses est la bonne, celle selon laquelle ceux qui ont le pouvoir ne peuvent le garder qu'en prouvant leur valeur de jour en jour. Les hobgobelins ne respectent que la force et la ruse, et ceux qui montrent ces deux qualités en abondance jouissent d'une autorité naturelle.

Lorsque j'ai eu à diriger une escouade hobgobeline pour la première fois, j'ai flanqué par terre le premier qui m'a manqué de respect et tué son loup à mains nues. Les choses furent claires pour tous dès le départ et je n'ai plus eu aucun problème par la suite. Ceci dit, ils sont en constante recherche des faiblesses de ceux qui les entourent et quand ils les trouvent, ils n'ont de cesse de harceler les malheureux, jusqu'à ce que la cible de leurs tourments riposte ou meure. En aucun cas, on ne peut faire confiance à l'une de ces saletés baisesuses, sauf pour ce qui est de toujours faire ce qui est dans leur intérêt, quelles que soient les circonstances. C'est pour ce comportement, et parce qu'ils restent une race perpétuellement rebelle, qu'il est plus dur de diriger les hordes hobgobelines des grandes steppes que de rationner un ogre. Je ne compte plus le nombre de fois où j'ai dû intervenir pour interrompre une querelle entre des hobgobelins et, disons, à peu près n'importe qui d'autre.

Mon vieux second, Shoresh, dont je peux dire qu'il est ce qu'il y a de plus proche d'un ami que ce que la race peut produire, vu qu'il ne m'a pas poignardé quand il en a eu l'occasion, m'a raconté qu'il y avait eu de nombreux Hobgobla Khans au fil des ans. La plupart sont tombés au combat ou ont été victimes d'assassinats avec une régularité infaillible. Seul le célèbre Morcar Kahn le Rusé a réussi à mourir de vieillesse. Je dirais que c'est la vérité car Shoresh était ivre quand il m'a raconté ça, mais on ne sait jamais avec un Hob. Tous des salopards et des sournois. Pourquoi est-ce qu'ils s'entendent si bien avec nous autres mercenaires, hein ? »

Sergent UHLER CARROBURG, chien de guerre

ASSASSINS HOBGOBELINS

Les hobgobelins sont une race tellement fourbe qu'il est difficile d'imaginer qu'une de leurs tribus puisse être réputée parmi sa propre espèce pour ses coups en douce, ses trahisons et ses retournements de veste. Il en existe pourtant une. Cette tribu vit dans les crevasses des montagnes de Gash Kadrak, à l'est de Zharr- Naggrund, la ville des nains du Chaos.

Là-bas, dans le légendaire Val du Malheur, des milliers d'esclaves gobelins peinent sous le fouet de leurs surveillants hobgobelins.

De cette vallée rocailleuse, les nains du Chaos extraient la roche noire avec laquelle ils bâtissent leur cité. Cette région est riche en gemmes et en or, aussi de nombreuses mines ont-elles été creusées dans les flancs de la vallée où d'innombrables équipes descendent sous les Montagnes des Larmes.

Les assassins règnent sur les nombreux gobelins suffisamment malchanceux pour avoir été bannis dans le Val du Malheur.

Les assassins conduisent leurs esclaves dans les mines et les carrières et les exploitent sans pitié afin d'atteindre les quotas imposés par les seigneurs sorciers nains du Chaos.

Les nains du Chaos récompensent les assassins pour la roche et les gemmes extraites.

Les autres tribus sont jalouses de la richesse des assassins et du statut privilégié dont ces derniers bénéficient.

Ces rivaux prendraient grand plaisir à les supplanter s'ils le pouvaient, mais il y a peu de chances pour que cela arrive.

En effet, les assassins savent tout ce qui se passe. Leurs espions infestent les montagnes et infiltrent les autres tribus.

Leurs agents éliminent les chefs des clans rivaux qui créent des problèmes.

Certains esclaves échangent même des informations aux assassins contre un peu de nourriture ou un travail moins pénible. Ceci fait des assassins la plus puissante des tribus hobgobelines.

Au combat, les assassins manient deux longs couteaux incurvés. Ces armes sont parfaites pour éliminer des victimes dans leurs lits, tactique favorite des assassins.

S'ils ont à combattre des adversaires conscients, leur préférence va à des attaques soudaines, de nuit si possible et avec une écrasante supériorité numérique.

Ils sont les maîtres des embuscades, allant même jusqu'à placer des espions dans les rangs ennemis pour attaquer ces formations de l'intérieur. Bien sûr, ceci ne marche que si les ennemis sont d'autres hobgobelins, mais c'est généralement le cas.

Dans une bataille conventionnelle, les assassins comptent sur l'enveloppement tactique pour prendre leurs ennemis par surprise. Les lignes de front des assassins occupent l'adversaire pendant que les derniers rangs contournent ses flancs pour l'attaquer par le côté ou par l'arrière.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Assassin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Champion Assassin	4	3	3	3	3	1	2	2	6

Règles Spéciales : *Ne Provoque pas de Panique , Animosité , Attaques empoisonnées*

Une unité d' Assassins Hobgobelins n'a pas besoin d'effectuer un test de Commandement pour se reformer au combat après une défaite.

Type d'unité :
Infanterie





Gorduz le Fourbe loucha sur les dés et maudit pour la cinquième ou sixième fois la poisse qui s'acharnait contre lui. Les autres joueurs ricanèrent de façon à peine dissimulée quand Tarka ramassa la mise et escamota effrontément les dés alors que Gorduz regardait ailleurs. "Les dés sont pas avec toi c'soir, Gorduz !" railla Tarka en crachant sur les cubes d'os pour attirer la chance. Il s'apprêta à les lancer sur la grossière table en bois.

Les yeux de Gorduz se rétrécirent jusqu'à n'être plus que deux fentes minuscules pendant que ses mains tripotaient sa dague. "Tu connais l'dicton, Tarka. Trop de chance aux dés, peu de chances d'arriver entier jusqu'à sa tente."

Tarka sourit nerveusement et jeta les dés qui roulèrent de façon suspecte, effectuant une petite pirouette avant de s'immobiliser et révélant deux dagues croisées à peine visibles. Le visage de Gorduz prit une teinte violacée. Tarka se pencha précipitamment pour récupérer ses dés. Avec un bruit coupable, deux autres dés glissèrent de sa manche.

"Ooops !" dit Tarka.

"Ooops ?" rugit Gorduz.

"Aaargh" hurla Tarka lorsque la dague incurvée de Gorduz se planta entre ses épaules.

Le hobgobelin blessé se mit à beugler comme un âne et s'enfuit à reculons avant de disparaître dans la nuit. Heureusement pour Tarka, les omoplates des hobgobelins avaient depuis longtemps évolué en une excroissance osseuse. Que ceci ait été fortuit ou soit le résultat d'une sélection naturelle serait difficile à affirmer. De telles blessures s'avéraient rarement fatales. En fait, vu leur mode de vie, la plupart des hobgobelins portent de profondes cicatrices entre les épaules. Gorduz regarda les dés pipés d'un air maussade et maudit l'infâme ruse qui avait failli le dépouiller d'une petite fortune. Les autres gigotèrent d'un air embarrassé et s'efforcèrent d'éviter son regard accusateur.

"J'suppose qu'aucun d'vous avait rien r'marqué du tout", lança Gorduz en les dévisageant sévèrement. Les hobgobelins froncèrent les sourcils et firent tous non de la tête.

Ils s'efforcèrent de paraître étonnés et scandalisés. Ils ne réussirent qu'à paraître encore plus fourbes que d'habitude.

Gorduz foudroya du regard chacun de ses compagnons, se jurant bien de le leur faire payer à la première occasion.

"Bon d'accord" annonça calmement Gorduz tout en fourrant discrètement les dés pipés dans sa poche. "On en parl'pus et on s'retrouve demain soir pour une aut'partie. J'compte sur vous !".

ORQUES NOIRS

Les Nains du Chaos créèrent les orques noirs dans l'intention d'améliorer les traits caractéristiques des orques et d'obtenir une race de guerriers esclaves.

L'expérience tourna court car les orques noirs se rebellèrent, parvenant presque à anéantir les Nains du Chaos et à prendre la tour de Zharr-Naggrund. Ce fut la trahison des hobgobelins qui arrêta les orques noirs et, depuis cette époque, les Nains du Chaos préfèrent compter sur les hobgobelins, couards mais malléables, que sur les orques noirs, excellents guerriers mais trop indépendants.

Tous les orques noirs ne furent cependant pas chassés, certains demeurent au service des maîtres de Zharr-Naggrund bien qu'ils n'aient pas le droit d'entrer dans la cité elle-même.

Règles Spéciales :

Kikoup' , Immunisés à la psychologie

Armés jusqu'aux Dents :

Les orques noirs partent au combat avec autant d'armes qu'ils peuvent en porter.

Au début de chaque combat, une unité d'orques noirs peut choisir de se battre avec une arme de base (s'ils ont des boucliers), une paire d'armes de base ou une arme lourde.



A noter : les unités d'Orques Noirs et de Kostos des armées de Nains du Chaos ne peuvent pas utiliser de bannières magiques issues du livre Orque et Gobelins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orque noir	4	4	3	4	4	1	2	1	8
Chef orque noir	4	5	3	4	4	1	2	2	8

Type d'unité :

Infanterie

« D'où viennent-ils donc, ces cruels sauvages devant lesquels les autres orques se soumettent, frappés de terreur, ces « orques noirs » ?

C'est une sinistre histoire qui conviendrait mieux aux longues soirées d'hiver, mais je vais vous la raconter en substance. Il y a fort longtemps, les féroces cousins chaotiques des nains eurent besoin d'une source constante de troupes fiables. Ils jugèrent que les races des peaux-vertes auxquelles ils avaient affaire à cette époque n'étaient pas du tout à la hauteur. Alors, à l'aide de leur sorcellerie et d'un programme de reproduction soigneusement élaboré, ils se mirent en devoir de créer une nouvelle lignée d'orques. Ils s'ingénièrent à les rendre plus forts, plus courageux et plus intelligents pour qu'ils puissent mieux exécuter la volonté des nains du Chaos. Ils réussirent bien au-delà de leurs attentes et de leurs désirs.

Les orques noirs naquirent de leurs travaux et il ne leur fallut que quelques années après leur création pour commencer à fomenter rébellion après rébellion, en une suite ininterrompue. Au début, toutes leurs révoltes furent aisément écrasées car il n'y avait que peu d'orques noirs à la tête de hordes d'orques mineurs et de gobelins, mais le danger augmenta avec la multiplication des orques noirs. En fin de compte, ils s'en fallut de peu qu'ils ne prennent Zharr-Naggrund et ils auraient réussi s'ils n'avaient été trahis à la dernière minute par les hobgobelins.

Ce que les hobgobelins ont fait exactement pour trahir leurs cousins n'a jamais été consigné de façon vérifiable et il existe de nombreuses versions de cette histoire.

Je me contenterai de dire que les autres races des peaux-vertes semblent vouer une haine farouche aux hobgobelins et que les orques noirs furent finalement expulsés en masse de la cité du Feu et de l'Affliction pour ne jamais y revenir »

WALDEMARR, Érudit de nuln

ORQUES

Les Nains du Chaos utilisent de nombreuses tribus d'esclaves orques et gobelins dans leurs usines et leurs mines.

Certaines tribus gardent aussi les défilés des Montagnes des Larmes pour le compte des Nains du Chaos. Comme ces tribus ont tendance à la rébellion, les Nains du Chaos les font encadrer par des hobgobelins.

KOSTOS

Dans la plupart des tribus, les orques les plus forts se regroupent dans une même bande. Ces Kostos sont plus gros et plus musclés que les guerriers orques ordinaires. Ceux qui survivent à leur passage au sein des kostos deviennent souvent chef, grand chef ou chef de guerre.

Ils forment une unité d'élite qui a la réputation d'être la plus redoutable de toute la tribu, une prétention qu'ils ont hâte de faire valoir à tout ennemi ou rival sur leur chemin. Seule une bande peut être la meilleure des meilleurs dans chaque tribu, les Kostos sont donc heureusement rares.

Règles Spéciales : *Kikoup'*, *Animosité*, *cé k'dé minus*

Type d'unité : Infanterie



A noter : les unités d'Orques Noirs et de Kostos des armées de Nains du Chaos ne peuvent pas utiliser de bannières magiques issues du livre Orque et Gobelins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Archer orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Kosto	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Chef orque	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Chef archer orque	4	3	4	4	4	1	2	1	7

« Je ne connaissais pas les emblèmes de beaucoup de clans nains, mais j'ai tout de suite vu que les leurs ne ressemblaient à aucun autre.

Des images déformées d'un taureau rouge piétinant les montagnes et des bannières imbibées de sang n'évoquaient pas les nains des clans que je connaissais.

Le fait qu'ils étaient accompagnés de maigres peaux-vertes chevauchant des loups régla à peu près la question.

Nous avons mis nos lignes en place et attendu la charge, mais à notre grande surprise il n'y en a pas eu. Nous avons attendu un moment en essayant de comprendre ce qui se passait exactement.

Ils nous observaient, impassibles, leurs lignes silencieuses et immobiles.

Finalement, un capitaine nous a donné l'ordre d'avancer et nous avons chargé au travers du champ. Lorsque nous sommes arrivés à mi-distance, le pilonnage a commencé.

Ils avaient réglé les paramètres de leurs portées de tir sur l'intégralité du champ avant la bataille.

Leurs canons étaient d'une puissance phénoménale. Leurs obus faisaient trembler la terre avec une telle violence qu'elle ondulait comme de l'eau.

De nombreux chevaux sont tombés et se sont cassés les jambes.

Quant aux Kislevites et à mes compagnons mercenaires, ce fut une boucherie.

Je n'ai pu survivre que parce que l'unité avec laquelle je me trouvais a fait volte-face rapidement, en pleine déroute.

Plus tard, j'ai appris qu'ils avaient emmené ceux qu'ils n'avaient pas tués, couverts de chaînes, Sigmar seul sait où. J'ai quitté Kislev peu après, avec un goût de cendres dans la bouche. »

ERNST WOLFENBURG, Mercenaire

GOBELINS

Des milliers de gobelins travaillent dans les mines des Plaines de Zharrduk et dans l'empire sans cesse grandissant des Nains du Chaos.

Ce sont de piètres guerriers mais leurs vies ont si peu de valeur pour les Nains du Chaos que ces derniers les enrôlent par centaines pour les jeter contre les lignes ennemies dans des attaques d'usure ou de diversion.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Chef gobelin	4	2	3	3	3	1	2	2	6

Règles Spéciales :

Animosité

Peur des elfes :

Tous les gobelins redoutent d'affronter les elfes car ils sont arrogants, anormaux et "sentent drôle". Cela est plus suffisant pour troubler une race aussi peureuse.

Les elfes quels qu'ils soient, causent la *peur* aux gobelins.

Type d'unité :

Infanterie

ZIGOUILLARDS

Les gobelins sont prompts à imaginer des sales tours, mais certains excellent dans l'art de bondir sur un ennemi et de frapper ses points faibles, avant de disparaître furtivement.

Leur façon de surgir de nulle part ou de frapper d'entre les jambes de l'un des leurs, semble quasi magique.

Ces gobelins particulièrement fourbes sont appelés des zigouillards et sont considérés comme des "sal'typ", même selon leurs standards.

Une fois qu'un zigouillard s'est jeté sur une unité ennemie, il lui empoisonnera l'existence, tranchant de ses guerriers et tailladant leurs chairs jusqu'à ce qu'il soit attrapé et piétiné jusqu'à ce que mort s'en suive.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Zigouillard	4	2	3	3	3	1	2	2	6

Règles Spéciales :

Animosité

Perforant

Peur des elfes , Frappe toujours en premier

Dissimulés :

Les zigouillards ne sont pas déployés sur la table de jeu au début de la partie comme les autres unités.

Au lieu de cela, vous devrez noter les unités de gobelins qui abritent des zigouillards. Ces unités sont dites "Cachettes".

Si une telle unité est détruite ou quitte le champ de bataille avant que les zigouillards ne soient révélés, ils sont retirés comme pertes.

Un zigouillard ne peut jamais être blessé tant qu'il n'est pas révélé.

Les zigouillards doivent être révélés au premier round de corps à corps que livre leur unité cachette, et ne peuvent l'être à nul autre moment. Disposez-les alors selon les règles d'un personnage se joignant à une unité.

Ils ne peuvent jamais quitter leur unité cachette.

Surprise !

Les zigouillards suivent la règle spéciale *Coup Fatal* pendant le tour où ils sont révélés.

« C'est vrai, certains d'entre nous s'expriment mieux que nos frustes cousins.

Je dirais même que nous faisons la plupart des choses mieux que les autres, si ce n'est, peut-être, mourir en masse.

Nous laissons cela aux gobelins et aux orques.

Mes gars n'ont aucun désir particulier de tomber sur le champ de bataille, loin de nos chères steppes, à moins que le prix soit intéressant.

Combien offrez-vous ? Il vous en coûtera davantage s'il faut que nous épargnions qui que ce soit. »

CHOKNECH, Mercenaire Hobgobelin

CANON TREMBLETERRE

Le canon trembleterre est une arme de destruction massive et l'un des instruments de mort les plus efficaces des nains du Chaos.

Il tire de lourds obus remplis d'un puissant explosif. Lorsque l'obus touche le sol, il s'enterre profondément avant d'exploser, provoquant une onde de choc dévastatrice.

En plus de détruire sa cible, tous ceux qui sont touchés par l'onde de choc se retrouvent brutalement jetés à terre.

Les unités se trouvant près du point d'impact seront trop choquées pour pouvoir combattre ou même se déplacer : elles ne peuvent que rester au sol en attendant de recouvrer leurs esprits.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon trembleterre	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Type d'unité :

Machine de guerre



Règles Spéciales :

Servants : *Obstinés, Ignore la Panique des Peaux-Vertes*

Tirer au Canon trembleterre :

Le Canon Trembleterre utilise les mêmes règles que la catapulte du livre de règles de Warhammer avec les particularités suivantes :

Portée	Force	Règles spéciales
12 - 48 ps	3(9)	Blessures multiples (1D6)

Utilisez le tableau des incidents de tir des machines à poudre (p 113 du livre des règles de Warhammer)

Trembleterre :

En plus des dégâts normaux, lancez 2d6 une fois le point d'impact déterminé.

Toute troupe se trouvant à cette distance en pas du centre du gabarit sera obligée de se déplacer à demie vitesse lors de son prochain tour et ne pourra pas utiliser ses armes de tir.

Les machines de guerre se trouvant dans la zone d'effet ne pourront tirer que sur un 4+.

« Ce sont tous des imbéciles. Ils ne savent rien de nos grandes œuvres, de tout ce que nous avons accompli. Nos cousins ne progresseront jamais tant qu'ils continueront à se tourner vers un passé dénué de sens pour orienter leurs vies. Tous les empires nains de l'antiquité sont tombés, cela ne paraît-il pas être le signe manifeste de leur faiblesse ? Leur foi en la « tradition » sera l'instrument de leur chute. Grâce à mes canons, ma vapeur et ma magie, j'ai accompli des prouesses dont ils ne peuvent que rêver. Mon peuple est prêt pour les temps à venir, rangé au côté de ceux qui remporteront la victoire finale.

Nous aurons des esclaves en abondance pour assister les forces du Chaos et cela est bon, car c'est le sang qui lubrifie les rouages des mécaniques sacrées d'Hashut.»

VIKRAM LANGUEFLAMMES, Sorcier nain du chaos

LANCE-FUSEES

Le lance-fusées est une invention diabolique des sorciers nains du Chaos. Le projectile est une fusée tubulaire remplie de comburant chimique synthétisé à partir des abondantes matières premières de la Plaine de Zharr. Le comburant chimique est hautement instable et extrêmement toxique. Les esclaves qui travaillent dans les fabriques de fusées de Zharr meurent jeunes car les vapeurs toxiques finissent par tuer ceux qui ont la chance de ne pas périr dans les fréquentes explosions.

Les nains du Chaos ont construit et lancé de très grosses fusées mais leur plus grand succès est le petit projectile de guerre nécessitant un lance-fusées. Long d'un peu plus de deux mètres, le projectile est rempli de comburant. Sa tête contient une petite charge explosive et son vol est stabilisé par des ailerons à l'arrière.

Malgré les grandes ambitions des nains du Chaos, leurs fusées ne sont pas très fiables.

Le Marteau d'Hashut, un projectile particulièrement énorme et aussi haut qu'une tour, dévia de manière désastreuse de sa trajectoire et faillit frapper Zharr-Naggrund avant de tomber sur un camp de gobelins, creusant un cratère de plusieurs centaines de mètres de large dans la plaine de Zharr. Cet accident causa heureusement peu de dégâts (à l'exception des gobelins), mais les sorciers nains du Chaos décidèrent avec sagesse de confiner leurs expérimentations au lointain et inhabitable Désert Hurlant.

La fusée contient une charge explosive mais, à cause de sa nature peu fiable, elle n'explose pas toujours là où elle atterrit. Parfois, la fusée se plante simplement dans le sol sans exploser, d'autres fois elle touche le sol puis se met à tourner sur elle-même à toute vitesse avant de repartir vers une nouvelle direction. Dans sa course incontrôlée, la fusée rebondit parfois d'un bout à l'autre du champ de bataille, changeant plusieurs fois de direction avant de finir par exploser.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lance-fusée	-	-	-	-	7	2	-	-	-
Nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Type d'unité :

Machine de guerre

Règles Spéciales :

Servants : *Obstinés, Ignore la Panique des Peaux-Vertes*

Tirer au Lance fusée :

Le Lance-Fusées utilise les mêmes règles que la catapulte du livre de règles de Warhammer avec les particularités suivantes :

Portée	Force	Règles spéciales
48 ps	3(9)	Blessures multiples (1D6)

Utilisez le tableau des incidents de tir des machines à poudre (p 113 du livre des règles de Warhammer)

Rebond de fusée :

Si vous obtenez un incident de tir et un "Hit", la fusée frappe le sol là où vous avez visé puis rebondit dans une direction aléatoire avant d'exploser.

La fusée parcourt une distance de 4d6 pas (dans la direction de la petite flèche du symbole "Hit"). Résolvez ensuite l'explosion. Le rebond ne cause aucun dégât.



BALISTE HOBGOBELINE

Les balistes sont d'immenses arbalètes projetant un trait de la taille d'une lance.

Il faut au moins deux servants pour actionner leur mécanisme de torsion et les manœuvrer.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste	-	-	-	-	7	2	-	-	-
Hobgobelins	4	3	3	3	3	1	2	1	6

Type d'unité : Machine de guerre

Règles Spéciales :

Servants : *Ne Provoque pas de Panique*

La baliste hobgobeline utilise les mêmes règles et particularités que celle du livre des règles.

« En gagnant le sommet de la ziggourat de Zharr-Naggrund, le lieu sacré du Feu et de la désolation, je parcours du regard les plaines de Zharrduk, et mes yeux se réjouissent du spectacle qui leur est offert.

Les ténèbres sont sous le soleil, ici au cœur du monde !

Des odeurs de soufre et d'huiles enflammées emplissent les airs et le sifflement des fouets et les lamentations des esclaves surpassent le vacarme des machines.

Tel est le futur !

Un jour viendra où Hashut sortira de son sommeil et piétinera le monde de ses sabots ardents.

Les morts deviendront plus nombreux que les vivants et ceux qui survivront ploieront sous les chaînes dans les fosses de Zharr, où ils travailleront dans la peine et la douleur pour la plus grande gloire d'Hashut.

Tout ne sera alors que ténèbres bénies ! »

*Texte extrait des prophéties d'Astragoth
le grand prêtre d'Hashut*



OBJETS MAGIQUES

Cette section regroupe la liste des objets magiques « Nains du chaos uniquement », utilisables seulement par les figurines de ce livre et devant être choisis selon les restrictions de valeurs données par la liste d'armée. Notez que toutes les règles d'objets magiques du livre de règles s'appliquent aux objets magiques « Nains du chaos uniquement ». Ces objets magiques sont utilisables en plus de ceux du livre de règles de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

Masse des ténèbres :.....100 points

Forgée dans un acier noir et gravée de runes démoniaques, la Masse des ténèbres est une arme maudite d'une terrifiante puissance.

Une fois par bataille, le porteur peut effectuer une unique attaque spéciale au lieu de lancer les dés pour toucher comme d'habitude. Toutes les figurines en contact socle à socle (pas la monture du porteur) subissent 1D3 blessures sans sauvegarde d'armure.

Lame d'Obsidienne :.....70 points

La lame d'obsidienne est forgée dans un cristal volcanique et sa surface est sombre et vitreuse.

On dit qu'aucune armure ne peut résister à son tranchant.

Cette arme annule les sauvegardes d'armures. Si la cible subit une blessure non sauvegardée, son armure et son bouclier (même s'ils sont magique) sont détruits.

Marteau Noir d'Hashut :.....45 points

Forgé par les sorciers nains du chaos, le Marteau noir d'Hashut est si chaud que tout ce qu'il touche prend feu, la chair se carbonise et le métal fond.

+ 2 en Force. Les figurines dotées de la règle spéciale *Inflammables* sont tuées automatiquement si elles subissent la moindre blessure.

ARMURE MAGIQUE

Armure de fournaise :.....45 points

Compte comme une armure (svg 4+). Confère également une sauvegarde invulnérable de 5+.

Le porteur (et sa monture) possède une sauvegarde invulnérable de 2+ contre les *Attaques enflammées*.

Armure de Gazrakh :30 points

Donne au porteur une sauvegarde de 1+ ne pouvant pas être améliorée.

TALISMAN

Talisman d'obsidienne :.....100 points

Le talisman d'obsidienne a reçu des propriétés anti-magiques qui annulent la magie des sorciers.

Le porteur ne peut pas être affecté du tout par les sorts (même les sorts amis) et ne peut pas en lancer lui-même. Les sorciers en contact ne peuvent pas non plus lancer de sorts.

OBJETS ENCHANTES

Gemme noire de Gnar :.....35 points

La gemme Noire de Gnar contient les secrets du temps et peut piéger son porteur et son adversaire dans une stase temporelle.

Une seule utilisation

Utilisable au début de la phase de corps à corps de n'importe quel joueur, après que les défis aient été lancés et acceptés. Le porteur et une figurine au contact (au choix du porteur) ne peuvent ni attaquer ni être attaqués pour toute la durée de cette phase. Résolvez normalement le reste du combat. Les montures ne peuvent pas non plus attaquer.

Gantelets de Bazhrakk le cruel :.....20 points

Ces gants ont été fait par le sorcier nain du chaos Bazhrakk le cruel à partir d'une pierre conférant à son porteur une grande force.

+ 1 en Force. Si le porteur obtient un 1 pour toucher, son coup frappe une figurine amie en contact (au hasard) à la place. Il peut s'agir de sa monture.

OBJET CABALISTIQUE

Calice des ténèbres :.....50 points

Cet objet maîtrise le pouvoir de la magie pour le service du dieu Hashbut.

Au début de la phase de magie de n'importe quel joueur, vous avez la possibilité de lancer 1D3 et de retirer autant de Dés de Pouvoir et de Dissipation à chaque camp.

BANNIERE MAGIQUE

Bannière d'esclavage :.....50 points

Les unités d'orques, de gobelins et de hobgobelins à 12 pas ou moins peuvent relancer leurs tests de *Panique*, *Peur* et *Terreur*.

Le Flambeau des rancunes

Au loin, des coups de tonnerre comme syncopés éclatèrent ; Barudin tourna ses regards vers l'artillerie lourde déployée à flanc de coteau...

Des canons orgues mitraillaient les cavaliers qui avaient jailli des bois, du côté des machines de guerre. En voyant son traquenard porter ses fruits, Barudin eut un sombre sourire.

Dromki Barbéclair et ses maîtres des runes avaient travaillé dur, inscrivant des runes d'invisibilité sur les engins de guerre à courte portée. Une telle oeuvre n'avait rien d'aisé. D'autant que les canons orgues étaient des inventions nouvelles, datant de moins de cinq siècles, et que de telles runes n'étaient normalement pas adaptées à ce genre de machines instables.

Toujours était-il que le subterfuge avait pleinement réussi. Et lorsque les cavaliers avaient attaqué, ils ne s'étaient pas doutés un instant que la magie des runes voilait à leurs regards les engins de mort, braqués sur eux.

En bas dans la vallée, Barudin vit que les maraudeurs avaient maintenant presque tous franchi l'étroit passage, se déversant dans le col. Les régiments déployés le plus à l'est étaient déjà au corps à corps avec eux.

Une autre marée naine apparut, compacte et menaçante : marchant en rangs serrés, l'élite des guerriers de Zharr-Naggrund, les redoutables Immortels du grand prophète d'Hashut. Armure peinte en noir, ils étaient caparaçonnés d'acier de pied en cap. De longues gorgières métalliques articulées protégeaient leurs barbes bouclées, et des pièces d'armure étaient renforcées de plates en marbre et en granit. Ils brandissaient des haches à long tranchant incurvé. Les tirs d'armes à feu comme d'arbalètes rebondissaient sur leurs armures, inoffensifs pour la plupart.

Les gyrocoptères tourbillonnaient dans les airs crachant également la mort des hauteurs par rafales ; les pilotes lançaient des bombes de fortune sur les rangs ennemis. Des canons à vapeur éructèrent des tourbillons brûlants sur les

Immortels, en tuant quelques-uns. Mais ceux-ci avançaient toujours en rang serrés, massés autour de leur porte-étendard à l'image du dieu-taureau, sous la mesure que battait un grand tambour taillé dans quelque crâne monstrueux.

Barudin enjoignit aux brise-fer de les intercepter : bientôt, ses guerriers lourdement armés marchèrent à leur tour vers les Immortels. Telles deux grosses bêtes métalliques s'assénant de grands coups d'andouillers, les deux formations se percutèrent de plein fouet avec pertes et fracas. Aux lames ensorcelées des Immortels répondait le Gromril enchanté des Brise-fer.

Un géant mécanique descendant à son tour la vallée détourna l'attention du roi et de ses vétérans d'élite : le colosse vomissait le feu et la fumée, l'air qui l'entourait était déformé par les ondes de chaleur auxquelles s'ajoutait une énergie de nature diabolique. Sous ses plaques rivetées martelées en forme d'homme à tête de taureau, la machine infernale fut ébranlée par un tir d'obus en plein abdomen. Un liquide huileux s'écoula de l'orifice, s'écrasant sur les engrenages et les rouages mis à nu.

« Un Kollossus » murmura Hengrid.

Pour la première fois de sa vie, Barudin crut entendre une note de peur, percer dans la voix du redoutable vétérans. Hengrid n'avait pas hésité une fois face aux écoeurants rats-ogres, aux fanatiques gobelins de la nuit, aux trolls vociférants ou à l'énergie grésillante des chamans, et voilà qu'il tremblait légèrement en prononçant ce nom maudit.

Perchés sur les épaulières de visée du géant, des nains du chaos crachaient le feu, immolant des adversaires par poignées entières à mesure que la créature mécanique s'enfonçait dans l'armée ennemie. Ses pieds massifs broyaient aussi à chaque foulée les nains qui tentaient de pauvres ripostes à coups de hache, s'ingéniant vainement à lui perforer la cuirasse. Des balles sifflaient, tirées depuis des orifices situés dans les plaques de fer du colosse, et le canon monté dans sa gueule tirait aussi à boulets rouges et boulets ramés.

Les servants des canons adverses mobilisaient maintenant toute leur puissance de feu contre le Kollossus.

Un bras arraché laissa dégorger au sol du carburant enflammé : des éclaboussures lignées embrasèrent la jambe droite du monstre. Un boulet à la traîne de feu magique lui percuta le genou, faussant les engrenages.

Tout autour de la bête métallique blessée, des formes immatérielles se déployèrent en tourbillonnant pour échapper aux mécanismes occultes qui les contraignaient jusque-là à se plier aux exigences des nains du chaos.

Un gyrocoptère entama un passage à basse altitude pour mitrailler le kollossus à la tête, avant de redresser vivement pour esquiver la main métallique tendue.

Barudin reconnut alors la machine volante de Rimbald Wanazaki, et poussa une clameur d'allégresse en voyant le pilote fou, exécuter un looping spectaculaire pour échapper au Kollossus.

Mieux, Wanazaki se retourna en plein vol pour ouvrir le feu sur les entrailles mécaniques dénudées de la créature.

Et tel un titan assailli par des fourmis, la machine immobilisée disparut sous un véritable grouillement de nains fouaillant les plaques de ses jambes, les arrachant, criblant de balles les moindres jointures, interstices et brèches de l'armure. Des nains se perchèrent victorieusement sur le cockpit sommaire, installé derrière la face blindée. Puis ils délaissèrent la carcasse inerte, Barudin faisant signe à ses servants de porter le coup de grâce au Kollossus.

Un obus le percuta en pleine face, le décapitant d'un coup. La tête rebondit à terre dans une gerbe de flammes crépitantes.

La jambe endommagée ne supporta pas l'impact suivant : dans un grand déchainement de métal et sous les plaintes stridentes des âmes libérées, le Kollossus s'effondra sur le flanc droit en éclatant en milliers de morceaux.

Les nains exultèrent, hurlant à gorge déployée, tandis que les maraudeurs amorçaient un mouvement de repli...

S'avisant qu'ils risquaient d'être cernés, les Immortels rompèrent le combat qui les opposait aux brise-fer, battant en retraite vers l'est.

Partout l'ennemi se repliait du col, les canons apocalypse cessant progressivement de rugir, leur magie désactivée par les prêtres en prélude à leur retraite.

Les esclaves revinrent les trainer loin du champ de bataille afin que les précieuses machines ne tombent pas aux mains des nains victorieux.

A l'autre bout de la vallée, Barudin vit Unggrim poing de fer brandir un poing triomphal, et il l'interpella.

Des coups de canon retentirent de façon sporadique, les ingénieurs exhalant par ce biais toute leur colère face aux hordes en pleine débâcle et contribuant de magistrale façon à l'allégresse générale de leur camp.

Tandis que se retirait l'ost du chaos, un ost battu à plates coutures.

Les pertes chez les nains victorieux, étaient comparativement minimes, et dues principalement aux dévastations engendrées par les machines de guerre du chaos.

Il y aurait des centaines de corps à rapatrier et à inhumer avec les honneurs.

Mais en comparaison des milliers de cadavres des maraudeurs et des Dawi-Zharr, force était de reconnaître que ç'aurait pu être bien pire...







FIGURINES

**EAVY
METAL**



Héros Nain du Chaos



Seigneur Nain du Chaos



Seigneur Nain du Chaos sur Grand Taurus



Seigneur Sorcier Nain du Chaos sur Lammasu



Sorcier Nain du Chaos



Héros Hobgolebins





Guerriers Nains du Chaos



Guerriers Nains du Chaos avec tromblons



Centaures Taureaux



Hobgobelins



Hobgobelins sur loups géants





Canon Trembleterre



Lance-Fusées



Baliste Hobgobeline

Assassins Hobgobelins



LES BANNIERES DES NAINS DU CHAOS



Sous les tours sombres de Zharr-Naggrund, un million d'âmes maléfiques travaillent à la gloire d'Hashut, le Père des Ténèbres.

D'un millier de forges brûlantes sortent des armes et des armures de métal et de bronze polies.

C'est la plus grande cité du monde et elle est dirigée par le plus noir de tous les Seigneurs Sorciers Nains du Chaos.

Les actes les plus cruels se produisent tous les jours dans les terres de Zharduk.

Des milliers d'esclaves endurent une agonie inimaginable dans les puits de Zharr, extrayant les richesses empoisonnées dans la fumée toxique et les ténèbres impénétrables.

Dans les ateliers de Zharr-Naggrund, des esclaves travaillent jusqu'à leur mort dans les chaînes pour que leurs maîtres puissent apprécier la vie facile.

Les Hobgobelins surveillent la Vallée du Malheur, effectuant leur charge sans pitié.

Même parmi une telle cruauté, il y en a un dont la brutalité est remarquable : Zhatan le Noir, Commandant des Tours de Zharr.

Zhatan sert le Sorcier Nain du Chaos Ghorth le Cruel, le plus puissant de tous les Sorciers Nains du Chaos en vie.

On raconte que quand Ghorth préside les sacrifices à Hashut, le seul son plus fort que les cris de ses victimes est le rire de Zhatan, son Général. Zhatan est très occupé par l'insatiable demande en esclaves frais de son maître.

Le Nain du Chaos a commandé avec succès de nombreuses expéditions esclavagistes vers l'Ouest, massacrant toute armée qui se dressait devant lui.

Toutes les tribus Gobelines entre les Plaines de Zharduk et les Montagnes des Crocs Impitoyables se sont inclinées devant ses armées, envoyant des milliers d'entre eux en tribut au Seigneur de Zharr-Naggrund.

Les ateliers et les mines de Ghorth peuvent rarement diminuer la cadence avec la demande en armes de Zhatan.

Chaque expédition qu'il entreprend ramène plus d'esclaves dont le travail permet de nouvelles conquêtes.







LISTE
D'ARMEE
DES
NAINS DU
CHAOS

Le mur fortifié s'étirait sur toute la largeur du col. Ici et là, des arbalétriers enjambaient les barricades pour récupérer au risque de leur vie des carreaux tirés lors des assauts des jours précédents. Les munitions manquaient mais les nains étaient aussi à court de médicaments, de nourriture et plus que tout de leur précieuse bière.

L'air était brûlant, comme si les fourneaux d'Hashut eux-mêmes l'avaient embrasé de leur insoutenable chaleur. Borri, le général de l'armée des nains y lut un sombre présage.

Cependant il sut qu'il allait résister. Il ne pouvait faire autrement. Grombrindal, le Nain blanc en personne, lui avait promis de détruire l'enclume magique grâce à laquelle le Nain noir était invulnérable, et ce jour devait être celui où il atteindrait enfin le sommet de la Montagne du crâne noir et où serait scellée la destinée du sorcier ennemi.

L'armée des nains du chaos était trois fois plus importante que celle des défenseurs. Certains nains tapèrent nerveusement du pied, et Borri sentit qu'il était temps de dire quelques mots d'encouragement à ses troupes. « N'oubliez pas, compagnons, ne soyez pas trop gourmands quand vous commencerez à massacrer l'ennemi ! Sinon je ne suis pas sûr qu'il y en aura pour tout le monde ! » Un rire s'éleva des positions naines.

Les guerriers ramassèrent leurs haches, et retrouvant leur courage, ils brandirent vers le ciel leurs étendards ornés de runes, demandant à leurs ancêtres d'être témoins de la bravoure et de la valeur dont ils allaient faire preuve. Toute incertitude fut effacée et même les blessés jetèrent leurs béquilles pour reprendre leurs armes.

Sa courte harangue terminée, Borri prit place à la tête du régiment de mineurs et dans un geste lourd de menace il leva sa hache vers la horde regroupée des peaux-vertes et de leurs sombres maîtres. Puis dans un souffle, il adressa une prière silencieuse à Grungni, le dieu des mines, afin qu'il daigne leur porter secours en ces heures de péril.

Le seigneur sorcier des nains du chaos étudia le champ de bataille. Sa patience était à bout. Il avait rassemblé ses meilleurs régiments pour l'assaut final : de puissants orques noirs, des nains du chaos de son propre clan, de rapides chevaucheurs de loups et des centaures-taureaux.

En marchant lentement, il regagna son poste. Ses jambes commençaient à devenir raides et il y reconnut un symptôme de la Malédiction du sorcier.

Au fil des ans, les pouvoirs corrompteurs de la sorcellerie finiraient par le changer en pierre, mais cette pensée ne l'effraya guère. Il avait accepté de payer le prix qu'exigeait de lui son pouvoir. D'ailleurs, de nombreux siècles passeraient avant qu'il ne soit pétrifié et ne rejoigne les statues de ses frères gardant le temple du Père des ténèbres. Il disposait d'assez de temps pour accomplir ses desseins.

Des desseins qui feraient trembler le Vieux Monde. Il allait mettre à sac Praag et Salzemand, il s'emparerait des principales routes orientales et prendrait ainsi le contrôle des axes commerciaux menant aux mystiques royaumes de Cathay et d'India.

Des milliers d'esclaves enchaînés seraient amenés dans les plaines de Zharr pour travailler jusqu'à la fin de leur vie dans les usines et les forges des nains du chaos. Avec de telles conquêtes, une place au sein du Grand conseil des Seigneurs sorciers lui serait assurée. Le temps passerait, puis viendrait le jour où le seigneur suprême Gorth se retirerait du pouvoir.

Ce jour-là, le Nain noir serait présent pour le remplacer. Pour l'heure ne s'interposait plus devant lui qu'une pitoyable bande de nains impudents.

Barukh, le chef des centaures-taureaux accourut au devant du Nain noir et inclina sa tête majestueuse devant le sorcier.

« Mon seigneur ! » s'exclama la redoutable créature. « Vos troupes sont prêtes et attendent vos ordres pour se mettre en marche ! »

Le Nain noir lui rendit son salut d'un mouvement de tête satisfait de la célérité avec laquelle ses serviteurs les plus fidèles avaient exécuté ses ordres.

« Cent esclaves devront être immergés dans de l'or fondu pour rendre grâce à Hashut, le Père des ténèbres, » déclara alors le Nain noir à Barukh. « Nous devons être certains que le dieu de Zharr-Naggrund sera à nos côtés aujourd'hui. Il nous est interdit d'échouer ! ». Sur ces mots, le grand centaure-taureau s'empressa d'aller accomplir la volonté de son maître.

Le Nain noir fixa son regard sur les défenseurs qui le défiaient depuis leurs barricades. « Vous tomberez ! » se jura-t-il à lui-même, « Je vous écraserai tous, à l'exception d'un seul à qui je laisserai la vie sauve pour qu'il puisse faire trembler le monde en lui rapportant ce qu'il a vu ! »

L'air prit le goût salé et la chaleur du sang. Le silence régna quelques instants, puis le son des cors et des tambours commença à retentir, appelant les guerriers à leur destinée.

UTILISER LA LISTE D'ARMEE

La liste d'armée fonctionne en conjonction avec la section *choisir votre armée* du livre de règles de Warhammer et permet de sélectionner votre force pour la bataille. Les pages suivantes comprennent une entrée pour chaque figurine de votre armée. Ces entrées vous donnent toutes les indications nécessaires pour mettre en forme votre collection de figurines afin de rassembler les unités de votre force, ce qui inclut, entre autres, l'équipement de chaque figurine, de quelles options elle peut bénéficier, et son coût en points.

CATEGORIES D'UNITES

Comme indiqué dans le livre de règles, les unités d'une armée se répartissent en cinq catégories : Seigneurs, Héros, Unités de base, Unités spéciales et Unités rares.

ENTREES DE LISTE D'ARMEE

Chaque entrée de la liste d'armée comporte toutes les informations nécessaires pour sélectionner et aligner une unité, et adopte la forme suivante :

GUERRIERS NAINS DU CHAOS ①

9 points par figurine ④

page 21

②	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Champion Guerrier	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Options : ⑧

- Arme Lourde.....2 pts
- Tromblon (remplace le bouclier).....3 pts

Etat-major :

- Promouvoir un Guerrier en Champion.....10 pts
- Promouvoir un Guerrier en Musicien.....10 pts
- Promouvoir un Porte-étendard.....10 pts
- Le porte-étendard peut recevoir une bannière magique issue des objets communs ou Nains du chaos d'une valeur maximum de 50 points.

Taille d'unité : 10 + ⑤

Type d'unité : ③ Infanterie

Équipement : ⑥ Arme de base, Armure Lourde et Bouclier

Règles Spéciales : ⑦ *Obstinés*, *Ignore la panique des peaux-vertes*

① **Nom** : Le nom permet d'identifier l'unité ou le personnage.

② **Profils** : Les profils de caractéristiques des figurines de chaque unité sont rappelés dans chaque entrée. Les profils optionnels (champions d'unités par exemple) sont également indiqués.

③ **Type de troupes** : Chaque entrée précise le type d'unité auquel appartiennent les figurines (ex: « infanterie », « cavalerie », « bêtes de guerre », etc).

④ **Valeur en points** : Chaque figurine de la gamme Warhammer possède un coût en point qui reflète son efficacité sur le champ de bataille. Par exemple, un guerrier nain du chaos ne coûte que 9 points, alors qu'un seigneur nain du chaos coûte 120 points !

⑤ **Taille d'unité** : Il s'agit de la taille minimale de l'unité, autrement dit le nombre de figurines nécessaires pour former la base de cette unité. Certaines entrées indiquent également une taille maximale.

⑥ **Équipement** : Liste des armes et armures standards de l'unité. Le coût de ces objets est inclus dans la valeur de base.

⑦ **Règles spéciales** : De nombreuses troupes suivent des règles spéciales, qui sont décrites dans le bestiaire de ce livre ou dans le livre de règles de Warhammer. Chaque entrée liste les règles spéciales affectant l'unité.

⑧ **Options** : Liste des armes, armures, montures, objets magiques optionnels et autres améliorations de l'unité ou du personnage, ainsi que le coût en points pour chaque option.

La plupart des unités ont l'option de promouvoir un de leurs membres en champion, porte-étendard ou musicien. Certaines peuvent porter une bannière magique ou sélectionner des objets magiques pour un coût supplémentaire en points



Ce guerrier nain du chaos porte une armure lourde un bouclier, ainsi qu'une arme lourde. Si vous vous référez à l'entrée ci-dessus, vous verrez qu'il coûte 11 points. Il vous en coûtera 110 points pour inclure une unité de dix guerriers nains du chaos, équipés de la sorte.



Le hobgobelin à gauche porte une arme de base, une armure légère et un bouclier, et coûte la bagatelle de 4 points. Tandis que le nain du chaos à droite, équipé d'un tromblon et d'une armure lourde, coûte 12 points. Exemple des disparités d'une armée de nains du chaos.



SEIGNEURS

SEIGNEUR NAIN DU CHAOS

120 Points

page 21

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur nain du chaos	3	7	4	4	5	3	4	4	10

Type d'unité : Infanterie

Équipement :

- Arme de base

Objet magique :

- Jusqu'à un total de 100 pts.

Règles Spéciales :

- *Obstiné*
- *Ignore la panique des peaux-vertes*

Options :

- Bouclier.....3 pts
- Armure légère...3 pts
- Armure lourde...6 pts
- Arme additionnelle...6 pts
- Arme Lourde....6 pts

Monture :

- Grand-Taurus (230pts)

SEIGNEUR SORCIER NAIN DU CHAOS

190 Points

Page 22

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur sorcier	3	4	3	4	5	3	1	1	10

Type d'unité :

Infanterie

Équipement :

- Arme de base

Objet magique :

- Jusqu'à un total de 100 pts.

Objet magique :

- Jusqu'à un total de 100 pts.

Règles Spéciales :

- *Obstiné*
- *Ignore la panique des peaux-vertes*

Options :

- Niveau 4.....35 pts

Monture :

- Lammasu (200pts)

0 - 1 SEIGNEUR CENTAURE-TAUREAU

170 Points

page 23

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur centaure	8	6	3	5	5	3	5	5	9

Type d'unité : Cavalerie

Équipement : Arme de base

Objet magique :

- Jusqu'à un total de 100 pts.

Règles Spéciales :

- *Ignore la panique des peaux-vertes*

Options :

- Bouclier.....3 pts
- Arme additionnelle...6 pts
- Arme Lourde...6 pts
- Armure légère...3 pts
- Armure lourde...6 pts

Monture :

Aucune

MONTURES DES NAINS DU CHAOS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Taurus	6	5	-	6	5	4	3	4	6
Lammasu	6	3	-	5	5	4	2	2	8
Loup	9	3	-	3	3	1	3	1	3

Règles Spéciales :

Type :

Grand-Taurus (p 24) : *Vol , Terreur , Grande cible , Souffle enflammé (F3) , Sauvegarde d'armure à 4+ , Sauvegarde invulnérable à 2+ contre les attaques enflammées*

Lammasu (p 25) :

Vol , Terreur , Grande cible , Résistance à la magie (2)

Type :

Loup (p 26)

Bête de guerre

HEROS

HEROS NAIN DU CHAOS

60 Points

page 21

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héros nain du chaos	3	6	4	4	4	2	3	3	10

Type d'unité : Infanterie

Peut devenir porteur de la grande bannière pour +25pts.
Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût) mais ne peut, dans ce cas, avoir aucun autre objet magique.
Il ne peut avoir aucun autre équipement, sauf une armure légère ou lourde, et ne peut pas être général de l'armée.

Équipement :

- Arme de base

- *Ignore la panique des peaux-vertes*

Objet magique :

- Jusqu'à un total de 50 pts.

Options :

- Bouclier.....2 pts
- Armure légère...2 pts
- Armure lourde...4 pts
- Arme additionnelle...4 pts
- Arme Lourde....4 pts

Règles Spéciales :

- *Obstiné*

HEROS CENTAURE TAUREAU

100 Points

page 23

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héros centaure	8	5	3	4	5	2	4	4	9

Type d'unité : Cavalerie

Peut devenir porteur de la grande bannière pour +25pts.
Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût) mais ne peut, dans ce cas, avoir aucun autre objet magique.
Il ne peut avoir aucun autre équipement, sauf une armure légère ou lourde, et ne peut pas être général de l'armée.

Équipement :

Arme de base

Options :

Objet magique :

- Jusqu'à un total de 50 pts.

- Bouclier.....2 pts
- Arme add.....4 pts
- Arme Lourde...4 pts
- Armure légère...2 pts
- Armure lourde...4 pts

Règles Spéciales :

- *Ignore la panique des peaux-vertes*

SORCIER NAIN DU CHAOS

65 Points

page 22

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sorcier	3	4	3	3	4	2	2	1	9

Magie :

- Un sorcier nain du chaos est un magicien de niveau 1 qui choisit ses sorts dans les domaines du Feu, du Métal, de l'Ombre ou de la Mort.

Type d'unité : Infanterie **Règles Spéciales :**

- *Obstiné*

Équipement :

- Arme de base

- *Ignore la panique des peaux-vertes*

Objet magique :

- Jusqu'à un total de 50 pts.

Options :

- Niveau 2.....35 pts

HEROS HOBGOBELIN

40 Points

page 26

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héros hobgobelin	4	5	3	4	4	2	3	3	7

Type d'unité : Infanterie/Cavalerie (monté sur Loup)

Équipement : Arme de base

Monture : Loup (12pts)

Objet magique :

- Jusqu'à un total de 50 pts.

Options :

- Bouclier.....2 pts
- Armure légère...2 pts
- Armure lourde...4 pts
- Arme additionnelle...4 pts
- Arme Lourde....4 pts

Règles Spéciales :

- *Ne provoque pas de panique*

UNITES DE BASE

GUERRIERS NAINS DU CHAOS

9 points par figurine

page 21

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Champion Guerrier	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Taille d'unité : 10 +

Type d'unité : Infanterie

Équipement :

Arme de base, Armure Lourde et Bouclier

Règles Spéciales :

Obstinés , Ignorent la panique des peaux-vertes

Options :

- Arme Lourde.....2 pts
- Tromblon (remplace le bouclier).....3 pts

Etat-major :

- Promouvoir un Guerrier en Champion...10 pts
- Promouvoir un Guerrier en Musicien.....10 pts
- Promouvoir un Porte-étendard.....10 pts
- Le porte-étendard peut recevoir une bannière magique issue des objets communs ou Nains du chaos d'une valeur maximale de 50 points.

GUERRIERS HOBGOBELINS

2 points par figurine

page 26

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Champion Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	2	6
Loup	9	3	-	3	3	1	3	1	3

Taille d'unité : 10 +

Type d'unité : Infanterie

Équipement :

Arme de base

Règles Spéciales :

Animosité , Ne provoquent pas de panique

Ne comptent pas dans le nombre minimum d'unités de base

Options :

- Armure Légère.....1 pt
- Bouclier.....1 pt
- Arc.....3 pts

Etat-major :

- Promouvoir un Hobgobelin en Champion....10 pts
- Promouvoir un Hobgobelin en Musicien..10 pts
- Promouvoir un Porte-étendard.....10 pts

Monture : Loup.....9 pts

UNITES SPECIALES

GOBELINS

3 points par figurine

page 31

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Chef gobelin	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Zigouillard	4	2	3	3	3	1	2	2	6

Taille d'unité : 20 +

Type d'unité : Infanterie

Équipement : Arme de base, Armure Légère
Deux armes (Zigouillards)

Règles Spéciales : *Peur des elfes , Animosité*

Options :

- Bouclier..... $\frac{1}{2}$ point
- Arc court..... $\frac{1}{2}$ point
- Lance..... $\frac{1}{2}$ point

Etat-major :

- Promouvoir un Gobelin en Chef.....**10** pts
- Promouvoir un Gobelin en Musicien.....**10** pts
- Promouvoir un Porte-étendard.....**10** pts
- L'unité peut inclure jusqu'à 3 Zigouillards..**10** pts/fig.

Ces derniers ne rapportent des points de victoire que si leur unité « Cachette » est détruite ou en fuite.

ASSASSINS HOBGOBELINS

5 points par figurine

page 27

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Assassin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Champion Assassin	4	3	3	3	3	1	2	2	6

Taille d'unité : 10 +

Type d'unité : Infanterie

Équipement : Deux armes de base

Règles Spéciales : *Ne provoquent pas de panique ,
Animosité, Attaques empoisonnées*

L'unité n'a pas besoin d'effectuer un test de Commandement pour se reformer au combat après une défaite

Options :

Aucune

Etat-major :

- Promouvoir un Champion.....**10** pts
- Promouvoir un Musicien.....**10** pts
- Promouvoir un Porte-étendard.....**10** pts

BALISTE HOBGOBELINE

30 points par machine

page 34

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste	-	-	-	-	7	2	-	-	-
Hobgobelins	4	3	3	3	3	1	2	1	6

Taille d'unité : 1 machine et 2 servants

Type d'unité :

Machine de Guerre

Équipement (équipage) :

Arme de base

Règles Spéciales : *Ne provoquent pas de panique ,
1 – 2 Balistes comptent comme un seul choix d'unité spéciale*

LANCE-FUSEE NAIN DU CHAOS

80 points par machine

page 33

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lance-fusée	-	-	-	-	7	2	-	-	-
Nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'unité : 1 machine et 2 servants

Type d'unité :

Machine de Guerre

Équipement (équipage) :

Arme de base et Armure lourde

Règles Spéciales : *Obstinés ,
Ignorent la panique des peaux-vertes*

UNITES SPECIALES

GUERRIERS ORQUES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Kosto	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Chef orque	4	4	3	4	4	1	2	2	7

Taille d'unité : 10 +

Type d'unité : Infanterie

Équipement : Armure Légère, Arme de base

Règles Spéciales : *Animosité , Cé K'dé minus , Kikoup'*

6 points par figurine

page 30

Options :

- Bouclier.....1 point
- Arme additionnelle.....2 pts
- Lance.....1 point

Etat-major :

- Promouvoir un Chef orque.....15 pts
- Promouvoir un Musicien.....10 pts
- Promouvoir un Porte-étendard.....10 pts
- 0 – 1 Unité peut être promue au rang de Kostos.....2 pts / figurine

ARCHERS ORQUES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Archer orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Chef archer orque	4	3	4	4	4	1	2	1	7

Taille d'unité : 10 +

Type d'unité : Infanterie

Équipement :

Arme de base , Arc , Armure légère

Règles Spéciales :

7 points par figurine

page 30

Animosité

Cé K'dé minus

Kikoup'

Options : Aucune

Etat-major :

- Promouvoir un Chef archer orque.....10 pts
- Promouvoir un Guerrier en Musicien.....10 pts
- Promouvoir un Porte-étendard.....10 pts

0 -1 ORQUES NOIRS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orque noir	4	4	3	4	4	1	2	1	8
Chef orque noir	4	5	3	4	4	1	2	2	8

Taille d'unité : 5 +

Type d'unité : Infanterie

Équipement : Vaste arsenal d'arme , Armure lourde

Règles Spéciales : *Armés jusqu'aux dents*

12 points par figurine

page 29

Kikoup'

Immunisés à la psychologie

Options :

- Bouclier.....1 point

Etat-major :

- Promouvoir un Chef orque noir.....15 pts
- Promouvoir un Guerrier en Musicien.....10 pts
- Promouvoir un Porte-étendard.....10 pts

UNITES RARES

CENTAURE - TAUREAUX

20 points par figurine

page 23

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Centaure-taureau	8	4	3	4	4	1	3	2	9
champion centaure	8	4	3	4	4	1	3	3	9

Options :

- Peuvent échanger leur armure légère par une armure lourde.....1 pt
- Peuvent échanger leur arme lourde par une arme additionnelle.....0 pt

Taille d'unité : 5 +

Type d'unité :

Cavalerie

Équipement :

Armure légère , Arme de base

Arme lourde , Bouclier

Règles Spéciales :

Ignorent la panique des peaux-vertes

Etat-major :

- Promouvoir un Champion.....15 pts
- Promouvoir un Musicien.....15 pts
- Promouvoir un Porte-étendard.....15 pts
- Le Porte étendard peut recevoir une bannière magique issue des objets communs ou Nains du chaos d'une valeur maximale de 50 points.

CANON TREMBLETERRE

110 points par machine

page 32

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon trembleterre	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Équipement (équipage) :

Arme de base, Armure Lourde

Taille d'unité : 1 machine et 3 servants

Règles Spéciales :

Servants : *Obstinés, Ignorent la panique des peaux-vertes*

Type d'unité : Machine de Guerre

Machine :

Trembleterre

REFERENCES

PERSONNAGES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	TYPE	Page	Socle
Seigneur sorcier	3	4	3	4	5	3	1	1	10	Inf	22	20 X 20
Seigneur Nain du chaos	3	7	4	4	5	3	4	4	10	Inf	21	20 X 20
Seigneur centaure	8	6	3	5	5	3	5	5	9	Cav	23	25 X 50
Sorcier	3	4	3	3	4	2	2	1	9	Inf	22	20 X 20
Héros Nain du chaos	3	6	4	4	4	2	3	3	10	Inf	21	20 X 20
Héros centaure	8	5	3	4	5	2	4	4	9	Cav	23	25 X 50
Héros Hobgobelin	4	5	3	4	4	2	3	3	7	Inf	26	20 X 20
MONTURES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	TYPE	Page	Socle
Grand Taurus	6	5	-	6	5	4	3	4	6	Mon	24	50 X 50
Lammasu	6	3	-	5	5	4	2	2	8	Mon	25	50 X 50
Loup	9	3	-	3	3	1	3	1	3	BG	26	25 X 50
UNITES DE BASE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	TYPE	Page	Socle
Guerrier Nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf	21	20 X 20
Champion nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Inf	21	20 X 20
Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Inf	26	20 X 20
Chevaucheur de loup	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Cav	26	25 X 50
Champion chevaucheur	4	3	3	3	3	1	2	2	6	Cav	26	25 X 50
UNITES SPECIALES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	TYPE	Page	Socle
Gobelins	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Inf	31	20 X 20
Chef Gobelins/ Zigouillard	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Inf	31	20 X 20
Guerrier / Archer orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Inf	30	25 X 25
Kosto	4	4	3	4	4	1	2	1	7	Inf	30	25 X 25
Chef orque	4	4	3	4	4	1	2	2	7	Inf	30	25 X 25
Chef archer orque	4	3	4	4	4	1	2	2	7	Inf	30	25 X 25
Orque noir	4	4	3	4	4	1	2	1	8	Inf	29	25 X 25
Chef Orque noir	4	5	3	4	4	1	2	2	6	Inf	29	25 X 25
Assassins	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Inf	27	20 X 20
Champion assassin	4	3	3	3	3	1	2	2	6	Inf	27	20 X 20
Baliste	-	-	-	6	7	2	-	-	-	MG	34	50 X 50
Lance-Fusée	-	-	-	3(9)	7	2	-	-	-	MG	33	50 X 50
Servants NdC	3	4	3	3	4	1	2	1	9		32 / 33	20 X 20
Servants Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6		34	20 X 20
UNITES RARES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	TYPE	Page	Socle
Centaure-taureau	8	4	3	4	4	1	3	2	9	Cav	23	25 X 50
Champion centaure	8	4	3	4	4	1	3	3	9	Cav	23	25 X 50
Canon Trembleterre	-	-	-	3(9)	7	3	-	-	-	MG	32	50 X 50







NAINS DU CHAOS

La grande cité de Zharr-Naggrund s'élève au-dessus de la plaine désolée des terres sombres, voilée d'un perpétuel panache de fumée. Le vacarme de l'industrie infernale des nains du chaos résonne dans toute la ville au rythme du labeur des milliers d'esclaves qui triment dans leurs forges démoniaques. De grandes ziggourats dédiées au dieu taureau Hashut vomissent des nuages de fumée toxique chargée d'une puanteur infernale sur toute la plaine. Au milieu de leurs fournaies démentes, les nains du chaos œuvrent pour fabriquer de grandes machines de guerre.

Chair et métal sont liés à des entités démoniaques pour créer d'immenses canons. Dans les forges, les artisans nain du chaos façonnent des armes et des armures en quantité qu'ils échangent auprès des ogres de l'est ou des maraudeurs nordiques contre de nouveaux esclaves.

Ce livre contient :

- Un bestiaire décrivant chaque unité, héros, monstre et machine de guerre de l'armée.
- Une liste d'armée pour créer une force prête à en découdre avec vos figurines Citadel.
- Une galerie de figurines Citadel de nains du chaos peints de main de maître.

Warhammer : Nains du chaos est un supplément pour Warhammer. Chacun de ces livres décrit une armée, et narre son histoire ainsi que celle de ses héros les plus célèbres.



FRENCH / FRANCAIS

Un livre d'Armée pour
WARHAMMER

Le jeu des batailles fantastiques

Un exemplaire de Warhammer

est nécessaire pour utiliser ce supplément.

