



# Les Sectateurs du Chaos

Si le culte des possédés s'est rendu célèbre dans la cité dévastée de Mordheim, les engeances du chaos n'en restent pas moins présentes sur le reste des territoires des hommes, elles sont simplement moins visibles et se retiennent d'attirer l'attention sur leurs sombre culte pour attendre tapies dans l'ombre, le moment opportun pour agir et semer chaos et discorde sur le monde de la surface. La plus répandue de ces engeance est le culte des sectateurs du chaos, disciples noirs et surnois des dieux sombres, et dont les temples secrets le plus souvent souterrains sont disséminés au sein même des fastueuses et si pieuses cités de l'Empire. Ces sectateurs se regroupent en de petites assemblée n'excédant jamais 12 membres pour éviter de trop attirer l'attention sur eux, et contrecarrer les tentatives d'infiltration de leur groupe par les chasseurs de sorcières ou autres disciples des cultes de l'Empire.

## Règles Spéciales

**Emprise du chaos :** Même s'ils sont moins présents et infestés par les dieux sombres que leurs cousins possédés, les sectateurs du chaos n'en sont pas moins déjà corrompus par les entités qu'ils servent et sont ainsi traités comme les bandes de possédés pour tout ce qui concerne le traitement des prisonniers ou l'embauche de francs tireurs.

**Récompenses démoniaques :** En tant qu'âmes fraîchement corrompue, aucun des membres des sectateurs du chaos (hormis les enfants du chaos) n'est autorisé à débiter sa carrière avec une mutation, cependant les héros de la bande qui le souhaitent peuvent adresser une prière à leur dieu démoniaque à la place de choisir une compétence à la suite d'un jet de progression. Vous pouvez alors lancer 2D6 et vous reporter à la table des récompenses du seigneur des ombres.

**Le voile :** Les sectateurs du chaos ont une règle d'or, celle de rester inaperçus pour éviter d'être traqués sans relâche, aussi si vous jouez avec les règles optionnelles jour/nuit, les personnages qui auront choisis **une** mutation « visible » tâcheront de la masquer lors des batailles qui ont lieu durant la journée. Ils ne seront donc pas autorisés à se servir de cette

mutation avant la tombée de la nuit et ne pourront donc pas profiter du bonus qu'elle confère. De même, l'enfant du chaos ainsi que les personnages devenus possédés et ceux affublés d'une seconde mutation visible ou plus ne pourront plus du tout sortir le jour et devront attendre la nuit pour rejoindre leur groupe. Les mutations visibles sont les suivantes : Pince – Tentacule – Epines – Queue de scorpion – Bras supplémentaire. Les autres plus discrètes attirent moins l'attention et ne sont pas concernées par cette règle.

**Chef :** Lorsque le magister se fait tuer ou quitte la bande, c'est le disciple qui devient automatiquement le chef de bande, il devient par là même magister et pourra se choisir un nouveau disciple. Si la bande ne comprend pas de disciple à la disparition du magister, c'est le héros qui comprend le plus haut commandement qui devient chef de bande, mais seulement le temps de recruter un nouveau disciple qui deviendra le nouveau magister et chef de bande.

## Choix Des guerriers

Une bande de sectateurs du chaos doit inclure au moins trois figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 Couronnes d'or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers de la bande est de 12.

**Magister :** Chaque bande de sectateurs du chaos doit avoir un seul magister, ni plus, ni moins.

**Gardes noirs :** Votre bande peut inclure jusqu'à 3 gardes noirs.

**Disciple :** Votre bande peut inclure un seul disciple.

**Damnés :** Votre bande peut inclure jusqu'à 5 damnés.

**Initiés :** Votre bande peut inclure autant d'initiés que vous le voulez.

**Enfant du chaos :** Votre bande peut inclure un seul enfant du chaos.

## Expérience De départ

Un **magister** débute avec 20 points d'expérience.

Un **Garde noir** débute avec 8 points d'expérience.

Un **disciple** débute avec 8 points d'expérience.

Les **hommes de mains** débutent avec 0 point d'expérience.

# Tableau De Compétences Des Sectateurs Du Chaos

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse
Magister	✓		✓		✓
Gardes noirs	✓			✓	✓
Disciple	✓		✓		✓

## Listes D'équipement Des Sectateurs Du Chaos

### Armes de corps à corps

Dague ( première gratuite)	2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Epée	10 CO
Lance	10 CO
Hallebarde	10 CO
Arme à deux mains	15 CO

### Armes de tir

Arc court	5 CO
Arc	10 CO

### Armures

Armure légère	20 CO
Armure lourde	50 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO

### LISTE D'EQUIPEMENT DES DAMNES

#### Armes de corps à corps

Dague ( première gratuite)	2 CO
Masse	3 CO
Marteau	5 CO
Hache	10 CO
Epée	10 CO
Arme à deux mains	15 CO
Fléau	15 CO

#### Armes de tir

Aucune

#### Armures

Armure légère	20 CO
Armure lourde	50 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO





## 1 Magister

### 70 Couronnes d'or

Les magisters mènent les serviteurs des cultes des dieux du chaos. Ils ont reçu d'eux des pouvoirs magiques. Fervents adeptes des sombres savoirs, ils sont entièrement dévoués à l'avènement du chaos.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	4	3	3	1	3	1	8

**Armes/armures :** Le magister peut s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des sectateurs du chaos.

### REGLES SPECIALES

**Chef :** Toute figurine à moins de 6ps du Magister peut utiliser le commandement de ce dernier pour ses tests.

**Sorcier :** Le Magister est un sorcier utilisant les *rituels du chaos*. Voir la section *Magie* pour plus de détails.

## 03 Gardes noirs

### 25 Couronnes d'or

Les gardes noirs sont la main armée des bandes de sectateurs du chaos. Peu enclins à comprendre les arcanes des sombres savoirs, ils n'en sont pas moins de fervents adorateurs des dieux du chaos et bénéficient parfois de leurs récompenses pour les plus méritants d'entre eux. Fiers combattants, ils font de redoutables adversaires pour qui voudrait s'en prendre à leur culte.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

**Armes/armures :** Les gardes noirs peuvent s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des sectateurs du chaos.

## 01 Disciple

### 40 Couronnes d'or

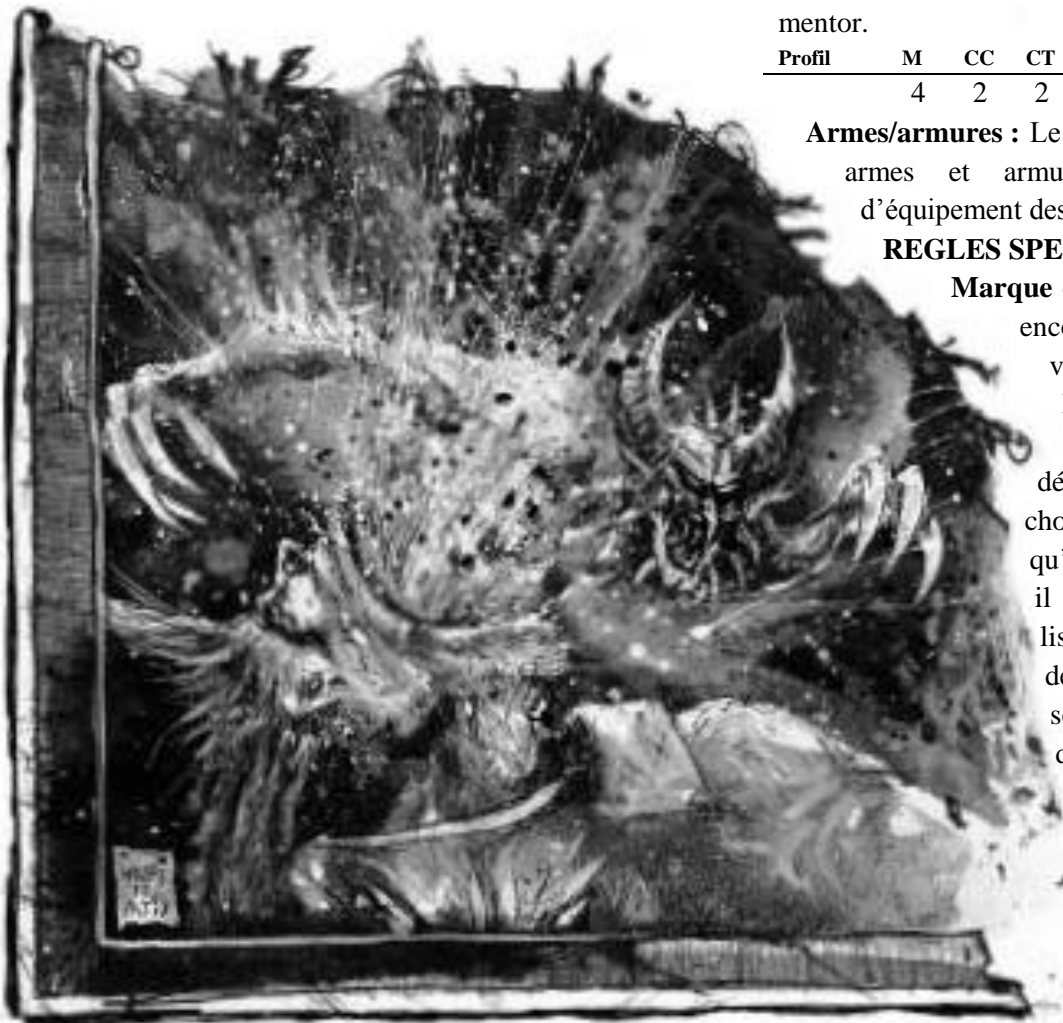
Les disciples sont les apprentis des magisters du chaos, d'eux ils reçoivent les sombres enseignements des dieux du chaos, aspirant bientôt à seconder ou remplacer leur mentor.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	2	3	3	1	3	1	7

**Armes/armures :** Le disciple peut s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des sectateurs du chaos.

### REGLES SPECIALES

**Marque du chaos :** Bien que n'étant pas encore sorcier, un disciple a voué sa vie et ses compétences à l'apprentissage des savoirs les plus sombres de la magie démoniaque. Lorsqu'un disciple choisit la compétence *sorcier* et qu'il obtient un *grimoire de magie*, il choisit alors ses sorts dans la liste des *rituels du chaos*, au lieu de la *magie mineure*. Voir la section *Magie* pour plus de détails.





## 0-5 Damnés

### 35 Couronnes d'or

Les damnés sont des hommes que les possessions démoniaques très fréquentes dont ils sont le sujet au cours des messes noires de leur culte, ont finis par rendre complètement fous. Les démons ont quitté le corps de ces hommes mais leurs esprits sont restés choqués par ces expériences atroces.

Leur force de déments contribue à faire des damnés de redoutables combattants. Les autres membres des bandes de sectateurs du chaos les regardent comme des saints avec un mélange de terreur et d'admiration, et ne s'opposeront jamais à la libération de leur rage en combat. Dans leurs âmes torturées, les damnés pensent toujours être des démons. Ils portent d'horribles masques censés représenter des visages démoniaques ainsi que des armures écailleuses pour se donner l'apparence de démons.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	2	4	3	1	3	1	7

**Armes/armures :** Les damnés peuvent s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des damnés.

### REGLES SPECIALES

**Déments :** Les damnés ont été rendus fous par la possession et ne connaissent pas la peur. Ils réussissent automatiquement tous les tests de commandement qu'ils pourraient avoir à passer. Les damnés ne peuvent jamais devenir chef de bande.



## Initiés

### 25 Couronnes d'or

Les initiés sont les adeptes du chaos aspirant à la damnation. Leurs actes immondes les ont conduits jusqu'aux confins de la folie.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Armes/armures :** Les initiés peuvent s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des sectateurs du chaos.



## 0-1 Enfant du chaos

### 180 Couronnes d'or

A l'origine humains, ces monstres informes corrompus par les dieux du chaos n'ont aujourd'hui plus rien à voir avec ce qu'ils furent. Leur apparence même est hautement imprévisible et il n'en existe pas deux de semblables puisqu'ils doivent leur aspect à la volonté changeante de leurs dieux. Un enfant peut avoir muté et compter plusieurs membres, des pinces ou des griffes, une carapace, des ailes, des yeux ou des bouches multiples.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	2D6	3	0	4	5	3	2	D6+1	10

**Armes/armures :** Aucune. Les enfants du chaos combattent avec leurs griffes tentacules crocs et autres armes naturelles.

### REGLES SPECIALES

**Attaque spéciale :** Lancez un D6 au début de chaque phase de corps à corps pour déterminer le nombre d'attaques dont dispose l'enfant du chaos pour ce tour.

**Peur :** Horribles et repoussantes créatures contre-nature, les enfants du chaos provoquent la peur.

**Mouvement spécial :** Les enfants du chaos avancent de 2D6ps droit devant eux lors de chacune de leurs phases de mouvement. Leur joueur peut changer son orientation avant ce mouvement pour lui insuffler la direction de son choix. Ils ne doublent jamais leur mouvement en charge, à la place, si leur mouvement les amène en contact avec une figurine ennemie, ils sont considérés comme ayant chargé.

**Immunisés à la psychologie :** Les enfants du chaos sont des créatures ayant perdu toute trace d'intellect, ils ne connaissent pas la peur d'être blessé ou tués. Ils réussissent automatiquement tous les tests de commandement qu'ils auraient à passer.

**Pas d'cerveau :** Les enfants du chaos n'ont plus que des vestiges de leur cerveau d'origine et ne gagnent jamais d'expérience.

**Grandes cibles :** Les enfants du chaos sont d'immenses amas de chair et de membres et sont traités comme une grande cible lorsqu'on tente de leur tirer dessus.

**Créatures de la nuit :** Les enfants du chaos sont une engeance démoniaque des dieux du chaos. SI vous jouez les règles optionnelles jour/nuit, ces créatures ne sortiront jamais que la nuit, le risque en journée serait trop grand d'attirer tous les dévots sigmarites et autres chasseurs de sorcières sur la bande