



## La Campagne de Tomian le Caressant.

Par Thomov le Poussiéreux

### Chapitre premier: "La Tanière de Gorkor"

Les Guerriers sont envoyés dans la Province de Middenheim pour dénicher la tanière de Gorkor l'Encorneur, un Chef de Harde Homme-Bête particulièrement agressif.

Lors de sa dernière attaque, Gorkor a vaincu un détachement impérial qui revenait d'une mission de reconnaissance et on sait de source sûre qu'il a fait plusieurs prisonniers.

Ces prisonniers détiennent peut-être des informations essentielles pour la campagne que mène actuellement le Graf Boris Todbringer contre une incursion démoniaque sur ses terres. Il faut impérativement que les Guerriers s'infiltrent discrètement dans le repaire de la bête et libèrent les prisonniers survivants.

Le temps presse car les Hommes-Bêtes sont réputés pour leur sauvagerie et chaque minute qui passe augmente les chances qu'ils en finissent brutalement avec leurs captifs...



Si les Guerriers parviennent à libérer et à ramener sain et sauf des prisonniers, le Graf leur offrira une prime de 1000 pièces d'or par rescapé, plus 2000 pièces pour la tête de Gorkor l'Encorneur.

Au début de l'aventure, il y a 2D6 prisonniers dans la Pièce Objectif du donjon. Chaque fois qu'un Evènement Imprévu survient à cause du dé de pouvoir, un prisonnier est tué par les Hommes-Bêtes. Une fois que les Guerriers atteignent la Pièce Objectif, les Evènements Imprévus qu'ils génèrent ne causent plus la mort d'autres prisonniers (les Hommes-Bêtes sont bien assez occupés à combattre!).

Si tous les prisonniers sont morts quand les Guerriers parviennent à la Salle Objectif, ils trouvent sur leurs cadavres des notes contenant les informations recherchées.

Gorkor l'Encorneur se trouve dans la Pièce Objectif. Au lieu de tirer sur la Table d'Arrivée des Hommes-Bêtes, placez Gorkor en plus des résultats 6 et 7 de cette même Table. Il s'agit des Hommes-Bêtes les mieux considérés de la Harde qui profitent du spectacle de la mise à mort de leurs captifs.

Tous les Hommes-Bêtes qui possèdent une Marque ou une Faveur du Chaos sont soit affiliés au Chaos Universel, soit des adorateurs de Slaanesh, ce qui déterminera la nature de leurs améliorations. Lancez 1D6 pour chaque Evènement Imprévu:

1-3: Affiliés au Chaos Universel

4-6: Adorateurs de Slaanesh



Le profil de Gorkor l'Encorneur est celui d'un Seigneur des Bêtes qui dispose de 10 points de vie supplémentaires, d'une Armure Magique ainsi que d'un Objet Magique et qui remplace sa règle spéciale Charge par Charge Furieuse. Gorkor n'est jamais bloqué et tentera d'employer sa compétence Charge Furieuse à tous les tours si possible. Il est un adorateur de Slaanesh.

Si les Guerriers parviennent à vaincre Gorkor, ils emportent sa tête bien reconnaissable avec ses énormes cornes caractéristiques et ils sont libres de libérer les prisonniers survivants et de quitter le donjon (à moins qu'il ne reste des monstres en jeu).

Le Graf en personne les récompensera selon leurs résultats; si tous les prisonniers sont morts avant que les Guerriers n'aient pu les libérer, il leur donnera tout de même 1000 pièces d'or pour avoir ramené les informations.

Ces informations font état d'un Portail Démoniaque par lequel l'armée des Démons recevrait un flot continu de renforts.

Le Graf a fort à faire pour contenir ses ennemis et engage alors les Guerriers pour trouver et refermer le Portail qui sera la seconde Quête de la Campagne de Tomian le Caressant.



## Chapitre second: "Le Portail du Chaos"

A la suite de leur victoire sur le Seigneur des Bêtes Gorkor l'Encorneur, les Guerriers sont engagés par le Graf Boris Todbringer pour trouver et refermer le Portail du Chaos par lequel se déverse un flot continu de renforts pour les hordes démoniaques qui assaillent la Province de Middenheim.

Les informations récupérées lors de leur précédente aventure donnent l'emplacement supposé dudit Portail; aussi le groupe se met-il en route et parvient sur place rapidement. Qui sait à quelles horreurs les Guerriers devront faire face pour atteindre leur objectif?

Une fois à l'intérieur, ils devront dénicher le Portail, vaincre ses gardiens infernaux et parvenir à mettre un terme à toute cette folie...

Pour les aider dans leur quête, les Sorciers au service du Graf ont remis aux Guerriers un artefact d'une puissance considérable qui enrayera l'arrivée de nouveaux démons pendant un certain temps. Il s'agit du Tome de la Rédemption, un livre saint du culte d'Ulric qui est le dieu tutélaire de Middenheim.

Une fois parvenus à la Pièce Objectif, le Guerrier qui porte le livre peut réciter les psaumes contenus dans le Tome de la Rédemption; il ne peut rien faire d'autre pendant qu'il récite, à l'exception de boire une potion. Tant que le Guerrier poursuit sa lecture, l'artefact est considéré comme étant actif et perturbe la magie alentour, ce qui freine l'arrivée de nouveaux démons par le Portail. En contrepartie, toute attaque dirigée contre ce Guerrier touchera automatiquement et ignorera ses modificateurs d'endurance et d'armure.

Le tableau d'arrivée des Hommes-Bêtes est utilisé pour les Evènements Imprévu de ce donjon qui génèrent des monstres; s'ils en ont la possibilité, tous les monstres possèdent automatiquement la Marque de Slaanesh.



### **La magie du Portail:**

Le Portail du Chaos est un passage reliant directement les terres de l'Empire au domaine perverti de Slaanesh. Un flot continu de Démonettes s'en échappe pour renforcer les armées d'invasion de Tomian Le Caessant. Pour représenter cet afflux inhabituel de monstres, lancez un dé de plus lors de la phase de magie; si vous obtenez le même résultat que le dé de pouvoir, 1D6 Démonettes apparaissent et combattent les joueurs. Si le résultat de ces dés est un double 1, ce sont 2D6 Démonettes de Slaanesh menées par 1D3 Championnes Démonettes de Slaanesh qui apparaissent, en plus de l'habituel Evènement Imprévu.

De plus, la proximité du Portail du Chaos trouble les Vents de Magie qui alimentent les pouvoirs des Sorciers, les rendant instables et dangereusement imprévisibles. Si le jet pour déterminer le Pouvoir donne un résultat de 6 naturel, le Sorcier gagne 1D6 Points de Pouvoir supplémentaires pour ce tour mais le retour d'énergie magique lui inflige autant de D6 points de dégâts que le nombre de Points de Pouvoirs gagnés de cette façon, seulement modifiés par l'endurance.

S'il le souhaite, il peut dévier ce flot d'énergie destructrice sur l'un de ses compagnons dans la même section de donjon, qui doit obligatoirement être volontaire, pour qu'il prenne les dégâts à sa place. Ce Guerrier subi alors la totalité des dommages ainsi causé, toujours sans modificateur d'armure, et le Sorcier ne peut alors plus jeter de sort à ce tour car il a canalisé toute magie hors de son esprit.

## La salle du Portail:

Une fois que les Guerriers auront atteint la Salle Objectif contenant le Portail du Chaos, ils devront lire les psaumes contenus dans Le Tome de la Rédemption ou affronter un flot continu de Démons avides de combattre; à tous les tours, à moins que le Guerrier qui transporte le Tome de la Rédemption ne décide d'en lire le contenu, une troupe de Démons traverse le Portail du Chaos.

Lancez 1D6 et consultez le tableau suivant:

1 : Un puissant Gardien des Secrets est envoyé par Slaanesh en personne pour asservir les mortels qui osent se dresser contre lui. Il ne peut jamais y avoir deux Gardiens des Secrets en même temps dans le donjon; s'il y en a déjà un et que vous tirez à nouveau ce résultat, relancez.

2 - 3: 2D6 Démonettes de Slaanesh et 1D3 Championnes Démonettes de Slaanesh

4 - 5: 1D6 Démonettes de Slaanesh et 1 Bête de Slaanesh

6: 2D6 Démonettes de Slaanesh et 1D3 Bêtes de Slaanesh

A l'arrivée des Guerriers dans la Pièce Objectif, le Portail du Chaos est activé une première fois en même temps que le placement des autres montres de Salle Objectif sans que les Guerriers aient le temps de lire les psaumes sacrés.

## Le Tome de la Rédemption:

La magie contenue dans Le Tome de la Rédemption est puissante, mais pas autant que celle qui anime le Portail du Chaos; à chaque tour où un Guerrier décide de lire les psaumes sacrés du livre, jetez 1D6 et consultez le tableau suivant:

1: La magie du Portail est plus forte que celle du livre et il fonctionne normalement (lancez sur le tableau de renforts du Portail); de plus, le Guerrier qui porte le livre est submergé par la puissance perverse de Slaanesh et ne pourra rien faire lors de son prochain tour de jeu.

2 - 3: La magie qui anime le Portail est perturbée par la récitation des psaumes sacrés et seuls quelques Démons de faible puissance parviennent à traverser. Le Portail amène 1D6 Démonettes.

4 - 5: La magie du livre saint prend le pas sur celle qui anime le Portail impie; aucun Démon ne peut traverser pendant ce tour.

6: La sainte magie renfermée dans le Tome de la Rédemption bloque complètement le Portail du Chaos; aucun Démon ne pourra effectuer la traversée pendant ce tour et tous les tests de Volonté des Guerriers sont automatiquement réussis car ils sont inspirés par une ferveur divine.



### **Aura de Perversion:**

Dans cette salle, l'influence du Portail du Chaos est telle que tous les sorts du Sorcier coûtent 1D6 Points de Pouvoir supplémentaires pour être lancés (jeter le dé après que le Sorcier ait déclaré qu'il voulait lancer son sort). Si le Sorcier ne dispose pas d'assez de Points de Pouvoir pour lancer son sort, il peut puiser dans sa réserve de Pions de Pouvoir pour atteindre la somme requise. S'il ne dispose pas de suffisamment de Points de Pouvoirs et/ou ne souhaite pas les utiliser de cette façon, il subit 1D3 blessures sans modificateurs pour chaque point de différence entre le pouvoir qu'il aura rassemblé et la somme de pouvoir requise pour lancer le sort. Si le Sorcier rassemble suffisamment de Points de Pouvoir pour lancer son sort, celui-ci est résolu normalement; dans le cas contraire, le sort échoue et le Pouvoir rassemblé est perdu.

### **Inspiration de Slaanesh:**

Tous les monstres présents dans cette salle sont exaltés par la puissance de Slaanesh qui décuple leur vitesse; en conséquence, ils ne peuvent jamais être bloqués. Les Guerriers subissent au contraire cette aura néfaste de plein fouet et leur Volonté est réduite d'un point tant que le Portail est entier.



### **La destruction du Portail:**

Pour détruire le Portail, il est nécessaire d'être à son contact. L'influence pernicieuse de cet autel du Prince du Chaos empêche les Guerriers de s'en prendre à lui: tout Guerrier qui tente de porter au moins une attaque au Portail du Chaos doit au préalable réussir un test de Volonté; si le test est réussi, le Guerrier effectue ses attaques normalement, sinon, toutes les attaques ciblant le Portail sont perdues. Le Portail en lui-même possède 36 points de vie et dispose d'une endurance de 6 qui ne peut jamais être ignorée de par son essence magique. De plus, Slaanesh lui-même veille sur son bien et confère à la structure une sauvegarde invulnérable de 6+.

A la fin de la Phase des Guerriers, tout Guerrier en contact avec le Portail doit réussir un test de volonté ou être brutalement repoussé d'1D6 cases le plus loin possible du Portail. Les

Guerriers affectés sont littéralement projetés dans les airs et ne sont pas arrêtés par les cases occupées sur leur trajet. Cette chute spectaculaire inflige 1D6 points de dommages sans modificateurs et impose un test d'Endurance aux Guerriers concernés; s'il est réussi, le Guerrier pourra agir normalement à son prochain tour, sinon il le passera à se relever et à rassembler ses esprits (les attaques qui le prendront pour cible durant ce tour auront +1 pour toucher).

### **Fin de l'aventure:**

Si les Guerriers parviennent à détruire le Portail du Chaos, ils trouveront un passage dissimulé derrière la structure qui leur permettra de fuir ce lieu de cauchemar.

L'arrivée de renfort des armées démoniaques est momentanément enrayée, mais Tomian le Caressant est encore à la tête d'assez de troupes pour faire trembler toute la Province du Middenland.

Ses forces sont divisées en puissantes légions qui sont chacune commandée par l'une des Concubines de Tomian. Certaines de ces Concubines se rassemblent justement en ce moment même dans un ancien Temple du Chaos dédié à leur sinistre dieu, l'infâme Slaanesh. Leur intention est d'y mener un rituel pour appeler Na'Aari, la terrible Gardienne des Secrets qui protège Tomian le Caressant. Les Guerriers doivent trouver ce temple sans plus attendre, sans quoi ils manqueront l'occasion d'interrompre le rituel et de mettre un terme à l'existence contre-nature des Concubines.

L'urgence de la situation ne leur permet pas d'effectuer un long voyage pour se rendre dans une ville entre ces deux aventures. Si pour une raison ou pour une autre le voyage qui ramène les Guerriers vers la civilisation durait plus que cinq semaines, ils devraient immédiatement y mettre un terme et se rendre directement au temple du Chaos. La durée de leur séjour dans la civilisation est de plus limitée à une semaine.

La campagne se joue sans maître de jeu et elle est conçue pour un groupe de niveau 4 à 6 plutôt bien équipé; elle met en scène les efforts désespérés des aventuriers pour enrayer une invasion chaotique de Slaanesh dans l'Empire.

Elle comprend un tableau de génération de Monstres dédié aux Hommes-Bêtes ainsi que les références et règles spéciales de tous les Monstres utilisés. Je n'ai malheureusement réalisé que les deux premiers scénarios puisque notre groupe a connu une fin funeste dans une salle objectif optionnelle et que nous n'avons même jamais atteint le fin du second donjon...

Comme depuis lors nos groupes ne tiennent pratiquement jamais jusqu'au niveau 4/5, nous avons mis cette campagne de côté pour le moment.

Thomov le Poussiéreux



# "Le Portail du Chaos": référence des Monstres et Règles Spéciales

## **Archers Ungors:**

### **40 pièces d'or**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
5	2	5+	3	3	5	4	1	-	1D6

-Fureur Primitive (6+)

-Armés d'arcs (touchent sur 5+ et infligent 1D6 + 3 blessures)

## **Gor:**

### **+25 pièces d'or (= 125)**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
5	4	-	3	4	7	4	1	-	1D6

-Charge (si le Monstre se déplace avant de porter ses attaques, il inflige 1 touche automatique sans modificateur d'armure à un Guerrier adjacent)

-Deux armes (+1 attaque)

-Fureur Primitive (6+)

## **Bestigor:**

### **300 pièces d'or**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
5	4	-	4	4	12	3	1	2	1/2 (5+)

-Arme Lourde (+2 en force)

-Charge (si le Monstre se déplace avant de porter ses attaques, il inflige 1 touche automatique sans modificateur d'armure à un Guerrier adjacent)

-Elus des Dieux Sombres (portent l'une des Marques du Chaos)

-Fureur Primitive (6+)

## **Champion Homme-Bête:**

### **+150 pièces d'or (= 760)**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
5	5	3+	4	4	30	4	2	-	1/2 (5+)

-Champion des Dieux Sombres (porte l'une des Faveurs du Chaos)

-Charge (si le Monstre se déplace avant de porter ses attaques, il inflige 1 touche automatique sans modificateur d'armure à un Guerrier adjacent)

-Fureur Primitive (5+)

-Arme Magique

-Lancer *Lances* (Force 8)





### Seigneur des Bêtes:

**950 pièces d'or**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
5	6	3+	5	5	45	5	4	2	2D6

-Arme Magique

-Fureur Primitive 5+

-Champion des Dieux Sombres (porte l'une des Faveurs du Chaos)

-Charge (si le Monstre se déplace avant de porter ses attaques, il inflige 1 touche automatique sans modificateur d'armure à un Guerrier adjacent)

### Chamane Homme-Bête:

**590 pièces d'or**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
5	3	-	4	4(6)	15	4	2	-	1D6

-Magie des Bêtes (1)

-Fureur Primitive (5+)

-Sceptre des Hardes (Endurance +2)

-Résistance Magique 6+

### Grand Chamane Homme-Bête:

**1180 pièces d'or**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
5	3	-	4	5(7)	30	4	2	-	1D6

-Magie des Bêtes (2)

-Fureur Primitive (5+)

-Sceptre des hardes (Endurance +2)

-Résistance Magique 5+

### Minotaure:

**+150 pièces d'or (= 590)**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
6	4	-	5	4	15	4	3	1	2D6

-Charge Furieuse (si le Monstre se déplace avant de porter ses attaques, il inflige 1D3 touches automatiques sans modificateur d'armure réparties entre toutes les Guerriers adjacents)

-Alignement profil Warhammer Battle: +1 Force, +1 attaque, +1 armure (déjà inclus dans le profil), arme lourde ou deux armes de base (+2 Force ou +1 Attaque)

-Piétinement (à la fin de la phase des monstres, tout Minotaure encore en vie inflige une touche automatique de sa propre force à un seul Guerrier situé dans une case adjacente).



### Champion Minotaure:

980 pièces d'or

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
6	5	-	5	5	30	4	4	2	2D6

-Charge Furieuse (si le Monstre se déplace avant de porter ses attaques, il inflige 1D3 touches automatiques sans modificateur d'armure réparties entre toutes les Guerriers adjacents)

-Frénésie (+1 attaque)

-Arme lourde ou deux armes de base (+2 en Force ou +1 attaque)

-Elu des Dieux Sombres (porte une Marque du Chaos)

-Piétinement (à la fin de la phase des monstres, tout Minotaure encore en vie inflige une touche automatique de sa propre force à un seul Guerrier situé dans une case adjacente).

### Seigneur Minotaure:

1420 pièces d'or

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
6	6	-	6	5	55	5	5	2	2/3 (5+)

-Charge Furieuse (si le Monstre se déplace avant de porter ses attaques, il inflige 1D3 touches automatiques sans modificateur d'armure réparties entre toutes les Guerriers adjacents)

-Frénésie (+1 attaque)

-Arme lourde ou deux armes de base (+2 en Force ou +1 attaque)

-Champion des Dieux Sombres (porte l'une des Faveur du Chaos)

-Piétinement (à la fin de la phase des monstres, tout Minotaure encore en vie inflige une touche automatique de sa propre force à un seul Guerrier situé dans une case adjacente).

### Démonette de Slaanesh:

+100 pièces d'or (400)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
6	5	-	3	3	12	5	2	0	1D6

-Démon (Peur, Sauvegarde Invulnérable 6+)

-Attaques perforantes (les attaques des Démonettes de Slaanesh réduisent la valeur d'armure de leur cible d'1D6; ne lancez qu'une seule fois pour toutes les attaques d'une même Démonette)

**Chaque groupe de Démonettes dispose d'une seul des pouvoirs suivants** (à lancer au moment où le groupe arrive en jeu)

-Séduction (test de volonté adverse, si échec -1 pour toucher)

-Musc soporifique (test de volonté adverse, si échec -1 attaque)

-Danse lascive (test d'initiative adverse ou -2 pour toucher)

-Pincés broyeuses (+1 attaque par tour à -1 pour toucher et ignore les armures)



### Championne Démonette de Slaanesh:

660 pièces d'or

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
6	7	-	4	4	24	7	4	0	2D6

-Marque de Slaanesh

-Paires de Pinces Broyeuses (+2 attaques par tour à -1 pour toucher et ignore l'armure)

-Favorite de Slaanesh (1D6 au début de chaque tour: 1-2 Danse Lascive, 3-4 Musc Soporifique, 5-6 Séduction; voir Démonette de Slaanesh)

-Légat de Slaanesh (toutes les Démonettes de Slaanesh dans la même section de donjon ignorent l'endurance des Guerriers dans la résolution de leurs dégâts)

-Démon (Peur 5, Sauvegarde Invulnérable 6+, Attaques Magiques)

-Attaques perforantes (les attaques des Championnes Démonettes de Slaanesh réduisent la valeur d'armure de leur cible d'1D6, ne lancez qu'une fois pour toutes les attaques de ce Monstre à chaque tour).

### Bête de Slaanesh:

750 pièces d'or

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
10	4	-	4	4	36	6	4	0	2D6

-Démon (Peur 6, Sauvegarde Invulnérable 6+, Attaques Magiques)

-Attaques Perforantes (les attaques des Bêtes de Slaanesh réduisent la valeur d'armure de leur cible d'1D6)

-Musc Soporifique (les Guerriers en contact avec une Bête de Slaanesh sont *bloqués* et ne peuvent pas se dégager de cette emprise tant que la Bête n'est pas morte; que ce soit par un sort, un objet ou une capacité spéciale)

-Piétinement Furieux (à la fin de la phase des monstres, toute Bête de Slaanesh encore en vie inflige 1D6 touches automatiques de sa propre force à un seul Guerrier situé dans une case adjacente).



## Gardien des Secrets:

**6666 pièces d'or**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Arm	Dom
10	9	-	6	5	66	10	6	0	3D6

**-Démon Majeur** (Terreur 9, Sauvegarde Invulnérable 5+, Attaques Magiques)

**-Attaques Perforantes** (les attaques des Gardiens des Secrets réduisent la valeur d'armure de leur cible d'1D6; ne lancez qu'une seule fois pour toutes les attaques de chaque Démon Majeur)

**-Célérité de Slaanesh** (les Gardiens des Secrets relancent toujours leurs jets pour toucher raté)

**-Grandes Pincés** (les Gardiens des Secrets disposent de quatre bras dont deux se terminent par des pincés colossales qui lui confèrent +2 attaques avec -1 pour toucher et qui infligent 4D6 dommages qui ignorent les modificateurs d'armure)

**-Sorcier de Slaanesh** (Les Gardiens des Secrets sont des Sorciers de niveau 2 utilisant les Arcanes de Slaanesh)

**-Piétinement Furieux** (à la fin de la phase des monstres, tout Gardien des Secrets encore en vie inflige 1D6 touches automatiques de sa propre force à un seul Guerrier situé dans une case adjacente).

-Chaque Gardien des Secrets dispose de **l'une** des améliorations suivantes; lancez 1D6 quand le Gardien des Secrets arrive en jeu:

**1 Dévoreur d'Esprits** (le Démon regagne un point de vie par point de vie enlevé au corps à corps, sans pouvoir dépasser son total de départ)

**2 Tentateur** (chaque Guerrier en contact avec le Démon doit réussir un test de Volonté au début de son tour ou porter ses attaques sur ses camarades, comme s'il était un monstre)

**3 Prestance de Slaanesh** (tout Guerrier dans la même section de donjon que le Démon doit réussir un test de Volonté au début de son tour ou perdre toutes ses attaques pour ce tour)

**4 Robes Démoniaques** (le Démon gagne un bonus d'armure de 6 ne pouvant jamais être ignoré)

**5 Regard Envoûteur** (les Guerriers en contact avec le Démon ne peuvent utiliser aucune capacité spéciale et leur équipement magique compte comme de l'équipement normal de même catégorie, sans pouvoir particulier)

**6 Soif d'Ames** (le Démon relance tous ses dés de dégâts qui ne font pas un résultat de 4 ou plus; il doit accepter le second résultat, même s'il est pire que le premier).



### Arcanes de Slaanesh:

Un Démon-Sorcier peut lancer des sorts au début de chaque phase des monstres. Lancez 1D6 par niveau du Démon (indiqué entre parenthèses) sur le tableau suivant pour les résultats:

- 1 **Soumission.** Le Démon cible un Guerrier qui devient *stupide* pour son prochain tour.
- 2 **Caresse Cacophonique.** Tous les Guerriers dans la même section de donjon subissent 2D6 blessures sans modificateur pour l'endurance ou l'armure.
- 3 **Bienfaits du Chaos.** Tous les monstres dans la même section de donjon que le Sorcier peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés lors de ce tour, ainsi que leurs dés de dégâts qui ne donnent pas un résultat d'au moins 4 ou plus.
- 4 **Echardes de Slaanesh.** Un Guerrier déterminé aléatoirement subit 1D6 + le niveau du donjon points de blessure, sans aucun modificateur. S'il survit, il doit réussir un test de Volonté ou subir à nouveau 1D6 + le niveau du donjon points de blessures et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il meure ou réussisse un test de Volonté. Tomber en dessous de zéro points de vie et recevoir aussitôt des soins n'empêche pas le sort de continuer; seul un test de Volonté réussi ou la mort du Guerrier peuvent y mettre un terme.
- 5 **Pavane de Slaanesh.** Ce sort cible un Guerrier déterminé aléatoirement; celui-ci doit réussir un test de Volonté sous peine de tomber sous l'emprise de Slaanesh. S'il échoue, il passe son prochain tour à se lacérer lui-même le corps. Le Guerrier effectue alors la moitié de ses attaques habituelles (arrondi à l'entier supérieur) sur lui-même; ces attaques touchent automatiquement et les dégâts sont résolus avec son équipement habituel.
- 6 **Fantasmagorie.** Tous les Guerriers sur le plateau subissent une pénalité de -2 en Volonté jusqu'à la prochaine phase de magie du Démon.

### Magie des Bêtes:

Un Chamane Homme-Bête peut lancer des sorts au début de chaque phase des monstres. Lancez 1D6 par niveau du Chamane (indiqué entre parenthèses) sur le tableau suivant pour les résultats:

- 1 **Régression.** Cible un seul Guerrier qui lance 1D6 et y ajoute son total de Volonté; s'il totalise 7 ou plus, le sort est sans effet, sinon il subit 1D6 blessures par point manquant, sans aucun modificateurs.
- 2 **Grand Brame.** Tous les Hommes-Bêtes (de tous types), présents dans la même section de donjon que le Chamane, gagnent +1 attaque pour ce tour.
- 3 **Domination Sauvage.** Le Chamane appelle magiquement à l'aide: lancez une fois sur le tableau d'arrivée des Hommes-Bêtes.
- 4 **Brame Meurtrier.** Un seul Guerrier subit 1D6 + *niveau du donjon* blessures sans modificateurs d'armure.
- 5 **Frénésie Fatale.** Un seul Guerrier lance 1D6 et se reporte au tableau suivant:

- 1 Le Guerrier est totalement fou furieux et ne peut rien faire pendant la phase des Guerriers suivantes mais attaque à la place pendant la phase des Monstres, en s'en prenant à ses compagnons (il n'utilisera aucune capacité spéciale et se battra avec son équipement habituel). Il est traité comme un Monstre jusqu'à la fin du sort.

2-3 Le Guerrier lutte courageusement mais ne parvient pas à réfréner son immense colère, il dirige une seule des ses propres attaques (qui touche automatiquement) contre lui-même et ne peut rien faire d'autre durant la prochaine phase des Guerriers.

4-5 Le Guerrier tente de reprendre le contrôle de ses émotions et ne peut rien faire d'autre pendant la prochaine phase des Guerriers.

6 Le Guerrier peut agir normalement mais il est inexplicablement très en colère; pour la prochaine phase des Guerriers, il gagne +1 en Force mais -1 pour toucher.

**6 Haine Profonde.** Tous les Hommes-Bêtes (de tous types) présents dans la même section de donjon que le Chamane gagnent +1 pour toucher pour ce tour.

## Règles Spéciales du Chaos

### Les Marques du Chaos:

- Marque de Khorne (résistance à la magie 6+, +1 en force)
- Marque de Slaanesh (+1 attaque, +1 pour toucher)
- Marque de Nurgle (+1 endurance, -1 pour le toucher)
- Marque de Tzeentch (sauvegarde invulnérable 6+, dissipation de la magie 6+)
- Marque du Chaos Universel (Relance tous ses jets pour toucher manqués)

### Les Faveurs du Chaos:

- Faveur de Khorne (Résistance à la magie 5+, +1 attaque, +1 en force, ignore les armures sur 5+ pour toucher)
- Faveur de Slaanesh (+2 attaques, +1 pour Toucher, Esquive 5+)
- Faveur de Nurgle (+2 en endurance, -1 pour le toucher, Pourriture Sépulcrale 1D3)
- Faveur de Tzeentch (sauvegarde invulnérable +2, dissipation de la magie 5+, Sorcier de Tzeentch niveau 1)
- Faveur du Chaos Universel (Relance ses jets pour toucher manqués + 1D3 mutations)

### Mutations du Chaos:

- Bras supplémentaire (+1 attaque)
- Queue préhensile (+1 attaque avec -1 pour toucher et +1 en force)
- Tentacules (empêche les Guerrier en contact de se dégager, même compétence ou objet magique)
- Ecailles (+1 en endurance)
- Force impie (+1 en force)
- Favori des Dieux (Sauvegarde invulnérable +1)
- Pincés Broyeuses (+2 attaques avec -2 pour toucher et ignore les armures)
- Peau Visqueuse (-1 pour le toucher)
- Flammes Sacrées du Changement (-1 PV adverse pour chaque attaque portée contre lui)
- Sang acide (-1D3 PV adverse chaque fois qu'il subit des dommages)
- Couronne de Cornes (gagne la capacité Charge, s'il l'avait déjà elle est améliorée de +1 en force)
- Musc Soporifique (test de volonté adverse, si échec -1 attaque)

### **Fureur Primitive:**

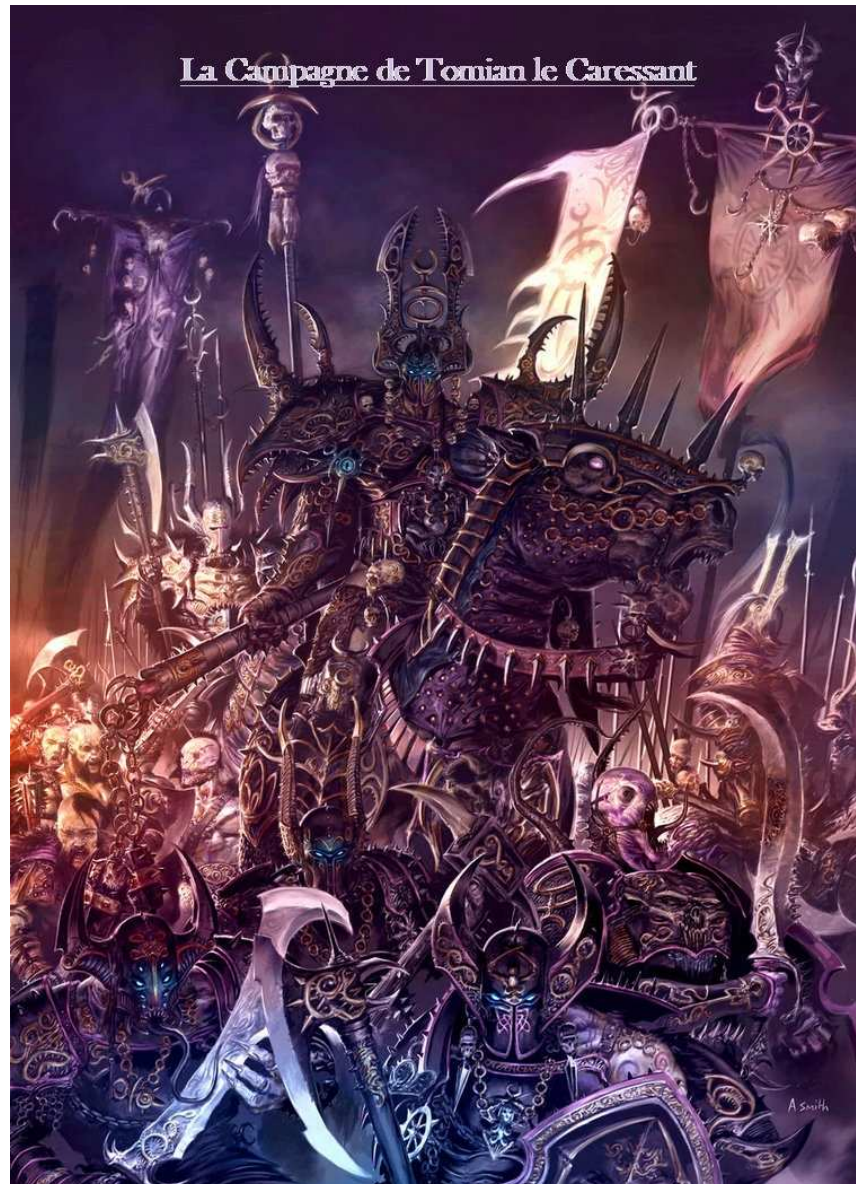
Chaque monstre sujet à cette règle doit lancer 1D6 au début de chaque phase des monstres; si le jet est réussi (difficulté renseignée entre parenthèses), le monstre peut relancer toutes ses attaques ratées pour ce tour.

### **Stupidité:**

La figurine qui possède cette règle doit réussir un test de Volonté au début de son tour s'il souhaite effectuer quelque action que ce soit (se déplacer, utiliser un objet, attaquer à distance, jeter un sort, employer une capacité spéciale,...), mis à part porter ses attaques normales et seulement s'il est déjà au contact avec un ennemi. En cas d'échec, l'action ainsi entreprise échoue et son tour de jeu se termine immédiatement.

### **Charge:**

Chaque monstre qui possède cette compétence spéciale inflige 1 touche automatique sans modificateur d'armure s'il parvient à se déplacer et attaquer dans le même tour. Afin de maximiser son utilisation, les monstres possédant cette compétence ne sont pas placés directement au contact, mais à distance et en quinconce dans la mesure de la place disponible.



# Tableau des monstres

2D6	Race et Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Nbre	Règles Spéciales
2	Lancez deux fois sur ce tableau													
3	Archers Ungors & Gors & Champion Homme-Bête	5	2	5+	3	3	5	4	1	40	-	1D6	2D6	Fureur Primitive (6+); armés d'arc (5+)
		5	4	-	3	4	6	4	1	125	-	1D6	1D6	Fureur Primitive (6+); Charge; Deux Armes
		5	5	3+	4	4	30	4	2	760	-	1/2 (5+)	1	Champion des Dieux Sombres; Charge; Fureur Primitive (5+); Arme Magique; Lancer <i>lances</i> (F8)
4	Minotaures	6	4	-	5	4	15	4	3	590	1	2D6	1D3 +3	Charge Furieuse; Arme Lourde ou deux Armes de Base (F+2 / A+1)
5	Chamane Homme-Bête & Archers Ungors & Bestigors & Champion Homme-Bête	5	3	-	3	4	15	4	2	590	-		1	Magie des Bêtes 1; Fureur Primitive (5+); Sceptre des Hardes (E+2); Résistance Magique (6+)
		5	2	5+	3	3	5	4	1	40	-	1D6	2D6	Fureur Primitive (6+); armés d'arcs (5+)
		5	4	-	4	4	12	3	1	300	2	1/2 (5+)	2D6	Fureur Primitive (6+); Armes Lourdes (F+2); Charge; Elus des Dieux Sombres
		5	5	3+	4	4	30	4	2	760	-	1/2 (5+)	1	Champion des Dieux Sombres; Charge; Fureur Primitive (5+); Arme Magique; Lancer <i>lances</i> (F8)
6	Champion Minotaure	6	5	-	5	5	30	4	4	980	2	2D6	1	Charge Furieuse (1D3); Frénésie; Arme Lourde ou deux Armes de Base (F+2 / A+1); Elu des Dieux Sombres
7	Bestigors & Grand Chamane Homme-Bête & Champion Homme-Bête	5	4	-	4	4	12	3	1	300	2	1/2 (5+)	2D6	Fureur Primitive (6+); Armes Lourdes (F+2); Charge; Elus des Dieux Sombres
		5	3	-	4	5	30	4	2	1180	-	1D6	1	Magie des Bêtes 2; Fureur Primitive (5+); Sceptre des Hardes (E+2); Résistance Magique (5+)
		5	5	3+	4	4	30	4	2	760	-	1/2 (5+)	1	Champion des Dieux Sombres; Charge; Fureur Primitive (5+); Arme Magique; Lancer <i>lances</i> (F8)
8	Archers Ungors & Gors & Bestigors	5	2	5+	3	3	5	4	1	40	-	1D6	1D6	Fureur Primitive (6+); armés d'arc (5+)
		5	4	-	3	4	6	4	1	125	-	1D6	2D6	Fureur Primitive (6+); Charge; Deux Armes
		5	4	-	4	4	12	3	1	300	2	1/2 (5+)	1D6	Fureur Primitive (6+); Armes Lourdes (F+2); Charge; Elus des Dieux Sombres
9	Minotaures	6	4	-	5	4	15	4	3	590	1	2D6	1D6 +2	Charge Furieuse; Arme Lourde ou deux Armes de Base (F+2 / A+1)



2D6	Race et Type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom	Nbre	Règles Spéciales
10	Chamane Homme-Bête &	5	3	-	3	4	15	4	2	590	-	1	1	Magie des Bêtes 1; Fureur Primitive (5+); Sceptre des Hardes (E+2); Résistance Magique (6+) Fureur Primitive (6+); armés d'arcs (5+) Fureur Primitive (6+); Armes Lourdes (F+2); Charge; Elus des Dieux Sombres Champion des Dieux Sombres; Charge; Fureur Primitive (5+); Arme Magique; Lancer <i>lances</i> (F8)
	Archers Ungors &	5	2	5+	3	3	5	4	1	40	-	1D6	2D6	
	Bestigors &	5	4	-	4	4	12	3	1	300	2	1/2 (5+)	2D6	
	Champion Homme-Bête	5	5	3+	4	4	30	4	2	760	-	1/2 (5+)	1	
11	Champion Minotaure	6	5	-	5	5	30	4	4	980	2	2D6	1	Charge Furieuse (1D3); Frénésie; Arme Lourde ou deux Armes de Base (F+2 / A+1); Elu des Dieux Sombres
12	Archers Ungors & Minotaures	5	2	5+	3	3	5	4	1	40	-	1D6	2D6	Fureur Primitive (6+); armés d'arcs (5+) Charge Furieuse; Arme Lourde ou deux Armes de Base (F+2 / A+1)
		6	4	-	5	4	15	4	3	590	1	2D6	3	

