

CULTE DE SLAANESH

RÈGLES SPÉCIALES DU CULT DE SLAANESH

- Le Général de l'armée doit être une Grande Sorcière, ou une Sorcière si aucune Grande Sorcière n'est présente (même si elles n'ont pas le plus haut Commandement de l'armée).
- Le Général doit porter la marque de Slaanesh.
- Les démons ne peuvent pas rejoindre les unités d'elfes noirs ou de mortels.
- Les personnages elfes noirs ne peuvent pas rejoindre des unités mortelles ou démoniaques. Les Grands Champions du Chaos ne peuvent pas rejoindre d'unités d'elfes noirs ou de démons.
- Les elfes noirs portant la marque de Slaanesh sont soumis à la *haine* des hauts elfes. Les unités ou les personnages dotés de la marque de Slaanesh et montés sur sang-froid sont sujets à la *stupidité*.
- Les sorcières portant la marque de Slaanesh doivent utiliser le Domaine de Slaanesh, et gagnent +1 pour lancer leurs sorts.
- Toutes les règles concernant les Marques des Sombres Dieux (voir pages 46-47 du livre Hordes du Chaos) s'appliquent.
- Les personnages elfes noirs portant la marque de Slaanesh peuvent recevoir des objets magiques réservés aux figurines portant la marque de Slaanesh tirés de Hordes du Chaos, dans la limite des objets magiques autorisés.
- Toute unité elfe noire portant la marque de Slaanesh normalement autorisée à avoir une bannière magique peut brandir au combat la *Bannière d'Extase* (tirée de Hordes du Chaos). Il ne peut y avoir qu'une seule *Bannière d'Extase* par armée.
- Les unités et personnages chaotiques ne peuvent pas utiliser les objets magiques elfes noirs.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Ces objets magiques sont accessibles à n'importe quelle armée elfe noire, pas seulement au culte de Slaanesh.

Armes Magiques

Draïch de Sombre Puissance 50 pts

Maniée par un bretteur expérimenté, cette puissante épée à deux mains à la sinistre lame courbe est mortelle. Elle peut alors pénétrer os et armure avec une facilité déconcertante.

+2 en Force. *Coup Fatal*. Arme à deux mains.

Lame de Malice 25 pts

Cette lame acérée secrète en permanence un poison qui lui confère un aspect sombre et luisant. La plus petite entaille engendre des souffrances infernales qui conduisent à une mort ignominieuse.

MORATHI

Morathi est le seul personnage spécial autorisé par la liste du Culte de Slaanesh. Si elle fait partie d'une armée, elle en est toujours le Général.

Morathi n'est plus soumise à la règle spéciale Maître de Khaine lorsqu'elle dirige un Culte de Slaanesh. De plus, elle porte la marque de Slaanesh sans coût additionnel.

Sa règle Sorcière Suprême est légèrement modifiée: Morathi peut choisir quatre sorts au début de la partie au lieu de les tirer aléatoirement. Elle peut choisir des sorts de Magie noire et/ou du Domaine de Slaanesh.

Tout résultat de 5 ou 6 pour toucher blesse automatiquement.

Talisman

Cœur des Ténèbres 45 pts

Cette pierre rouge sang bat d'une pulsation surnaturelle et détourne les coups les plus puissants.

Le porteur gagne une sauvegarde invulnérable de 4+.

Objets Enchantés

Sceptre de Kharaidon 40 pts

Objet de Sort. Niveau de Puissance 4.

Chargé de magie noire, ce sceptre permet de déchaîner à volonté la puissance du féroce démon Kharaidon.

Une fois par phase de magie, le porteur peut libérer le pouvoir du sceptre, lançant ainsi automatiquement le sort *Éclair Noir*. Chaque fois qu'il est utilisé, jetez un dé: sur un 1 le pouvoir du sceptre est épuisé et il ne peut plus être utilisé pour le restant de la partie.

Cape des Hôtes de l'Abîme 25 pts

Un tourbillon d'ombres impénétrables enveloppe le porteur de cette cape, lui permettant de se déplacer sans être vu.

Un personnage doté de la *Cape des Hôtes de l'Abîme* bénéficie de la capacité *Éclaireur* tant qu'il se déplace à pied.

Bannière Magique

Bannière des Âmes Ténébreuses 50 pts

Cet étendard dissimule dans ses ombres les intentions de ceux qui le brandissent au combat.

L'unité peut fuir en réponse à une charge (même si elle est *immunisée à la psychologie*) et se ralliera immédiatement et automatiquement à la fin de son mouvement de fuite, du moment qu'elle n'a pas été rattrapée.

Récompenses Démoniaques des Pèlerins Noirs

Passion Impie 25 pts

Le Pèlerin Noir frappe toujours en premier au corps à corps, même s'il est chargé ou est équipé d'une arme frappant normalement en dernier. Si l'adversaire du Pèlerin Noir frappe également en premier, procédez par ordre d'Initiative.

Avatar de Slaanesh 35 pts

Le Pèlerin et toute unité dotée de la marque de Slaanesh dans un rayon de 12 ps peuvent relancer leurs tests de moral ratés.

Bénédictio de Slaanesh 25 pts

Toute unité voulant tirer sur le Pèlerin Noir (et l'unité qu'il a rejointe) doit réussir un test de Commandement préalable. Si le test est raté, l'unité ne peut pas tirer ce tour-ci.

SEIGNEURS

GRANDE SORCIÈRE

Peut recevoir la marque de Slaanesh pour +25 ps. Si c'est le cas, elle peut chevaucher une Monture de Slaanesh pour +40 ps.

Ne peut pas chevaucher une Manticore.

0-1 GARDIEN DES SECRETS

PÈLERIN NOIR **Pts/figurine: 235**

Un Pèlerin Noir ne peut jamais être le Général de l'armée.

Il n'est pas un démon et ne peut rejoindre que des unités elfes noires.

A pied, un Pèlerin Noir est placé sur un socle carré de 20 mm.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pèlerin Noir	6	8	7	5	4	3	9	5	9

Équipement: Arme de base, armure du Chaos.

Magie: Peut devenir un sorcier pour +40 pts par niveau, jusqu'au niveau 2. S'il est un Sorcier, le Pèlerin Noir peut utiliser le Domaine de Slaanesh ou la Magie Noire et gagne +1 pour lancer ses sorts.

Options:

- Peut porter soit une arme de base additionnelle (+6 pts), une hallebarde (+6 pts), une arme lourde (+6 pts) ou, s'il est monté, une lance de cavalerie (+6 pts).
- Peut également être armé d'une arbalète à répétition (+15 pts).
- Peut porter un bouclier (+3 pts).
- Peut chevaucher un Sang-froid (+39 pts), un Coursier Noir (+18 pts), un Destrier du Chaos caparaçonné (+24 pts) ou une Monture de Slaanesh (+40 pts).
- Peut choisir parmi les récompenses démoniaques des Pèlerins Noirs (voir page précédente), les objets magiques elfes noirs et n'importe quelles récompenses démoniaques et objets magiques réservés aux personnages portant la marque de Slaanesh tirés du livre Hordes du Chaos, jusqu'à un total de 100 pts maximum.

RÈGLES SPÉCIALES

Haine des Hauts Elfes, Cause la Peur, Sauvegarde Invulnérable de 5+ (annulée par les attaques magiques), Marque de Slaanesh.

HÉROS

NOBLE

Comme dans la liste d'armée des elfes noirs, avec les modifications suivantes: ne peut prendre de cape de dragon des mers. Peut porter une armure du Chaos pour +10 pts. Peut recevoir la marque de Slaanesh pour +20 pts et ainsi chevaucher une Monture de Slaanesh pour +40 pts.

SORCIÈRE

Comme dans la liste d'armée des elfes noirs, avec les modifications suivantes: peut recevoir la marque de Slaanesh pour +20 pts et ainsi chevaucher une Monture de Slaanesh pour +40 pts.

0-1 GRAND CHAMPION DU CHAOS

Comme dans la liste d'armée de Hordes du Chaos, avec les modifications suivantes: ne peut pas être le porteur de la Grande Bannière. Doit recevoir la marque de Slaanesh.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS ELFES NOIRS

Peuvent avoir la marque de Slaanesh pour +20 pts par unité.

1+ DÉVOTES DE SLAANESH Pts/figurine: 12

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dévote	5	5	4	3	3	1	6	2	8
Maîtresse	5	5	4	3	3	1	6	3	8

Taille d'Unité: 10+.

Armes: Deux armes de base.

Armure: Aucune.

Options:

- Une Dévote peut devenir Musicienne pour +6 pts.
- Une Dévote peut devenir Porte-étendard pour +12 pts.
- La porte-étendard peut porter une bannière magique d'une valeur de 50 pts maximum.
- Une Dévote peut devenir Maîtresse pour +12 pts.
- Une Maîtresse peut recevoir la récompense *Vitesse de Slaanesh* (lui permettant de toujours frapper en premier) pour +10 pts.

RÈGLES SPÉCIALES

Marque de Slaanesh, Haine des Hauts Elfes, Musc Soporifique.

OMBRES

Peuvent recevoir la marque de Slaanesh pour +10 pts par unité.

MARAUDEURS DU CHAOS

DÉMONETTES DE SLAANESH

UNITÉS SPÉCIALES

CAVALIERS NOIRS

Peuvent recevoir la marque de Slaanesh pour +10 pts par unité.

CHEVALIERS SUR SANG-FROID

Peuvent recevoir la marque de Slaanesh pour +20 pts par unité.

DÉMONETTES MONTÉES

Nouvelle unité. Voir page 29 de ce livre.

GUERRIERS DU CHAOS

Ne peuvent être élevés au rang d'Élus. Doivent avoir la marque de Slaanesh pour +20 pts par unité.

0-1 GARGOUILLES

UNITÉS RARES

ENFANT DU CHAOS

Voir le livre Hordes du Chaos pages 27 et 64. Doit être une Bête de Slaanesh. Jusqu'à deux Enfants du Chaos occupent un seul choix d'unité rare.

BALISTES À RÉPÉTITION

Peuvent recevoir la marque de Slaanesh pour +5 pts. Jusqu'à deux Balistes à Répétition comptent comme un seul choix d'unité rare.

0-1 CHEVALIERS DU CHAOS

Ne peuvent être élevés au rang d'Élus. Doivent recevoir la marque de Slaanesh pour +20 pts. Cette unité compte comme deux choix rares.