

WARHAMMER

40,000

DÉMONS DU CHAOS



WARHAMMER
40,000
CODIX

MISE À JOUR OFFICIELLE

GAMES
WORKSHOP

CHARS TRAQUEURS DE SLAANESH

LES MACHINES DE SOUFFRANCE EXTATIQUE

Tiré à vive allure par un attelage de montures de Slaanesh, le char traqueur fend l'air dans un tourbillon aveuglant de couleurs chatoyantes. Le grincement discordant des essieux de métal est pareil à un hurlement d'âmes tourmentées, une affreuse cacophonie dont les hullements se mêlent aux incantations des démonettes et aux pas mélodieux des montures. Lorsque le char percute sa cible, les démonettes éclatent de rire et dansent sur les jogs et les barres d'attelage, tout en évenrant leurs victimes par des coups de taille qui décrivent de grands arcs d'entraîlles sanglantes.

TRAQUEURS EXALTÉS DE SLAANESH

Les chars traqueurs exaltés sont hérissés de lames effilées comme des rasoirs. En fait, l'essieu arrière tout entier n'est qu'une masse de métal en rotation; quiconque a l'infortune de tomber dessous se trouve immédiatement réduit à l'état de pulpe sanguinolante. Aussi spectaculaire que soit la mort physique des victimes, leurs misérables âmes connaissent un tourment bien pire. Les lames ensorcelées se plantent profondément dans les restes des défunts, et les entraînent au cœur du maelström de métal. Les chars exaltés recherchent les concentrations adverses les plus denses, pour les labourer dans un paroxysme d'extase hystérique.



| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|----------------------|------------|----|-----|-----|------|----|---|----|-----|
| Tentatrice exaltée | 5 | 0 | 3 | 3 | 1 | 6 | 4 | 10 | - |
| | rBlindages | | | | | | | | |
| | | CT | Av. | Fl. | Arr. | PC | | | |
| Char traqueur | | 0 | 11 | 11 | 10 | 2 | | | |
| Char traqueur exalté | | 0 | 11 | 11 | 10 | 4 | | | |

Type d'unité:

Tentatrice exaltée: Infanterie (personnage).

Char traqueur de Slaanesh/char traqueur exalté de Slaanesh: Véhicule (chariot, rapide, découvert)

Capacité de Transport: 1 (tentatrice exaltée ou héraut de Slaanesh seulement)

Dons démoniaques: Aura de séduction, pinces acérées.

Règles spéciales:

Tentatrice exaltée: Démon.

Char traqueur/char traqueur exalté de Slaanesh:

Démon, course, déchiqueteur.

Note du concepteur: Une tentatrice exaltée ne peut pas débarquer d'un char traqueur ou d'un char traqueur exalté. Quand un char traqueur ou un char traqueur exalté occupé par une tentatrice exaltée est détruit, la tentatrice exaltée est retirée du jeu comme perte.



CHARS DE SLAANESH

LES ENGINS DÉCHIQUETEURS D'ÂMES

L'anarchie et les conflits incessants qui caractérisent les royaumes du Chaos ont toujours entravé la quête de perfection de Slaanesh, en laissant ses terres sacrées jonchées de cadavres disgracieux, comme autant de pétales fanés d'une plante particulièrement repoussante. D'étranges machines nommées chars de Slaanesh vont et viennent à travers les plaines d'albâtre, où leurs lames débitent et hachent la chair abandonnée, pour en faire de petits lambeaux aisément assimilables par la flore diaphane de Slaanesh.

Bien entendu, pour des êtres aussi égoïstes et lascifs que les démonettes, la production d'engrais pour le jardin de leur maître est pire qu'une tâche ingrate, c'est une sale corvée. On n'en retire nulle émotion, nulle sensation de tourment exacerbé à savourer. C'est pour cela que dans un premier temps, seules les créatures qui avaient eu le malheur de déplaire à Slaanesh finissaient comme équipage de ces chars.

Et pourtant, les démonettes sont aussi rusées que cruelles, et il ne fallut guère attendre avant que deux servantes de Slaanesh particulièrement roublardes défient leur maître. Durant le Massacre de Scintilla Prime, les Démonettes mirent en œuvre leur char, non plus pour "faire le ménage", mais au cœur des combats. Les lames prévues pour les cadavres pourrissants attaquaient tout aussi bien la chair des gardes impériaux envoyés pour les arrêter. Les têtes et les membres volaient comme la paille hors d'une batteuse; des gerbes de sang éclaboussaient les montures et l'équipage du char. Et pourtant, les démonettes n'y prenaient pas garde. Elles étaient prises d'une ferveur guerrière extatique comme elles n'en avaient jamais connue, car, dans leur quête d'excès, elles avaient lié leurs sens aux lames de leur machine. Comme tout ce qui provenait des terres fielleuses de Slaanesh, le métal dont était fait le char était accordé aux émotions des vivants. Tandis que les lames plongeaient dans les chairs, la souffrance des victimes se transmutait en un encens spirituel si enivrant qu'il plongeait les démonettes dans une frénésie passionnée.

Quand Slaanesh eut vent de ce qui s'était passé, il en fut fort courroucé. Mais il était, d'un autre côté, satisfait du carnage commis par cet unique char – les armées de Slaanesh avaient toujours été moins fortes que celles de ses sombres frères, et tout ce qui pouvait redresser la balance était un motif de satisfaction. Le Prince du Chaos décréta que monter un char ne serait plus une disgrâce, mais une distinction guerrière honorifique. Depuis, les chars sont à l'avant-garde, et leurs lames déchirent et mutilent quiconque se trouve sur leur chemin. Quant aux deux démonettes rebelles, Slaanesh les transmuta en marbre insensible et les installa tout au bout de sa route, le dos à jamais tourné à la gloire décadente qu'elles recherchaient. Aujourd'hui encore, les damnées servent d'avertissement muet pour les séides du Sombre Prince: malheur à ceux qui bafouent Sa volonté.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------------------|----|----|----|----|----|---|---|----|----------|
| Tentatrice Exaltée | 5 | 0 | 3 | 3 | 1 | 6 | 4 | 10 | - |
| | | | | | | | | | Blindage |
| Char de Slaanesh | | 0 | 11 | 11 | 10 | 2 | | | |

Type d'unité:

Tentatrice exaltée: Infanterie (personnage).
Char de Slaanesh: Véhicule (chariot, rapide, découvert).

Capacité de Transport: 1 (tentatrice exaltée seulement)

Dons démoniaques: Aura de séduction, pinces acérées.

Règles spéciales:

Tentatrice exaltée: Démon, senteur d'âme.

Senteur d'âme: Quand une figurine dotée de cette règle frappe au corps à corps, elle gagne un nombre d'Attaques bonus égal au nombre de PV que le Char de Slaanesh a fait perdre à ce tour par la règle *marteau de fureur*.

Char de Slaanesh: Démon, course, déchiqueteur.

Déchiqueteur: Les Attaques de *marteau de fureur* de cette figurine sont résolues à F4 PA-, avec la règle *perforant*. De plus, quand cette figurine charge, elle inflige 1D6 attaques de *marteau de fureur* par Point de Coque qu'il lui reste, au lieu du nombre habituel.

Note du concepteur: Quand un char de Slaanesh est détruit, son auge est également retiré comme perte.



INCENDIAIRES DE TZEENTCH

LES CHANTRES DU VÉRITABLE FEU DU CHANGEMENT

Les incendiaires se déplacent en bondissant d'une façon qui pourrait sembler cocasse à des yeux non avertis. Mais les rires laissent rapidement place à la panique, quand les flammes irisées du Warp, au lieu de couler de ses bras tendus, prennent vie en rugissant tel le souffle d'un lance-flammes. Les effets du feu du Changement sont aussi imprévisibles que dévastateurs, infligeant d'innombrables mutations en un clin d'œil. Le souffle psychique ardent peut aussi bien incendier l'âme d'un homme que soigner ses blessures, à la stupeur de tous. De tels phénomènes suscitent invariablement un tonnerre d'acclamations et d'applaudissements de la part des horreurs roses qui en sont témoins.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-------------|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Incendiaire | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 10 | - |
| Pyrobole | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 10 | - |

Type d'unité:

Infanterie de Saut.

Pyrobole: Infanterie de Saut (personnage).

Dons Démoniaques: Vent du Chaos, éclair Warp.

Règles Spéciales: Démon.



HURLEURS

LES PRÉDATEURS AÉRIENS DE TZEENTCH

Les hurleurs de Tzeentch sont des êtres magiques qui nagent en bancs dans l'Immaterium, portés par les courants d'énergie psychique favorables, traquant les esprits vulnérables pour s'en nourrir. Attirés par l'écho des âmes des mortels, les hurleurs suivent fréquemment les astronefs dans le Warp, en testant leurs champs protecteurs psychiques jusqu'à ce qu'ils trouvent une faiblesse à exploiter. À la première occasion, les hurleurs se ruent à travers une faille dans les boucliers pour atteindre la coque du vaisseau, ils creusent une brèche dans le blindage avec leurs dents semblables à celles de lamproies démoniaques, et se faufilent à l'intérieur pour se repaître des âmes des passagers terrifiés. Quand ils se manifestent dans l'univers matériel, les hurleurs prennent la forme de créatures bizarres, vaguement discoides, qui glissent dans les airs, tranchent les gorges et sectionnent les tendons avec leurs crocs acérés et leur queue barbelée. Lorsque les victimes s'effondrent et que leurs âmes s'échappent, les hurleurs font soudain volte-face pour s'emparer de ces proies fantomatiques, comme des rapaces fondraient sur des colombes.

Hurleur

| CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| 3 | 0 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 10 | - |

Type d'unité:

Motojets.

Règles spéciales: Démon.

Morsure de lamproie: Les mandibules des hurleurs de Tzeentch peuvent engendrer un feu démoniaque.

| Portée | F | PA | Type |
|--------|---|----|-----------------------------|
| - | 5 | 2 | Mêlée, fileau des blindages |

Attaques au passage: Si une unité de Hurleurs survole, durant son déplacement de *turbo-boost*, une ou plusieurs unités ennemies non-engagées, l'une d'elles subit 1D3 touches de F4 PA- par hurleur l'ayant survolée. Allouez les blessures d'après la position finale des hurleurs. Les véhicules sont touchés sur leur Blindage de flanc.

ÉLITE

INCENDIAIRES DE TZEENTCH

COÛT : 69 POINTS

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-------------|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Incendiaire | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 10 | - |
| Pyrobole | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 10 | - |

Options:

- Peut inclure jusqu'à six Incendiaires de Tzeentch supplémentaires 23 pts/figurine
- Un Incendiaire peut être promu Pyrobole 5 pts

Type d'Unité:
Infanterie de Saut

Dons démoniaques:
Vent du Chaos,
éclair Warp.

Composition d'unité:
3 Incendiaires
de Tzeentch

Règles Spéciales:
Démon.



ATTAQUE RAPIDE

HURLEURS DE TZEENTCH

COÛT : 75 POINTS

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|----------|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Hurleurs | 3 | 0 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 10 | - |

Type d'Unité:
Motojets

Composition d'unité:
3 hurleurs de Tzeentch

Règles Spéciales:
Démon, attaques
au passage, morsure
de lamproie.

Options:

- Peut inclure jusqu'à six hurleurs supplémentaires 25 pts/figurine

CHAR DE SLAANESH

COÛT : 60 POINTS

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------------------|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Tentatrice Exaltée | 5 | 0 | 3 | 3 | 1 | 5 | 4 | 10 | - |

| Blindage | | | | | |
|------------------|----|-----|-----|------|----|
| | CT | Av. | Fl. | Arr. | PC |
| Char de Slaanesh | 0 | 11 | 11 | 10 | 2 |

Composition d'unité:
1 Tentatrice exaltée
1 char de Slaanesh

Capacité de Transport:
1 (Tentatrice Exaltée
seulement)

Dons démoniaques:

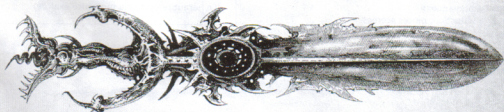
Aura de Séduction, Pincés Acérées.

Type d'unité:

Tentatrice: Infanterie (personnage)
Char de Slaanesh: Véhicule (chariot, rapide, découvert)

Règles spéciales:

Démon, course, senteur d'âme (tentatrice exaltée
seulement), déchetueur (char de Slaanesh).



SOUTIEN

CAVALCADE DE TRAQUEURS

Chaque cavalcade de traqueurs est un escadron de 1-3 figurines, composé de chars traqueurs ou de chars traqueurs exaltés de Slaanesh, selon n'importe quelle combinaison.

CHAR TRAQUEUR DE SLAANESH

COÛT: 40 POINTS

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---------------------------|----|-----|-----|------|----|---|---|----|-----|
| Tentatrice Exaltée | 5 | 0 | 3 | 3 | 1 | 6 | 4 | 10 | - |
| Blindage | | | | | | | | | |
| | CT | Av. | Fl. | Arr. | PC | | | | |
| Char Traqueur de Slaanesh | 0 | 11 | 11 | 10 | 2 | | | | |

Type d'unité:

Tentatrice Exaltée:
 Infanterie (personnage)
 Char traqueur: Véhicule
 (chariot, rapide, découvert)

Composition d'unité:

1 tentatrice exaltée
 1 char traqueur

Capacité de Transport:

1 (tentatrice exaltée ou héraut de Slaanesh seulement)

Dons Démoniaques:

Aura de séduction, pincés acérées.

Règles spéciales:

Tentatrice exaltée: Démon.
 Char traqueur: Démon, course, déchiqueteur.

Options:

Note du concepteur: Une tentatrice exaltée ne peut pas débarquer d'un char traqueur. Quand un char traqueur occupé par une tentatrice exaltée est détruit, la tentatrice exaltée est retirée du jeu comme perte.

CHAR TRAQUEUR EXALTÉ DE SLAANESH

COÛT: 90 POINTS

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|----------------------------------|----|-----|-----|------|----|---|---|----|-----|
| Tentatrice Exaltée | 5 | 0 | 3 | 3 | 1 | 6 | 4 | 10 | - |
| Blindage | | | | | | | | | |
| | CT | Av. | Fl. | Arr. | PC | | | | |
| Char Traqueur Exalté de Slaanesh | 0 | 11 | 11 | 10 | 4 | | | | |

Type d'unité:

Tentatrice exaltée:
 Infanterie (personnage)
 Char traqueur exalté:
 Véhicule (chariot, rapide,
 découvert)

Composition d'unité:

1 tentatrice exaltée
 1 char traqueur exalté

Règles Spéciales:

Tentatrice exaltée: Démon.
 Char traqueur: Démon, course, déchiqueteur.

Options:

Note du concepteur: Une tentatrice exaltée ne peut pas débarquer d'un char traqueur. Quand un char traqueur occupé par une tentatrice exaltée est détruit, la tentatrice exaltée est retirée du jeu comme perte.

Hérauts de Slaanesh

Un Héraut de Slaanesh peut avoir l'une des options suivantes:

- Monture de Slaanesh 15 points
- Char traqueur 30 points
 (Le héraut remplace la tentatrice exaltée)
- Char traqueur exalté 80 points
 (Le héraut remplace la tentatrice exaltée)

