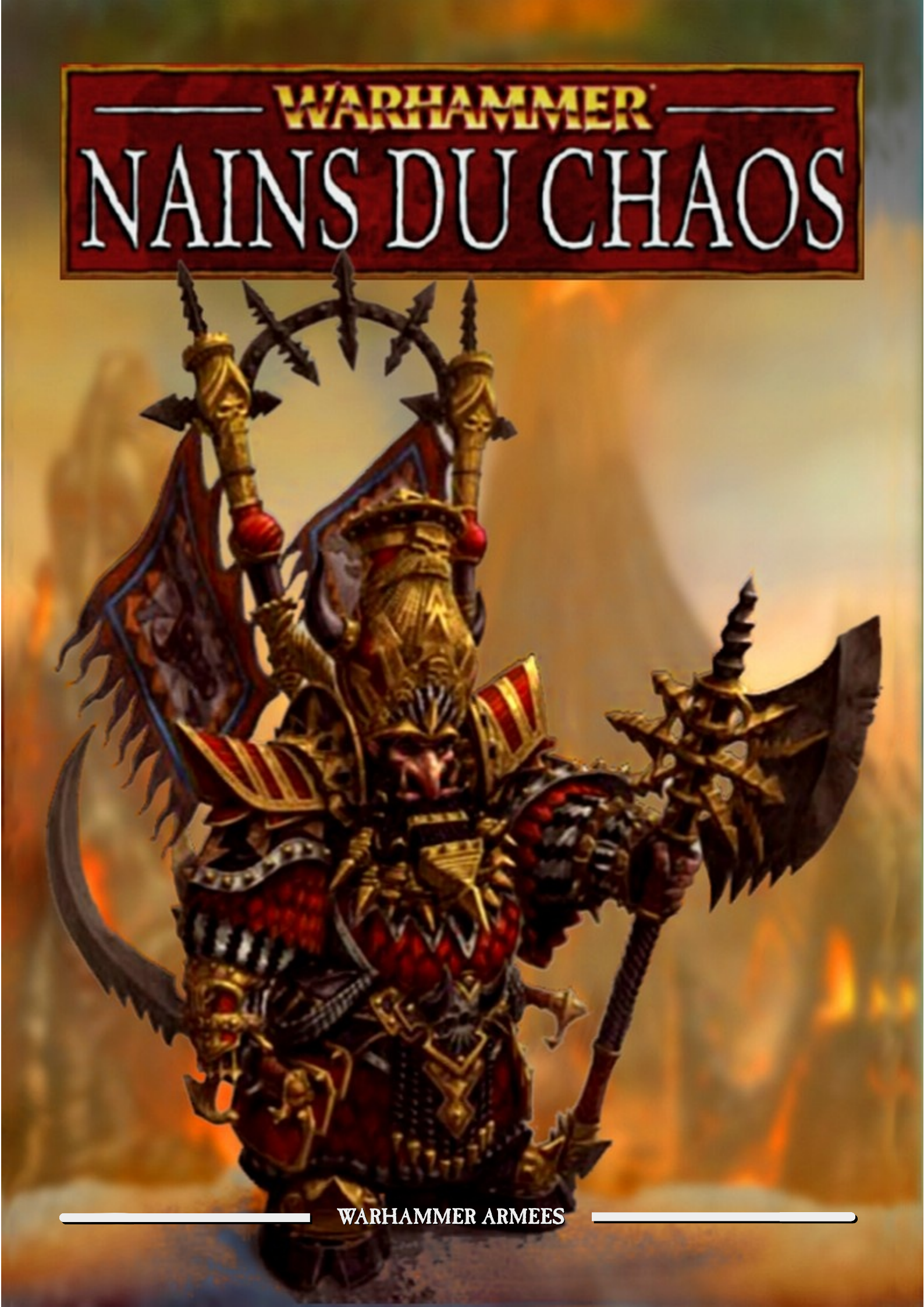
WARHAMMER

NAINS DU CHAOS



WARHAMMER ARMEES

NAINS DU CHAOS

Liste 100 % officielle Games workshop

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....3

LES NAINS DU CHAOS.....6

L'HISTOIRE DES NAINS DU CHAOS.....8

CHRONOLOGIE.....14

BESTIAIRE DES NAINS DU CHAOS.....19

Règles spéciales des Nains du Chaos.....20

Equipement spéciale des Nains du Chaos.....22

Sorciers Nains du Chaos.....23

Guerriers Nains du Chaos.....24

Centaure-Taureaux.....25

Grand-Taurus.....26

Lammasu.....27

Guerriers Hobgobelins.....28

Chevaucheur de Loup.....29

Assassins Hobgobelins.....30

Orques Noirs.....31

Orques.....32

Gobelins.....33

Canon Apocalypse.....34

Canon Trembleterre.....35

Lance-Fusées.....36

Baliste Hobgobeline.....37

Astragoth le Grand Prêtre d'Hashut.....39

Zhatan le Noir.....40

Gorduz Frapp'dans l'dos.....41

Les Chevaucheurs d'Oglah Khan.....42

OBJETS MAGIQUES.....44

FIGURINES CITADEL.....48

LISTE D'ARMEE NAINS DU CHAOS.....54

Seigneurs.....55

Héros.....57

Unités de bases.....60

Unités spéciales.....61

Unités rares.....64

REFERENCES.....66

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 demoins 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 Zachaius 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 : Dave Gallagher, John Blanche, Mark Gibbons, Geoff Taylor et Adrian Smith.
Remerciements : Tout d'abord, merci à Belgarath pour son excellent travail qui est à la base du présent ouvrage. Merci à Toto le héros fervent archiviste des dawi-zharr qui m'a inspiré . Merci à la communauté de joueurs du Warfo. Merci aux Astartes Dijonnais et à Damien de Games Workshop Dijon.

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 issues du livre Tamurkhan et certaines de la 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 8ème 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 SOMBRES ESCLAVAGISTES

Les Nains du Chaos sont une race cruelle et fière.
Ils emploient des milliers d'esclaves, principalement des peaux vertes mais également leurs ennemis vaincus, pour travailler dans les mines de la plaine de Zharr, être sacrifié à Hashut ou servir de chair a canon sur le champ de bataille.

Aussi, chaque bataille menée par les Nains du Chaos n'est pas réalisée dans un but de conquête mais pour ramener autant d'esclaves que possible pour servir leur sombre dieu, Hashut, le père des ténèbres.

Les fuyards ennemis ne sont donc pas systématiquement éliminés comme c'est le cas par les autres races mais réduits en esclavage.

LES NAINS DU CHAOS

Diaboliques, sans états d'âme et sans pitié, les Dawi-Zharr que l'on retrouve dans les légendes des autres peuples sous le nom de "Nains du Chaos", forment une race guerrière de forgerons et d'artisans démoniaques, d'esclavagistes et de tueurs brutaux qui règnent sur les domaines situés au nord des Terres Sombres, et ce depuis des milliers d'années.

Séparés depuis longtemps de leurs cousins de l'ouest en déclin, les Nains du Chaos se sont donnés corps et âmes à leur sombre maître, et le Chaos a entamés de subtiles transformations sur leurs corps, faisant lentement muter cette physiologie Naine pourtant renommée pour sa résistance, insufflant de sourdes terreurs dans leurs âmes et leurs esprits pour en faire de cruelles répliques de ce qu'ils étaient jadis, pleins de malice et dotés d'un esprit froid et calculateur.

Les exemples les plus extrêmes de ces changements peuvent être trouvés chez les Sorcier et les Forgerons Démoniaques qui les dirigent et doivent payer au prix fort les pouvoirs qu'ils tirent de leur Dieu Noir, ou chez les Centaures Taureaux, grotesques et assoiffés de sang, mutés au-delà de toute trace d'humanité, au-delà des limites naturelles de sauvagerie elle-même.

Le cœur de leur pouvoir est Zharr-Naggrund, la Cité du Feu et de la Désolation.
C'est le lieu d'une souffrance inimaginable pour les innombrables esclaves des autres races, dont les Nains du Chaos se servent pour alimenter leur incessante industrie et les appétits de leur dieu cauchemardesque, Hashut le Père des Ténèbres. Leur empire s'est élargi jusqu'à recouvrir la plaine volcanique de Zharrduk, un lieu ravagé par le feu et les scories de magma où se trouve Zharr-Naggrund.

Il plonge loin sous la surface, enveloppant d'innombrables kilomètres de rivières de magma, de chambres caverneuses et suffocantes et de puits de mines infernaux.
Sur des kilomètres alentours la plaine de Zharr est défigurée par la main des Nains du Chaos, couverte de ces cicatrices béantes que sont les mines à ciel ouvert, les terribles rivières de lave, les montagnes de poussière, et des lacs stagnant de déchets alchimiques jaunes et rouges sang, agités de bulles épaisses, et bien plus redoutables que le plus traître des poisons naturels.

Loin d'être moribond, l'empire des Nains du Chaos élargit lentement mais sûrement son influence et entretient de multiples avant-postes majeurs et citadelles dans le sud des Terres Sombres, parmi lesquels se trouvent notamment la Tour de Gorgoth, le Croc du Démon et la Forteresse Noire, même si aucun d'entre eux ne peut véritablement prétendre dominer ces terres capricieuses et désolées, ni ses monstrueux habitants.

A l'inverse des autres Nains, les Nains du Chaos ont une grande maîtrise des arts de la sorcellerie :

ils sont devenus obsédés par le contrôle des forces infernales et des grands feux des profondeurs, combinant ces nouveaux et sombres savoirs avec le talent et les techniques de forge et d'industrie qu'ils ont su conserver intacts de leur antique passé.

En a résulté une terrible collection d'engins de guerre et d'armes démoniaques, qu'ils vendent depuis longtemps - et en grand nombre - aux tribus des Désolations du Chaos, adoratrices des Dieux Sombres, en échange d'esclaves et de ressources ;
mais ils ont jalousement conservées les plus puissantes de leurs créations pour leur propre usage, et décennie après décennie, leur pouvoir n'a cessé de croitre.

Dans les profondeurs de la Plaine de Zharr, protégé par des mortelles chaines montagneuses, au milieu de la désolation désertiques des Terres Sombres où errent des créatures monstrueuses, l'empire des Nains du Chaos passe pour une légende pour de nombreux d'habitants du Vieux Monde.

Mais ceux qui ont dû se confronter à leurs implacables armées bardées de fer et d'acier et à leurs abominables machines de guerre savent qu'il n'en est rien.

Le jour viendra où les armées de la terrible Zharr-Naggrund marcheront en avant et écraseront le monde connu sous leurs talons.

« 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 enserré 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 ! ».

L' HISTOIRE DES 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 souffre, 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 poisseux 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 fournaises 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 fournaises 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 fournaises, 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 traîtrise 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 peux-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 là où ça fait mal…

Mais frap' toujours dans l' dos ! "

Gorduz Frapp' dans' l'dos , chef hobgobelin

HASHUT LE PERE DES TENEBRES

Le dieu des Nains du Chaos est Hashut, le Père des Ténèbres. Être sinistre et malveillant souvent représenté comme un grand taureau flamboyant entouré de fumée et d'ombres.

Hashut est un dieu du Chaos, bien que certains érudits des arcanes le cataloguerait plutôt comme archi-démon davantage que comme dieu sombre, alors que d'autres insistent sur l'autre forme d'une ignoble entité libérée sur le monde durant l'Ère du Chaos.

Hashut est associé à la tyrannie, l'avidité, le feu et la haine et c'est un être dont les faveurs se paient d'un prix terrible.
De même que l'essentiel de leurs origines, les circonstances du pacte scellé entre Hashut et les Nains de l'Est restent perdues dans les âges sombres de la grande fracture du monde par le Chaos. Et de la vérité que les Nains du Chaos possèdent eux-mêmes, ils n'ont seulement qu'une compréhension vague et déformée de la façon dont ils ont été liés à leur dieu cauchemardesque.

Les cartouches runiques tordues qui ornent leurs temples enflammés témoignent cependant de l'abandon durant le Grand Cataclysme des Dieux Ancestraux par les Nains de Zorn Uzkul, de leur salvation par le secours de leur nouveau dieu Hashut, et de la soif de sacrifice et de subjugation en retour de son patronage.

À travers les siècles, en retour de chair et de sang, d'hommage et de dévotion, Hashut a offert aux Nains du Chaos secrets maléfiques et puissante sorcellerie qui ont fusionné avec leur maîtrise de l'industrie et de la forge pour créer de nombreuses machineries démoniaques et autres monstrueux engins de guerre, dominant les feux telluriques à l'aide d'un malveillant et arcanique savoir, brutalisant leurs âmes et leur santé mentale.

Le pacte entre les Nains du Chaos et leur sombre dieu n'a fait que s'approfondir au fil du temps, croissant à tel point que les vrilles de la malveillance d'Hashut et les âmes amères des Nains du Chaos ne forment plus qu'une seule entité.

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 " coeur 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.

2509-2511
L'offensive du seigneur des vers. Tamurkhan le voleur de corps et favori de Nurgle, dirige une incursion du chaos à grande échelle, qui descend des montagnes du Deuil et balaie les Terres sombres, en ne laissant que désolation sur son passage.
Avec ses alliés Nain du Chaos menés par le Sorcier prophète Drazoath et une Horde de bêtes cauchemardesques, Tamurkhan dévaste les principautés Frontalières et frappe le « Ventre mou » de l'Empire.

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.

Hobgoblin Tribe
Greenskins
Ogre Tribe
Skaven Lair
KISLEV
WORLDS EDGE MOUNTAINS
THE MOUNTAINS OF MOURN
OGRE KINGDOMS
EASTERN STEPPES
ZORN UZKUL
The Great Skull Land
THE PLAIN OF ZHARR
THE BLASTED WASTES
THE WOLF LANDS
THE HOWLING WASTES
THE DESOLATION OF AZGORH
THE PLAIN OF BONES
SEA OF DREAD
High Pass
Uzkulak
Place of the Skull
Sea Tunnel
Karak Vlag
Silver Pinnacle
Karak Ungor
Red Eye Tribe
Peak Pass
Gnashrak's Lair
The Desolation of Drakenmoor
The Rib Peaks
Mt. Gunbad
Deadrock Gap
Mt. Grimfang
Mad Dog Pass
Crookback Mountain
Death Pass
Broken Tooth Orcs
Moon Howlerz
Mt. Greyhag
Ash Ridge Mountains
Stone Fangz
N
Anurell's Tomb
Fortress of Vorag (Ruins)
The Falls Of Doom
Daemon Stikkaz
Barbed Choppaz
Ironskins
Azhan Khan's Raiders
Zharr Naggrund
Gash Kadrak Vale of Woe
Sneaky Gitz
Shivetakers
Grimskullz
Karak Azorn
River Ruin
Red Hoodz
Goldtooth
Red Maw
The Gates of Zharr
The Daemon's Stump
Wolf Eyez
Silver Road
The Sentinels
Eyebiters
Uruk
Black Fortress
Floyd Rock
Spice Route
Gnobbo Country
Boulderbellies
Skraggleguts
Pigbarter
Ogluh Khan's Wolfboyz
Haunted Forest
Swamp Eaters
Venom Skullz
Scalded Delta

LES TERRES SOMBRES

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 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, enchainés 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 cendreux, 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.

LES HOSTS DU DIEU TAUREAU

Les Guerriers lourdement armés , constituent l'épine dorsale de l'armée. Ils sont soutenus par les Tromblons, et des machines de guerre d'une puissance destructrice inouï.

Les Nains du Chaos comptent aussi sur de nombreux serviteurs, qu'ils envoient en masse, contre leur ennemis.

Cette section vous donne le détail des troupes, des héros et des machines de guerre, qui constituent les armées de Nains du Chaos.

Elle vous fournit l'historique, l'imagerie, les profils de caractéristiques et les règles nécessaires pour utiliser les divers éléments de l'armée, des unités de base aux personnages spéciaux en passant par les objets magiques accessibles à votre armée.

REGLES SPECIALES DES NAINS DU CHAOS

Cette section décrit les différentes unités d'une armée de *Nains du Chaos*, ainsi que les règles pour les jouer lors d'une partie de Warhammer. Lorsqu'une figurine suit une règle spéciale du livre de règles Warhammer, seul le nom de la règle spéciale est donné.
Si la figurine suit une règle qui lui est propre, celle-ci est donnée à la suite de sa description.
Enfin, il existe des règles spéciales propres à toute l'armée des *Nains du Chaos*, qui sont données ici.

OBSTINES

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 pas.

MEPRISANT

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).

CE K'DE MINUS

Les unités sujettes a cette règle n'effectuent pas de test de *panique*, lorsqu'une unité de gobelins ou de hobgobelins est détruite ou fuit à travers elles.

SAL' TRET

Les unités de *Sal' trêt* ne provoquent jamais de test de *panique* aux unités amies, sauf aux autres unités de *Sal' trêt*.

A noter :

Les *Nains du Chaos,* comptent comme faisant partie des Forces de la Destruction.

Les unités d'*Orques Noirs* et de *Kostos* d'une armée de *Nains du Chaos*, ne peuvent pas recevoir de bannières magiques.

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.

ANIMOSITE

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 à 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 à échoué son test d'*Animosité*, jetez 1D6 et consultez le tableau ci-contre.

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.

ARMURERIE 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.

L'arme dispose du profil suivant

Portée	*Force*	*Règles spéciales*
12 ps	3	Mouvement et tir

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 !

SORCIERS 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

« 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

Les sorciers Nains du Chaos utilisent les domaines de l'**Ombre**, du **Feu** , du **Métal** ou de la **Mort** du livre de règles de Warhammer.

Type d'unité : Infanterie

Règles Spéciales : *Obstinés, Méprisants*

GUERRIERS ET TROMBLONNIERS 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
Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9
Héros	3	6	4	4	4	2	3	3	10
Seigneur	3	7	4	4	5	3	4	4	10

Règles Spéciales : *Obstinés, Méprisants*

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

CENTAURES - TAUREAUX

Les centaures-taureaux sont des créatures avec le torse d'un nain du chaos et le corps d'un féroce taurau. 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 : *Méprisant*

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

GRANDS-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.

Type d'unité : Monstre

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 à 4+*

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

LAMMASUS

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

GUERRIERS ET ARCHERS 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.

Les grands chefs de tribus de ce peuple de traîtres, 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
Chef Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	2	6
Grand Chef Hobgob.	4	5	3	4	4	2	3	3	7

Règles Spéciales : *Animosité, Sal' trêt*

Type d'unité: Infanterie

« 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 biaiseuses, 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 interrompe 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

CHEVAUCHEURS DE LOUPS HOBGOBELINS

Les Hobgobelins sont les alliés lâches et sournois des Nains du Chaos.

Plus grand et moins trapus que les Gobelins, ils ont l'habitude de Chevaucher des loups et d'utiliser l'arc.

Il y a fort longtemps, au cours d'une rebellion des esclaves peaux-vertes contre leur maîtres Nains du Chaos, les Hobgobelins trahirent les Orques et les Gobelins.

Depuis, ils bénéficient des faveurs et de la protection de ces nains maudits et les chevaucheurs de loups forment une partie importante de leurs armées.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevaucheur de Loup	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Chef Chevaucheur	4	3	3	3	3	1	2	2	6
Loup	9	3	-	3	3	1	3	1	3

Règles Spéciales :

Animosité, Sal' trêt , Cavalerie Légère

Type d'unité: Cavalerie

« 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

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, une 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
Chef Assassin	4	3	3	3	3	1	2	2	6

Règles Spéciales :
Sal' trêt, Animosité, Attaques empoisonnées

Enveloppement :
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

ESCLAVES ORQUES NOIRS

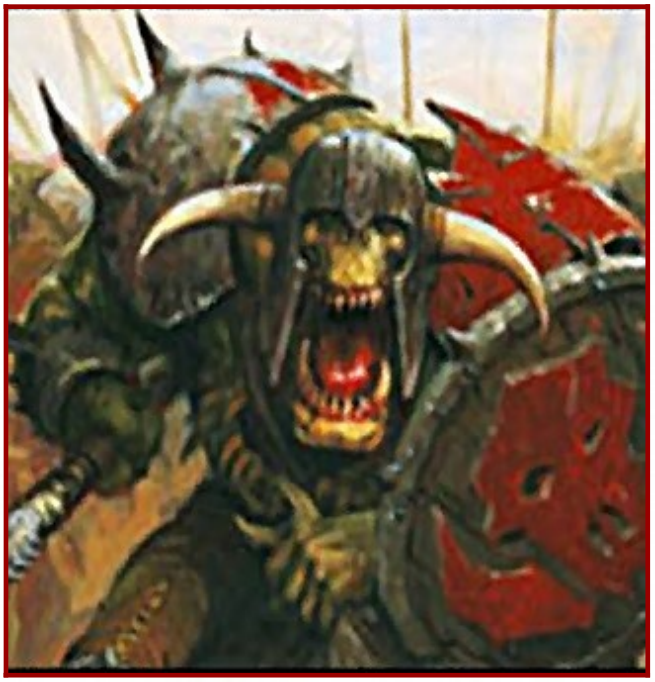
Les Nains du Chaos créèrent les orques noirs dans l'intention d'améliorer les traits caractéristiques des orques et d'obtenir une race de guerriers esclaves.
L'expérience tourna court car les orques noirs se rebellèrent, parvenant presque à anéantir les Nains du Chaos et à prendre la tour de Zharr-Naggrund. 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.



	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

ESCLAVES 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

	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 cassé 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

ESCLAVES GOBELINS

Des milliers de gobelins travaillent dans les mines desPlaines 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 disparaitre 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 piétinés 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.

CANON APOCALYPSE

A noter :
Cette entrée ne figurait pas dans la liste d'origine. Nous l'avons intégré à ce livre, par souci de logique. Son utilisation requiert l'accord de vos adversaires.

En partie machine et en partie démon, le Canon Apocalypse est une immense construction d'acier et d'airain qui rugit et tremble d'une fureur diabolique. À la bataille, cette invention arcanique projette de grandes rafales d'énergie démoniaque qui viennent s'abattre sur les rangs ennemis, liquéfiant tout ce qu'elles touchent et éparpillant les survivants dans toutes les directions. Ces monstres sont manoeuvrés par un équipage de Nains du Chaos, car c'est dans leurs forges qu'ils sont créés.
Il est de leur devoir de retenir le canon Apocalypse au cours de la bataille : en effet, l'entité qu'il abrite n'a d'autre désir que d'engloutir un festin de chair et de sang, pimenté par le goût de la terreur. La bête est en effet si assoiffée de carnage qu'il faut l'enchaîner pour l'empêcher de se ruer vers l'ennemi en quête de chair fraîche.
De telles précautions sont toutefois inutiles lorsque l'adversaire s'approche et on raconte que rien ne peut apaiser la soif de destruction de ces machines.

Les Nains du Chaos chargent le canon en poussant le corps d'un ennemi dans le creuset situé à l'arrière de la machine.
La chair de la victime fond alors en un instant, coulant comme de la cire aux pieds de l'équipage, tandis que les feux démoniaques arrachent l'âme du prisonnier.. Celle-ci est ensuite transformée en un éclair d'énergie corruptrice projeté vers sa cible dans un spasme répugnant.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon Apocalypse	3	4	3	5	6	5	1	5	4
Servants	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Règles spéciales : *Terreur , Indémoralisable, Grande cible, Maître des bêtes*

Attaques démoniaques : (Canon apocalypse uniquement)
Une figurine avec cette règle spéciale porte des attaques magiques (y compris ses attaques spéciales, à distance et de piétinement)

Déchainé :
Au début du tour, si le canon n'est pas engagé au corps à corps, son unité doit effectuer un test de Cd. En cas d'échec, faites pivoter le canon Apocalypse vers l'unité ennemie la plus proche.
Il suit alors la règle mouvement aléatoire (3D6) jusqu'au début du prochain tour, et ne peut se déplacer que droit devant.

Construction démoniaque :
Un canon Apocalypse possède une sauvegarde d'armure de 4+ et invulnérable de 5+

Feu infernal :
le feu infernal suit les règles de tir d'une catapulte ayant le profil suivant :

Portée	*Force*	*Règles spéciales*
12-60 ps	5(10)	Blessure multiple (1D6) , Tir lent Mouvement ou tir

De plus, une Unité subissant au moins une perte à cause du *feu infernal* doit effectuer un test de panique comme si elle avait subi 25% de perte, avec un malus additionnel de -1 en Cd.

Type d'unité : Monstre

TABLEAU D'INCIDENT DEMONIAQUE

En cas d'incident de tir, lancez 1D6 et consultez sur le tableau suivant :

1 **Enfin libre :** Toutes les unités dans les 3D6 pas subissent 1D6 touches F5. Retirez le canon du jeu.

2 **Scronch :** Retirez tous les servants du jeu.

3 **Thzzzzz :**
Tous les Sorciers doivent réussir un test de Cd ou subir un fiasco. Ignorez les instructions relatives à la perte de dés de la réserve de dés de pouvoir. Les sorts perdus sont déterminés aléatoirement.

4 **Grrr :** Retirez D3 servants.

5 **Raaargh !** Déplacez le canon de 3D6 pas vers l'unité ennemie la plus proche (Voir la règle *Déchainé*).

6 **Boom !**
Le tir du canon fait hit, mais la force est de 10 au lieu de 5. Le canon ne peut plus tirer de la partie.

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	-	-	-
Servants	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Type d'unité : Machine de guerre

Règles Spéciales: *Obstinés, Méprisants*

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)	Blessure multiple (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+.

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	-	-	-
Servants	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Règles Spéciales: *Obstinés, Méprisants*

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*
12 - 48 ps	3(9)	Blessure multiple (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.

Type d'unité : Machine de guerre

« 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

BALISTE HOBGOBELINE

Les balistes sont d'immenses arbalètes projettant 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	-	-	-
Servants Hobgobelins	4	3	3	3	3	1	2	1	6

Type d'unité : Machine de guerre

Règles Spéciales : *Sal' trêt*

La baliste hobgobeline utilise les mêmes règles et particularités que celle du livre de warhammer et dispose du profil suivant.

Portée	*Force*	*Règles spéciales*
48 ps	6 (-1 par rang traversé)	Blessure multiple (1D3)

Dans la création d'armes et d'engins diaboliques de destruction, les Nains du Chaos de Zharr-Naggrund n'ont aucun égal dans le monde sauf peut-être les Skavens du clan Skryre.

À part une similitude superficielle dans le désir de créer des appareils toujours plus puissants, l'approche et les moyens mis en œuvre par les Skavens et les Nains du Chaos ne sauraient être plus éloignés.

Là où les Nains du Chaos privilégient artisanat et fiabilité au lieu d'une simple vitesse de création, les Skavens ne se soucient pas de telles considérations, préférant la puissance brute et la rapidité de production, même si le résultat est imprévisible et potentiellement fatal pour l'équipage.
Dans ce but, les Skavens utilisent pour leurs travaux la puissante et traîtresse Malepierre, et, même si celle-ci n'est pas inconnue des Nains du Chaos, ceux-ci préfèrent à la place le liage arcanique de démons dans leurs appareillages les plus puissants, grâce au domaine ensorcelé d'Hashut.

Le résultat final n'est parfois pas moins dangereux pour le Forgeron-Démoniste ou l'équipage convoqué à la manœuvre de telles armes, mais dans l'esprit des Nains du Chaos, de telles calamités ne sont dues qu'aux faiblesses et manque de discipline de l'opérateur ou qu'à la volonté d'Hashut, davantage qu'à une chance volatile ou une fabrication médiocre.

Il n'est pas dit qu'un camp n'a pas gardé un œil sur les inventions de l'autre, ou n'a pas cherché à voler ses secrets à partir des débris éparpillés sur le champ de bataille, mais l'idiosyncrasie et les dangers inhérents de deux approches aussi étrangères sont tels, que les tentatives de chaque camp ont rarement abouti ou apporté mieux que désastre et folie.

C'est encore plus cataclysmique lorsque les machines de guerre et les appareillages infernaux des Skavens et des Nains du Chaos se font face sur le champ de bataille, tel que cela s'est produit durant le célèbre « Cauchemar de Drakenmoor » en l'an 2307 du Calendrier Impérial.

Entre les flashs arcaniques des Canons à Malepierre, la destruction hurlante des Colossus Nains aux fourneaux infernaux et la sorcellerie destructrice et irréfléchie des sorciers des deux camps, les forces surnaturelles libérées furent si terribles qu'une déchirure dans la matière même de la réalité s'ouvrit au-dessus du champ de bataille et une tempête de magie hurlante dévasta les deux armées.

Des abominations démoniaques furent libérées et des phénomènes cauchemardesques ravagèrent la région dans toutes les directions pendant presque un an avant que l'ouragan de magie ne finisse par se calmer.

Les deux camps revendiquèrent la victoire.

ASTRAGOTH LE GRAND PRÊTRE D'HASHUT

Astragoth est le plus vieux sorcier Nains du Chaos encore en vie. A l'apogée de ses pouvoirs, il fut le plus puissant sorcier de son millénaire à avoir foulé la plaine de Zharr. A 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 dessiné.
Elle est typique du mélange de technologie et de magie maléfique qui caractérise les Nains du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Astragoth	6	6	3	5	5	3	3	3	10

Équipement :
Astragoth est enchâssé dans une machine qui lui permet de se déplacer et qui est actionnée par ses membres pétrifiés.
Cette machine combinée avec une armure lourde lui confère une sauvegarde d'armure à 3+.

Type d'unité : Infanterie (personnage spécial)

Règles spéciales : *Méprisant*

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 souffre 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

Corps mécanique

Le corps mécanique est un équipement spécial, qui obéit aux règles détaillées ci-après.

Mouvement avec le corps mécanique

Grâce à son appareillage, Astragoth peut se déplacer plus vite que les autres Nains du Chaos. Toutefois, si cette machine lui permet d'aller plus vite, elle ne lui permet pas de dépasser sa portée normale.
En conséquence, Astragoth ne peut charger qu'avec une valeur de mouvement de 3ps et ne peut pas faire de *marche forcée*. La seule exception se produit lorsqu'il s'*enfuit* ou *poursuit*, il est alors soumis à un mouvement de 2D6ps.

Vent de mort du corps mécanique

Les pistons à vapeur qui ont remplacé les muscles et les tendons d'Astragoth lui donnent la possibilité de frapper ses ennemis avec une force totalement mécanique.
Si Astragoth touche avec succès la même cible avec ses 3 premières attaques, son bras mécanique passe en surpuissance et frappe avec la rapidité et la force de l'éclair. Il gagne immédiatement 3 nouvelles attaques contre la même cible.

ZHATAN LE NOIR

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

« Zhatan le Noir, seigneur de la tour de Zharr, ordonne que mille épées soient fondues dans un excellent métal noir, ainsi que mille plastrons de bronzes, milles pointes de flèches de 5 shekels et dix milles de 2 Shekels.
Tout ceci doit être livré à la forteresse de Zharr-Naggrund à la pleine Lune !

Qu'on se le dise, Zhatan part vers l'ouest et reviendra dans moins d'un mois avec des esclaves pour le service d'Hashut. Ainsi ai-je dit, moi, Zhatan le Noir, Seigneur de la tour de Zharr :

Gloire à Zhatan !

Gloire à Gorth le Cruel !

Béni soit Hashut le père des ténebres. »

Zhatan Le Noir, Général des armées de Gorth le Cruel

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 Nains du Chaos a commandé avec succès de nombreuses expéditions esclavagistes vers l'Ouest, massacrant toute armée Orques 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.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Zhatan le noir	3	8	4	4	5	4	5	4	10
Grand taurus	6	5	0	6	5	4	3	4	6
Lammasu	6	3	0	5	5	4	2	2	8

Type d'unité : Infanterie (Personnage Spécial)

Règles spéciales : *Obstiné, Méprisant, Haine*

GORDUZ FRAP' DANS L'DOS

Toute réputation est fugace et toute gloire finit par disparaître. La renommée des chefs Hobgobelins a tendance à s'évanouir plus rapidement encore, souvent avec l'aide d'une dague , d'un poison ou d'un « malheureux accident ».

Gorduz le Sournois a survécu à de nombreux autres chefs, grâce à sa méfiance naturelle et à quelques éclairs d'intelligence.

Il a également eu beaucoup de chance comme les cicatrices de son dos peuvent en témoigner.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gorduz Frap'dans l'dos	4	6	4	4	4	3	4	4	8
Loup géant	9	3	-	3	3	1	3	1	3

Type d'unité : Infanterie/Cavalerie (Pers. spécial)

Règles spéciales : *Sal' trêt,Cavalerie légère* (si monté)

Baraka : Chanceux...Veinard...Appelez ça comme vous voulez, Gorduz le Sournois a un talent incroyable pour survivre.

Quand il perd son dernier Point de Vie, il bénéficie d'une sauvegarde invulnérable à 4+.
Il dispose de cette sauvegarde invulnérable, à chaque fois qu'il perd son dernier Point de Vie.

A noter.
L'adaptation V8 d' **Astragoth** , **Zhatan** et **Gorduz** sont uniquement basés sur leurs profils et règles officiels.
Leur utilisation, requiert l'accord de vos adversaires.

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 !".

LES CHEVAUCHEURS D'OGLAH KHAN

Oglah Khan était l'un des vassaux du Grand Hobgobla Khan, le seigneur des steppes, et il jouissait des faveurs du despote.
Sa tente atteignait la taille de la salle de réception de n'importe quel noble humain, et sa meute forte d'une centaine de loups en faisait l'un des seigneurs hobgobelins les plus riches.
En temps de guerre, jusqu'à six cents guerriers se rangeaient sous ses ordres, et il accompagna le Grand Khan dans de nombreuses batailles. Rapidement, ses prouesses autant que ses traîtrises (ce qui revient au même chez les hobgobelins) lui assurèrent un des postes les plus influents au sein des chefs de guerre de l'empire.

La fortune d'Oglah tourna lors de la fameuse bataille de Xen-Tu,où ses forces se heurtèrent aux armées de Cathay de l'empereur Pu-Yi.
Quand Hablo Khan, le chef du contingent hobgobelin, fût abattu par le champion cathayen Tong Po, la plupart de ses hommes prirent la fuite, croyant la bataille perdue.
A ce moment Oglah Khan choisit de sauver sa peau en trahissant ses congénères et en se tournant du côté des forces de Cathay.
C'est alors que survint le gros de la Horde de Hobgobla Khan, qui submergea rapidement les cathayens à plus de cent contre un et les écrasa sous une charge dévastatrice.

Oglah Khan dut alors prendre la fuite, échappant de justesse au courroux de son seigneur. Oglah Khan et sa tribu furent ainsi déclarés hors-la-loi et furent bannis des terres hobgobelines.

Sans aucun refuge, Oglah Khan et ses hommes tournèrent le dos au levant et partirent vers l'ouest, en direction du Vieux Monde.
Suivant le chemin de la soie, ils parvinrent aux Terres Sombres, où ils furent immédiatement engagés dans l'armée orque noire du seigneur de guerre Gordug l'Ecraseur.
Celui-ci envisageait d'envahir la Tilée, mais il subit une défaite monumentale à la Bataille des Longues Dagues, lorsque Oglah Khan changea de camp au moment crucial du combat. Giovanni Giuliani, le général tiléen, récompensa généreusement Oglah Khan et ses hobgobelins et décida de les engager comme éclaireurs dans son armée.

Depuis, les Chevaucheurs de Loups ont servi sous bien des bannières et ont fini par se forger un nom dans le milieu des mercenaires.
Il ne reste aujourd'hui que bien peu des six cents guerriers qui constituaient autrefois le clan, les survivants sont à présent des vétérans endurcis rodés aussi bien au combat rapproché qu'au tir à l'arc.

Il y a quelques années, Oglah Khan et ses chiens de guerre, ont fuit vers la sécurité toute relative, des Terres sombres. Là-bas, ils se sont vendu aux hobgobelins orientaux et à leurs sinistres maîtres Nain du Chaos.

Une seule question taraude encore l'esprit de leurs employeurs : jusqu'à quand resteront-ils loyaux ?

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Oglah Khan	4	5	3	4	4	2	3	3	7
Loup	9	3	-	3	3	1	3	1	3

Type d'unité : Cavalerie (Personnage spécial)

Équipement: Armure légère, arc, lance et bouclier.

Règles spéciales:

Cavalerie légère, Animosité , Sal' trêt

Chevaucheurs d'Oglah Khan :
Si votre armée comprend Oglah Khan, il doit rejoindre une unité de chevaucheurs de loups et ne pourra pas la quitter.
Les chevaucheurs de loups d'Oglah Khan ont le même profil que les autres chevaucheurs de loups. Toutefois, ils sont équipés des mêmes options d'équipements qu'Oglah et coûtent chacun 15 pts.

Objets Magiques

Fourrure de Wulfag (Objet enchanté)

Lorsqu'ils peuvent *poursuivre* un ennemi, les Chevaucheur de Loups sont obligés de le faire et peuvent ajouter +1D6ps à leur mouvement de *poursuite*.

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 fils des ans, les pouvoirs corrupteurs 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 Salzemund, 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 cotés 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.

OBJETS MAGIQUES DES NAINS DU CHAOS

Cette section regroupe la liste des objets magiques accessibles aux armés de Nains du Chaos.
Ils peuvent être choisis en plus de ceux du livre de règles de *Warhammer* .

ARMES MAGIQUES

MASSE DES TENEBRES : ……...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.

BANNIERE MAGIQUE

BANNIERE 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.*

OBJET CABALISTIQUE

CALICE DE TENEBRES : ……..50 points

Cet objet maitrise le pouvoir de la magie pour le service du dieu Hashut.

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.

OBJETS ENCHANTES

GANTELETS DE BAZHRAKK :...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.

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.

LA PUISSANCE DE ZHARR NAGGRUND

Cette section présente une galerie des figurines Citadel de l'ancienne gamme des Nains du Chaos.

Note de l'auteur :

La plupart de ces figurines sont issue de ma propre collection, peinte et repeinte au fil des évolutions du jeu.

Elle ne présente en aucun cas les nouvelles figurines Forgeworld, car cette ouvrage se place sous le signe du vintage et présente aux nouvelles générations, cette gamme de figurines que je trouve encore superbes.

FIGURINES CITADEL

Guerriers Nains du Chaos

Guerriers Nains du Chaos avec tromblons

Centaures Taureaux

Hobgobelins

Hobgobelins sur loups géants

Canon Trembleterre

Lance-Fuséesz

Baliste Hobgobeline

Assassins Hobgobelins

Héros Nain du Chaos

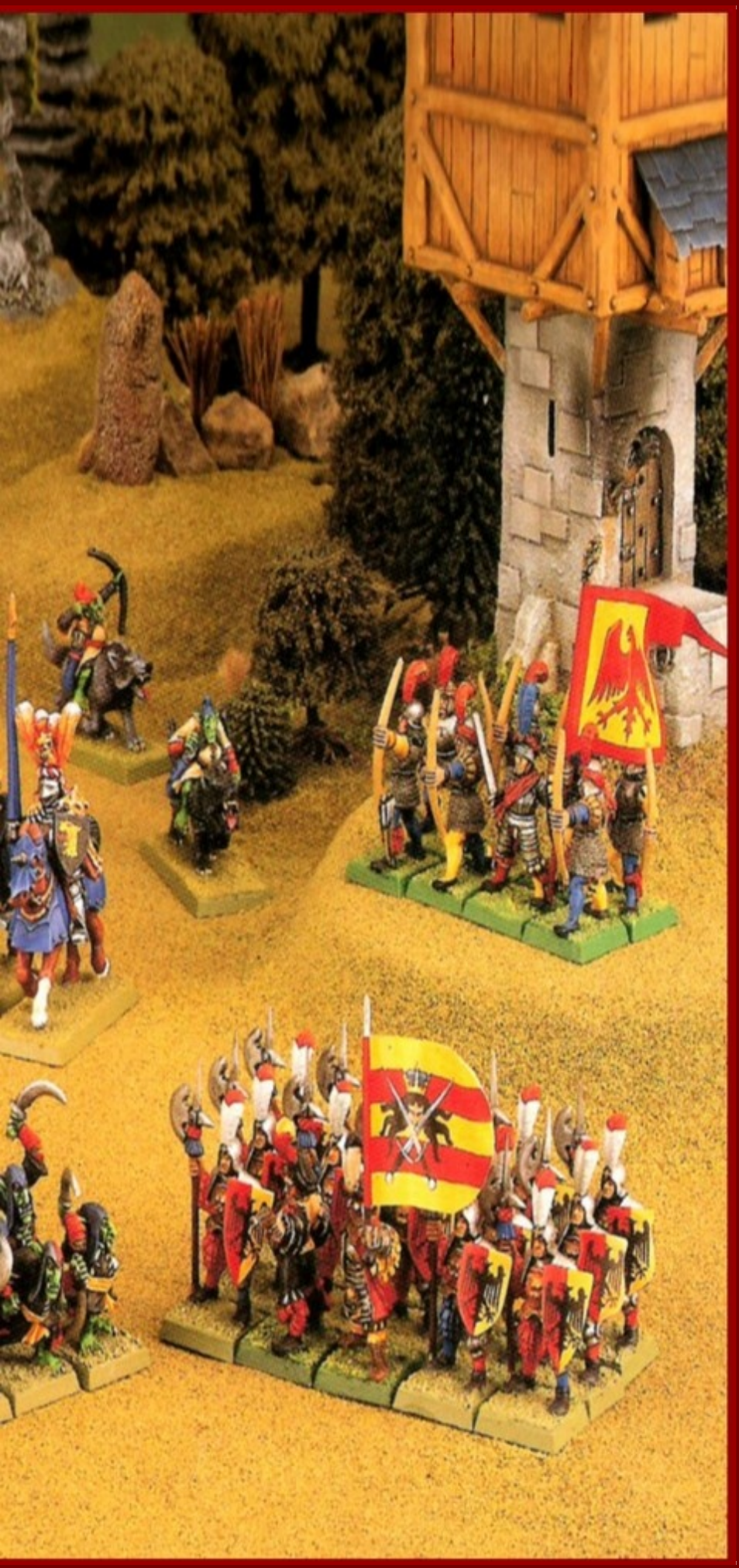
Seigneur Nain du Chaos

Seigneur Nain du Chaos sur Grand Taurus

Seigneur Sorcier Nain du Chaos
sur Lammasu

Sorcier Nain du Chaos

Héros Hobgolebins



LISTE D' ARMEE

Battez les tambours de guerre et préparez vos hommes et esclaves !

L'host portera bientôt le combat pour la plus grande gloire d'Hashut !

Cette section du livre vous aidera à vous constituer une armée de Nains du Chaos prête à livrer bataille sur la table de jeu à partir de votre collection.

Vous y trouverez aussi une page de références qui liste les profils de caractéristiques de toutes les unités, afin de vous faciliter les choses pendant le cours de votre partie.

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) — (4) 9 points par figurine

Profil (2)	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe (3)
Guerrier Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Contremaitre	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie

Taille d'unité : 10+ (5)

Équipement : (6)
- Arme de base
- Armure Lourde
- Bouclier

Règles Spéciales : (7)
- Obstiné
- Méprisant

Option : (8)
- Promouvoir un Guerrier en Vétéran.....*10 pts*
- Promouvoir un Guerrier en Musicien.....*10 pts*
- Promouvoir un Guerrier en Porte-étendard.....*10 pts*
- L'unité peut recevoir des armes lourdes.....*2 pts par figurine*

(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 figurines 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 145 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 maximales.*

(6) **Équipement** : *Liste des armes et armures standards de l'unité. Le coût des objets est inclut dans la valeur.*

(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.

Le hobgobelin à gauche porte une arme de base, une armure légère et un bouclier, et coûte la bagatelle de 3,5 points. Tandis que le nain du chaos à droite, équipé d'un tromblon et d'une armure lourde, coute 13 points . Exemple des disparités d' une armée.

SEIGNEURS

ASTRAGOTH LE GRAND PRETRE D'HASHUT — 415 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Astragoth	6	6	3	5	5	3	3	3	10	Infanterie (personnage spécial)

Magie : Astragoth est un Seigneur sorcier de niveau 4.
Il choisit ses sorts dans les domaines de l'Ombre, du Feu, du Métal ou de la Mort.

Équipement :
- Armure lourde
- Corps mécanique

Règles Spéciales :
- Méprisant

Option :
- Objets magique ……....*100 pts*

ZHATAN LE NOIR — 210 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Zhatan le Noir	3	8	4	4	5	4	5	4	10	Infanterie (personnage spécial)

Équipement :
- Bouclier
- Marteau de guerre
- Armure lourde

Règles Spéciales :
- Obstiné
- Méprisant
- Haine

Monture :
- Grand-Taurus .....……....*230 pts*
- Lammasu .....……....*200 pts*

Option : Il peut avoir *125 pts* d'objets magiques

GORDUZ FRAP' DANS L' DOS — 88 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Gorduz Frap'dans l'dos	4	6	4	4	4	3	4	4	8	Infanterie ou Cavalerie (pers. spécial)

Gorduz Frap' Dans l' Dos ne peut jamais être le général d'armée .

Équipement :
- Armure légère
- Bouclier
- Arme de base

Règles Spéciales :
- Sal' Trêt
- Baraka
- Cavalerie légère (si monté)

Monture :
- Loup Géant.....….....*12pts*

Option :
- Objets magiques .....*100 pts*

SEIGNEURS

SEIGNEUR SORCIER NAINS DU CHAOS — 190 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	
Seigneur Sorcier Nain du Chaos	3	4	3	4	5	3	1	1	10	Infanterie	(personnage)

Magie : Les seigneurs sorciers Nains du Chaos sont des sorciers de niveau 3, qui utilisent les sorts de l'un des domaines suivant :

- Domaine de l'Ombre
- Domaine du Métal
- Domaine du Feu
- Domaine de la Mort

Règles Spéciales :

- Obstiné
- Méprisant

Équipement :

- Arme de base

Option :

- Niveau 4 ..... *35 pts*
- Monture :
  Lammasu ..... *200 pts*
- Objets magiques ..... *100 pts*

SEIGNEUR NAINS DU CHAOS — 120 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	
Seigneur Nain du Chaos	3	7	4	4	5	3	4	4	10	Infanterie	(personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Obstiné
- Méprisant

Option :

- Bouclier. ..... *3 pts*
- Armure légère ..... *3 pts*
- Arme additionnelle ..... *6 pts*
- Arme Lourde ..... *6 pts*
- Armure Lourde ..... *6 pts*
- Monture :
  Grand-Taurus ..... *230 pts*
- Peut choisir des objets magiques jusqu'à un total de ..... *100 pts*

0-1 SEIGNEUR CENTAURE-TAUREAU — 170 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	
Seigneur Centaure	8	6	3	5	5	3	5	5	9	Cavalerie	(personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Méprisant

Option :

- Bouclier. ..... *3 pts*
- Armure légère ..... *3 pts*
- Arme additionnelle ..... *6 pts*
- Arme Lourde ..... *6 pts*
- Armure Lourde ..... *6 pts*
- Peut choisir des objets magiques jusqu'à un total de ..... *100 pts*

HEROS

LES CHEVAUCHEURS D'OGLAH KHAN — 190 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Oglah Khan	4	5	3	4	4	2	3	3	7	Cavalerie (personnage spécial)
Chevaucheur Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6	
Loup Géant	9	3	-	3	3	1	3	1	3	

Oglah Khan ne peut jamais être votre général d'armée .

Équipement :

- Arme de base
- Bouclier
- Lance
- Arc
- Armure légère

(Oglah Khan Uniquement)

- Fourrure de Wulfag

Règles Spéciales :

- Sal' trêt
- Cavalerie légère
- Animosité
- Chevaucheurs d'Oglah Khan

Option :

- Le coût d'Oglah Khan inclue l'unité de 5 chevaucheurs de loups, comprenant un porte étendard et un musicien, qui l'accompagnent. Ces chevaucheurs disposent du même équipement que Oglah Khan et leurs effectifs peut être augmentés ……*15 pts /figurine*

HEROS

SORCIER NAINS DU CHAOS — 65 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	
Sorcier Nain du Chaos	3	4	3	3	4	2	2	1	9	Infanterie	(personnage)

Magie : Les sorciers Nains du Chaos sont des sorciers de niveau 1, qui utilisent les sorts de l'un des domaines suivant :

- Domaine de l'Ombre
- Domaine du Métal
- Domaine du Feu
- Domaine de la Mort

Règles Spéciales :

- Obstiné
- Méprisant

Équipement :

- Arme de base

Option :

- Niveau 2 ……*35 pts*
- Objets magiques ……*50 pts*

HEROS NAINS DU CHAOS — 60 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	
Héros Nain du Chaos	3	6	4	4	4	2	3	3	10	Infanterie	(personnage)

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.

Équipement :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Obstiné
- Méprisant

Option :

- Bouclier. ……*2 pts*
- Armure Légère ……*2 pts*
- Arme additionnelle ……*4 pts*
- Arme Lourde ……*4 pts*
- Armure Lourde ……*4 pts*
- Peut choisir des objets magiques ……*50 pts*

HEROS CENTAURE-TAUREAU — 100 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	
Héros Centaure	8	5	3	4	5	2	4	4	9	Cavalerie	(personnage)

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.

Équipement :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Méprisant

Option :

- Bouclier. ……*2 pts*
- Armure Légère ……*2 pts*
- Arme additionnelle ……*4 pts*
- Arme Lourde ……*4 pts*
- Armure Lourde ……*4 pts*
- Peut choisir des objets magiques ……*50 pts*

HEROS

HEROS HOBGOBELINS — 40 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Héros Hobgobelin	4	5	3	4	4	2	3	3	7	Infanterie ou Cavalerie (personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Sal' trêt
- Cavalerie légère *(si monté)*

Monture :

- Loup-géant ..... *12 pts*

Option :

- Bouclier. ..... *2 pts*
- Armure Légère ..... *2 pts*
- Arme additionnelle ..... *4 pts*
- Arme Lourde ..... *4 pts*
- Armure Lourde ..... *4 pts*
- Peut choisir des objets magiques ..... *50 pts*

MONTURES DES NAINS DU CHAOS

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Loup géant	9	3	-	3	3	1	3	1	3	Bête de guerre
Grand-Taurus	6	5	-	6	5	4	3	4	6	Monstre
Lammasu	6	3	-	5	5	4	2	2	8	Monstre

REGLES SPECIALES DES MONTURES

- **Grand-Taurus**
  - Vol
  - Terreur
  - Grande cible
  - Sauvegarde d'Armure à 4+
  - Invulnérable à 2+ contre les *Attaques enflammées*
  - Souffle enflammée (F3)
- **Lammasu**
  - Vol
  - Terreur
  - Grande cible
  - Résistance à la magie (2)

UNITES DE BASE

GUERRIERS NAINS DU CHAOS — 9 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Guerrier Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Champion Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie

Taille d'unité : 10+

Équipement :
- Arme de base
- Armure Lourde
- Bouclier

Règles Spéciales :
- Obstinés
- Méprisants

Option :
- Promouvoir un Guerrier en Vétéran..... *10 pts*
- Promouvoir un Guerrier en Musicien..... *10 pts*
- Promouvoir un Guerrier en Porte-étendard..... *10 pts*
  - Peut recevoir une bannière magique de..... *50 pts*
- L'unité peut recevoir des Armes lourdes ..... *2 pts*
- Ou remplacer le Bouclier par un Tromblon ..... *3 pts*

GUERRIERS HOBGOBELINS — 2 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Guerrier Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Infanterie / Cavalerie (si Monté)
Chef Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	2	6	Infanterie / Cavalerie (si Monté)

Les Guerriers Hobgobelins, ne comptent pas dans le nombre minimum d'unités de base requis.

Taille d'unité : 10+

Équipement :
- Arme de base

Règles Spéciales :
- Animosité
- Sal' trêt
- Cavalerie légère (si monté)

Option :
- Promouvoir un Hobgobelin en Chef ..... *10 pts*
- Promouvoir un Hobgobelin en Musicien ..... *10 pts*
- Promouvoir un Hobgobelin en Porte-étendard ..... *10 pts*
- Armure Légère ..... *1* pt
- Bouclier. ..... *1* pt
- *Arc.* ..... *3 pts*
- Monture :
  Loup-Géant ..... *9 pts*

UNITES SPECIALES

LANCE-FUSEES — 80 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	
Lance-Fusée	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Machine de guerre	(Lance-fusée)
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-	

Equipement :

- Arme de base
- Armure lourde

Règles Spéciales :

- Obstinés
- Méprisants

Taille d'unité : 1 Lance-fusée et 3 Nains du Chaos

UNITES SPECIALES

GOBELINS — 3 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Gobelins	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Infanterie
Chef Gobelins	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Infanterie
Zigouillard	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Infanterie

Taille d'unité : 20+

Équipement :
- Arme de base
- Deux armes (Zigouillards)
- Armure légère

Règles Spéciales :
- Animosité
- Peur des elfes (Zigouillards)
- Perforant
- Frappe toujours en premier
- Dissimulés
- Surprise

Option :
- Promouvoir un Gobelins en Chef.....*10 pts*
- Promouvoir un Gobelins en Musicien.....*10 pts*
- Promouvoir un Gobelins en Porte-étendard.....*10 pts*
- Peut inclure jusqu'à 3 Zigouillards.....*10 points par figurine*
  Ces derniers ne rapportent des points de victoire que si leur unité « cachette » est détruite ou en fuite.
- L'unité peut avoir des boucliers.....*0,5 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir des lances.....*0,5 point par figurine*
- L'unité peut avoir des arcs courts.....*0,5 point par figurine*

ASSASSINS HOBGOBELINS — 5 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Assassin	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Infanterie
Chef Assassin	4	3	3	3	3	1	2	2	6	Infanterie

Taille d'unité : 10+

Équipement :
- Deux armes

Règles Spéciales :
- Animosité
- Sal' trêt
- Enveloppement
- Attaques empoisonnées

Option :
- Promouvoir un Assassin en Egorgeur.....*10 pts*
- Promouvoir un Assassin en Musicien.....*10 pts*
- Promouvoir un Porte-étendard.....*10 pts*

BALISTES HOBGOBELINES — 30 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Baliste Hobgobeline	-	-	-	-	7	2	-	-	-	Machine de guerre (Baliste)
Servant Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6	-

Taille d'unité :
1 Baliste

Servants :
2 Hobgobelins

Equipement :
- Arme de base

Règles Spéciales :
- Sal'trêt

Option : Aucune

Une armée de *Nains du Chaos* peut inclure jusqu'à 6 balistes Hobgobelines, et jusqu'à 12 dans une *Grande Armée*.

UNITES SPECIALES

GUERRIERS ORQUES — 6 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Guerrier Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Infanterie
Kosto	4	4	3	4	4	1	2	1	7	Infanterie
Chef Orque	4	4	3	4	4	1	2	2	7	Infanterie

Taille d'unité : 10+

Équipement :
- Arme de base
- Armure légère

Règles Spéciales :
- Animosité
- Cé kd'é minus
- Kikoup'

Option :
- Promouvoir un Orque en Chef orque.....*15 pts*
- Promouvoir un Orque en Musicien.....*10 pts*
- Promouvoir un Orque en Porte-étendard.....*10 pts*
- Une unité de guerrier peut être promue au rang de Kosto pour.....*2 points par figurine*
- Toute l'unité peut avoir des boucliers.....*1 point par figurine*
- Toute l'unité peut avoir des lances.....*1 point par figurine*
- Elle peut avoir une arme additionnelle ..*1 point par figurine*

ARCHERS ORQUES — 7 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Archer Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Infanterie
Chef Archer Orque	4	3	4	4	4	1	2	1	7	Infanterie

Taille d'unité : 10+

Équipement :
- Arc et Arme de base
- Armure légère

Règles Spéciales :
- Animosité
- Cé kd'é minus
- Kikoup'

Option :
- Promouvoir un Archer orque en Chef Archer....*10 pts*
- Promouvoir un Archer orque en Musicien.....*10 pts*
- Promouvoir un Archer en Porte-étendard.....*10 pts*

0 - 1 ORQUES NOIRS — 12 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Orque Noir	4	4	3	4	4	1	2	1	8	Infanterie
Chef Orque Noir	4	5	3	4	4	1	2	2	8	Infanterie

Taille d'unité : 10+

Équipement :
- Plein d'armes
- Armure lourde

Règles Spéciales :
- Immunisés à la psychologie
- Armés jusqu'aux dents
- Kikoup'

Option :
- Promouvoir un Chef orque noir.....*15 pts*
- Promouvoir un Musicien.....*10 pts*
- Promouvoir un Porte-étendard.....*10 pts*
- S'équiper de boucliers.....*1 point par figurine*

UNITES RARES

CENTAURE-TAUREAUX — 20 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Centaure-Taureau	8	4	3	4	4	1	3	2	9	Cavalerie
Champion Centaure	8	4	3	4	4	1	3	3	9	Cavalerie

Équipement :
- Arme de base
- Arme lourde
- Armure Légère
- Bouclier

Taille d'unité : 5+

Règles Spéciales :
- Méprisant

Option :
- Promouvoir un Centaure en Champion .....*15 pts*
- Promouvoir un Centaure en Musicien .....*15 pts*
- Promouvoir un Centaure en Porte-étendard .....*15 pts*
  - L' unité peut recevoir une bannière magique jusqu'à un total de .....*50 pts*
- L'unité peut remplacer son arme lourde par :
  - Une arme de base additionnelle ....*Gratuitement*
- L'unité peut remplacer son armure légère par :
  - Une armure lourde .....*1 point*

CANON APOCALYPSE — 210 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Canon Apocalypse	3	4	3	5	6	5	1	5	4	Monstre
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-

Taille d'unité : 1 Canon apocalypse et 3 servants

Equipement :

Arme de base (servants uniquement)

Règles Spéciales :
- Terreur
- Grande cible
- Indémoralisable
- Feu infernal
- Attaques démoniaques
- Déchainé
- Maître des bêtes
- Construction démoniaque

CANON TREMBLETERRE — 110 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Canon Trembleterre	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Machine de guerre (Canon)
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-

Equipement :
- Arme de base
- Armure lourde (nain du chaos)

Règles Spéciales :
- Obstinés
- Méprisants

Taille d'unité :

1 Canon Trembleterre et 3 Nains du Chaos

Les Nains du Chaos sont des maîtres artisans, et leurs armureries produisent un flot sans fin d'armures et d'armes, noirs appareils et travaux d'ingénierie occulte alimentée par des démons. L'essentiel de cet attirail guerrier, les produits basiques de leur artisanat – lames et acier surpassant toujours toute simple production humaine – sont échangés, dans le nord avec des tribus guerrières touchées par le Chaos et dans l'est avec les Royaumes Ogres, contre des esclaves pour lesquels les Nains du Chaos ont une demande sans fin, contre des gemmes et métaux rares et pour satisfaire les besoins étranges que les expérimentations des Sorciers Prophètes peuvent avoir.

Par ce commerce, par leurs armes, le sang est répandu autour du monde et ainsi les Nains du Chaos s'enrichissent en semant la destruction au nom d'Hashut, par-dessus tout font progresser davantage leur influence insidieuse en récoltant des informations sur leurs ennemis et se rapprochent de leurs rêves de domination, goutte après goutte de sang versé.

Les ouvrages plus fameux de leurs forges infernales, le produit de la noire intelligence de leurs sorciers, ils les gardent cependant jalousement pour eux-mêmes et ce sont sur les fondations de ces engins malveillants, de ces armes sauvages et de cette sorcellerie brutale que la vraie puissance des nains du Chaos est basée.

Les guerriers nains du Chaos sont équipés selon les standards les plus élevés et chaque Seigneur Sorcier équipe et arme ses soldats selon ses propres modèles et sa propre livrée distincte.
La majorité de leurs troupes est armée de haches de maître, lames vicieuses, pioches barbelées, est protégée par des corselets en lourdes mailles aux runes de fer et de bronze trempés, de grands heaumes et des boucliers plaqués de métal.
La plus puissante protection est l'Armure de Noiréclat, forgée dans le sang et les feux de l'enfer, plus solide que le simple acier et phénoménalement résistante aux effets du feu et de la chaleur. Un nombre significatif de troupes est équipé d'armes à feu, du complexe pistolet à barillet jusqu'aux lourds fusils à répétition glaives de feu.

Mais le plus commun et iconique est le tromblon grêle de feu, une puissante arme à courte portée dont le feu meurtrier est amplifié s'il est utilisé en rang serré.
Cette dernière arme, développée pour combattre les hordes presque sans limite d'Orques et Gobelins qui abondent sur les terres autour du domaine des Nains du Chaos, est à la bataille devenue la terreur des Peaux Vertes, capable d'émousser même leurs charges écrasantes ou de massacrer une quantité de Gobelins hurlants dans une simple et tempétueuse volée partie des rangs de guerriers.

C'est cependant pour leurs machines de guerre que les Nains du Chaos sont devenus si redoutés sur le champ de bataille. Libérés de l'habituelle dépendance Naine à la tradition et de toute réticence aux changements, ils ont combiné leur intelligence et leur compréhension sophistiquée de la mécanique à vapeur avec la connaissance infernale d'Hashut pour produire un cauchemardesque étalage d'armes.
Celles-ci vont de canons tirant des flaques de magma incendiaire, en passant par des faucheurs à vapeur, des mortiers briseurs de fortifications et de colossaux engins de siège de bronze étincelant.
Les plus terribles de ces machines de guerre sont liées dans leur matière même à des démons affamés, leur accordant à la fois un semblant de vie impie et un pouvoir destructeur inégalé.
Ces artefacts forgés en enfer, dont la puissance et la soif de sang de ne saurait être niées, sont périlleux même pour leurs maîtres si leurs liens occultes viennent à se desserrer.
À cause de leur imprévisibilité et de leur difficulté de construction, les machines de guerre liées sont employées et conçues avec davantage de soin que les plans plus conventionnels (mais pas moins mortels) de l'arsenal des Nains du Chaos.

Pour autant que cela serve les buts des Dhrath Zharr, de telles armes sont souvent « testées » à la bataille lors d'un pacte avec les nordiques Guerriers du Chaos, et il n'est pas rare de voir de petits contingents des redoutés nains du Chaos parmi les rangs des bandes guerrières et hordes des Désolations du Chaos, leur prêtant leur immense puissance de destruction.

REFERENCES

SEIGNEURS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Astragoth	6	6	3	5	5	3	3	3	10	Inf (PS)	39
Zhatan le Noir	3	8	4	4	5	4	5	4	10	Inf. (PS)	40
Gorduz Frapp'dans'l'dos	4	6	4	4	4	3	6	4	8	Inf. (PS)	41
Seigneur Sorcier	3	4	3	4	5	3	1	1	10	Inf.	23
Seigneur Nain du Chaos	3	7	4	4	5	3	4	4	10	Inf.	24
Seigneur Centaure	8	6	3	5	5	3	5	5	9	Cav	25

HEROS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Oglah Kahn	4	5	3	4	4	2	3	3	7	Cav (PS)	42
Sorcier	3	4	3	3	4	2	2	1	9	Inf.	23
Heros Nain du Chaos	3	6	4	4	5	2	3	3	10	Inf.	24
Heros Centaure	8	5	3	4	5	2	4	4	9	Cav	25
Héros Hobgobelin	4	5	3	4	4	2	3	3	7	Inf.	28

MONTURES	M	CC	Ct	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Grand-Taurus	6	5	-	6	5	4	3	4	6	Mon.	26
Lammasu	6	3	-	5	5	4	2	2	8	Mon.	27
Loup Géant	9	3	-	3	3	1	3	1	3	B . G	29

BASE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf.	24
Champion Nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	2	9		
Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Inf.	28
Chef Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	2	6		
Chevaucheur de loup	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Cav.	29
Chef Chevaucheur	4	3	3	3	3	1	2	2	6		

SPECIALES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Guerrier Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Inf.	33
Zigouillard	4	2	3	3	3	1	2	2	6		
Chef Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	2	6		
Assassin Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Inf.	30
Egorgeur Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	2	6		
Guerrier Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Inf.	32
Kosto	4	4	3	4	4	1	2	1	7		
Chef Orque	4	4	3	4	4	1	2	2	7		
Archer Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Inf.	32
Chef Archer Orque	4	3	4	4	4	1	2	1	7		
Guerrier Orque Noir	4	4	3	4	4	1	2	1	8	Inf.	31
Chef Orque Noir	4	5	3	4	4	1	2	2	8		
Baliste Hobgobeline	-	-	-	-	7	2	-	-	-	M . G	37
Servant Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6		
Lance-Fusee	-	-	-	-	7	3	-	-	-	M . G	36
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9		

RARE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Centaure-Taureau	8	4	3	4	4	1	3	2	9	B . M	25
Champion Centaure	8	4	3	4	4	1	3	3	9		
Canon Apocalypse	3	4	3	5	6	5	1	5	4	Mon.	34
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9		
Canon Trembleterre	-	-	-	-	7	3	-	-	-	M . G	35
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9		

Légende des Types de troupes :

Inf.=*Infanterie* , B.G=*Bête de guerre* , Cav.=*Cavalerie* , Inf.M=*Infanterie Monstrueuse* , B.M=*Bête Monstrueuse* , Cav.M=*Cavalerie Monstrueuse* , Mon.=*Monstre* , Char=*Char* , Nuée=*Nuée* , Un.=*Unique* , M.G=*Machine de guerre* , PS=*Personnage Spécial.*

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 fournaises 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.

FRENCH / FRANCAIS

Un livre d'Armée pour

WARHAMMER

Le jeu des batailles fantastiques

Un exemplaire de Warhammer est nécessaire pour utiliser ce supplément.

GAMES WORKSHOP