

# Supplément Space Marines du Chaos



## Les Emperor's Children



# Supplément Space Marines du Chaos : les Emperor's Children

Les Emperor's Children, à l'image de Fulgrim, leur Primarque, étaient portés sur les arts et cherchaient à atteindre, dans tout domaine, la Perfection. Au bout du chemin de la Grande Croisade, ils ne trouvèrent cependant que la dépravation : corrompus par Slaanesh, le dieu du plaisir et de la luxure, la fière Légion sombra dans la plus pure décadence.

L'Hérésie vit l'apparition des premières armes soniques, ainsi que des premières alliances avec les démons de Slaanesh. Les Emperor's Children démontrèrent également, à cette époque, à quel point ils étaient devenus indignes de confiance, que ce fut en s'amusant à exterminer les populations civiles au lieu d'attaquer le Palais Impérial sur Terra, ou en se lançant dans des raids contre les autres Légions Renégates après la débâcle, allant jusqu'à voler aux Sons of Horus le corps de leur Primarque pour l'étudier et ... le clôner.

L'arrogance et l'individualisme primaient parmi les gradés d'une Légion qui finit par se diviser en une multitude de bandes éparses et autonomes, aidée en cela par la réclusion volontaire de Fulgrim sur une planète non-répertoriée que lui offrit Slaanesh en récompense de son apo théose.

Certains Emperor's Children ont bien essayé de le retrouver, en vain. Le Primarque-Démon ne fit plus que quelques apparitions aussi fugaces que mémorables, notamment pour trancher la gorge de son frère Roboute Guilliman. Aujourd'hui, cependant, à l'heure de la XIIIème Croisade Noire d'Abaddon, la rumeur selon laquelle Fulgrim réapparaîtrait plus fréquemment pour mener ses anciens guerriers à la bataille se répand comme une traînée de poudre. Il se sussure même qu'il serait prêt à réunir plusieurs bandes importantes et que ses officiers les plus glorieux, comme Lucius ou Julius Kaesoron, se rallieraient à nouveau sous sa bannière hérétique.

Ce document présente des règles maison applicables à tout détachement ou formation Space Marines du Chaos transformée en son équivalent "Emperor's Children" (règles spéciales, reliques et traits de Seigneur de Guerre), un super-détachement, des formations spécifiques, ainsi que le Primarque Démon de la Légion, Fulgrim, en tant que Seigneur des Batailles.

Une armée « Emperor's Children » est axée sur le corps-à-corps (et la rapidité à y parvenir), les attaques de flanc (pour profiter de « Sens aiguisés », ainsi que pour refléter leurs tactiques de combat pré-hérésie), le tout renforcé par un armement sonique amélioré et des démons/pouvoirs de Slaanesh (un peu comme pour le « Khorne Daemonkin », si ce n'est que leur faction reste « Space Marines du Chaos »).



# Détachements Emperor's Children

Cette section détaille la plupart des règles pour jouer une armée de Emperor's Children à Warhammer 40000. Vous avez cependant toujours besoin du Codex « Space Marines du Chaos » pour sélectionner vos unités et leur équipement.

Tout détachement/formation « Space Marines du Chaos » peut également devenir un(e) détachement/formation « Emperor's Children » pour, dès lors, bénéficier des règles ci-dessous.

## Armes soniques

- ☞ Une arme avec le trait « Lourde » par escouade ou véhicule peut être gratuitement remplacée par un destructeur sonique.
- ☞ Tout personnage peut être équipé d'une sirène de mort.
- ☞ La portée des cacophones est doublée (12''). Les Métabrutus peuvent être équipés de cacophones.

## Elus de Slaanesh

- ☞ Toutes les unités et personnages d'un détachement Emperor's Children qui en ont la possibilité doivent acheter la « Marque de Slaanesh ».
- ☞ Les unités et personnages qui ont le trait « Démon » gagnent, cependant, automatiquement (et gratuitement) le trait « Démon de Slaanesh ».
- ☞ Les Sorciers et Prince-Démons peuvent également remplacer la discipline « Slaanesh » par celle de « l'Excès » des Démons du Chaos. Ils ne peuvent, par contre, invoquer que des « Démons de Slaanesh » avec la Démonologie Maléfique.
- ☞ Si le Seigneur de Guerre de l'armée est issu d'un détachement « Emperor's Children », il peut relancer son « Trait du Seigneur de Guerre ».

## Artefacts du Chaos

Les personnages d'un détachement « Emperor's Children » qui peuvent sélectionner un ou plusieurs Artefacts du Chaos peuvent choisir des artefacts du Codex « Space Marines du Chaos » et/ou des reliques de ce supplément.

## Traits du Seigneur de Guerre

Si le Seigneur de Guerre de l'armée fait partie d'un détachement « Emperor's Children », il peut générer son Trait de Seigneur de Guerre soit dans l'un des tableaux du livre de règles, soit dans celui du Codex « Space Marines du Chaos » (ou « Démons de Slaanesh » s'il est issu de ce Codex), soit dans le tableau à droite.

## Traits du Seigneur de Guerre

### D6 Trait

**1 Apôtre de Slaanesh :** *Le seigneur de guerre place sa Foi et son Dieu au-dessus de tout autre chose.* Le Seigneur de Guerre gagne le trait « Zélote ». S'il dispose déjà de ce trait, il gagne le trait « Ennemi juré (Eldars) ».

**2 Stratégie de la Pince :** *« Attaquer par le centre ne sert qu'à distraire l'adversaire afin de pouvoir le contourner. » - Julius Kaesoron au Capitaine Demeter, pendant la campagne contre les Laers.* Le Seigneur de Guerre peut donner le trait « Attaque de flanc » à 1D3 unités de son armée.

**3 Icône Vivant :** *Lorsque la douleur devient plaisir, et le plaisir devient victoire.* Le Seigneur de Guerre, ainsi que son unité, gagne le trait « Insensible à la douleur » (ou améliore ce trait de 1 s'il le possède déjà).

**4 Maîtrise Sonique :** *Entendez la plainte du Warp, écoutez le chant de Slaanesh.* Les armes soniques situées à 12'' du Seigneur de Guerre gagnent le trait « Arme de Maître ».

**5 Aura de Consentement :** *Le Seigneur de Guerre dégage une aura tellement enivrante que ses adversaires hésitent à le frapper.* Les figurines de toute unité engagée au corps-à-corps avec celle du Seigneur de Guerre diminuent leurs attaques (A) de 1.

**6 La Grande Assoiffée :** *Craignez la puissance de Slaanesh, et offrez-lui vos âmes !* Le Seigneur de Guerre gagne les traits « Ennemi juré (Eldars) » et « Démon de Slaanesh ».

# Reliques des Emperor's Children

Les reliques suivantes sont disponibles à tout personnage d'un détachement Emperor's Children en remplacement d'un artefact qui peut, par défaut, être choisi dans le Codex « Space Marines du Chaos ». Chacune d'elles (à l'exception de la « Lance Phénicienne » pour la formation « Lames Phéniciennes » uniquement) ne peut cependant être sélectionnée qu'une fois dans une armée (y compris celles portées par un personnage spécial éventuel).

**Amplificateur Warp ..... 20 points**  
*La mélodie discordante des disciples de Slaanesh est encore amplifiée par les tubes de cet orgue dément.*

Cet équipement doit être placé sur un véhicule. La force des armes soniques dans les 12" de celui-ci est augmentée de 1.

**Fouet de Luxure ..... 15 points**  
*Cette arme, plus qu'elle ne blesse, induit dans l'esprit de ses victimes des sensations de plaisir et de douleur.*

Les unités qui perdent un combat face à un personnage qui possède cette relique effectuent leur test de moral avec une pénalité de 1 à leur Cd.

**Armure de l'Exquise Décadence ..... 40 points**  
*La quintessence de la céramite mêlée à la substance psychotrope du Warp.*

Cette relique fournit une sauvegarde d'armure de 2+, ainsi que le trait « Démon de Slaanesh », à son porteur.



**Lance Phénicienne ..... 20 points**  
*Lance énergétique historique de l'élite de la Légion, la Garde Phénicienne et les Lames Palatines.*

Portée	F	PA	Type
Contact	+1/U*	2/3*	Mêlée, Deux mains

Les valeurs à gauche des « / » s'utilisent lors du tour auquel le porteur charge. Celles à droites sont utilisées pour tous les autres tours de combat.

**Pierre-Esprit Eldar ..... 40 points**  
*La possession d'une Pierre-Esprit Eldar « habitée » est un trésor sans égal aux yeux d'un adorateur de Slaanesh.*

Le personnage gagne les traits « Guerrier éternel » et « Volonté d'Adamantium ».

**Drogues de combat ..... 25 points**  
*Les Emperor's Children cherchent les sensations ultimes. Ils usent et abusent donc de nombreuses substances psychotropes et addictives. Certaines d'entre elles peuvent parfois changer le cours d'une bataille.*

Le personnage a préparé (ou fait préparer) des cocktails explosifs ! Au début de son tour, il peut permettre à une unité qui se trouve à 6" ou moins de lui, de lancer un dé sur la table suivante et d'appliquer les effets jusqu'au début de son prochain tour :

- |               |                            |
|---------------|----------------------------|
| 1. +1 attaque | 4. Rage                    |
| 2. +1 en CC   | 5. Charge furieuse         |
| 3. Course     | 6. Insensible à la douleur |



# Manécantrie Perverse

La Manécantrie Perverse est un type spécial de Détachement qui peut être inclus dans toute armée réglementaire. Contrairement aux détachements présentés dans « Warhammer 40,000 : Les Règles », celui-ci est composé de formations et d'unités au lieu de rôles tactiques.

En principe, une unité ne peut pas appartenir à plus d'un Détachement, mais les unités d'une formation incorporée à une Manécantrie Perverse font exception. Elles sont à la fois un élément de leur formation et du détachement, dont elles suivent les bonus de commandement et les règles spéciales associées. Si votre Seigneur de Guerre fait partie d'une formation d'une Manécantrie Perverse, cette dernière est votre Détachement Principal.

Ce détachement doit inclure au moins un choix de base. Pour chacun d'eux, vous devez également, à votre convenance, inclure entre 1 et 6 choix auxiliaires et 0 à 3 légendaires. Le détachement « Manécantrie Perverse » ainsi que toutes les formations décrites ci-dessous sont à la fois des détachements « Emperor's Children » et « Space Marines du Chaos » (faction à laquelle ils appartiennent), même lorsqu'elles proviennent d'un autre Codex ou Supplément (elles ne sont plus « Black Legion », « Crimson Slaughter » ou « Démon du Chaos », et perdent donc les avantages liés, mais deviennent « Emperor's Children » tout en restant/devenant « Space Marines du Chaos »).

Les « { } » suivant le nom d'une formation indiquent le nom original. L'inscription « {unités} » signifie que l'entrée concernée n'est pas une formation : c'est juste un groupe d'unités sans règles spéciales (à l'exception de celles de la Manécantrie Perverse) et qui ne peut être choisi tel quel en-dehors d'une Manécantrie Perverse.

A noter que Lucius et Fabius Bile (personnages nommés du Codex « Space Marines du Chaos ») peuvent remplacer n'importe quel Seigneur du Chaos au sein d'une Manécantrie. Fabius Bile peut également y prendre la place de n'importe quel Apôtre Noir. « Le Masque de Slaanesh » peut, lui, y remplacer tout « Héraut de Slaanesh ».

## Sens Exacerbés

Tous les personnages de ce détachement ont le trait « Sens Aiguës ». Les tests d'arrivée des réserves en « Attaque de flanc » sont, en outre, décalés de 1 tour (4+ au premier, 3+ au second, 2+ au troisième, automatique au quatrième).

## Numérologie Sacrée

Dès qu'une unité de ce détachement génère, avant relance, un résultat de « 6 » en additionnant les deux seuls dés qu'elle lance, ou deux « 6 » (ou plus, lorsqu'elle lance plus de deux dés), consultez la table ci-dessous

- ☞ **Charge** : l'unité gagne « Insensible à la douleur » (ou améliore ce trait de 1 si elle l'a déjà) jusqu'à la fin de la phase. Sur un double « 6 », l'effet s'estompe au début de son prochain tour. Cela se produit même si la charge est ratée.
- ☞ **Commandement** : l'unité devient « Zélote » jusqu'à la fin de son prochain tour. Sur un double « 6 » (qui est toujours un échec), elle devient « Implacable » jusqu'à la fin de son prochain tour (et réussira automatiquement le test de ralliement éventuellement provoqué par ce test de Cd raté).
- ☞ **Lancement de pouvoir psychique** : lancez 1D6 pour chaque unité ennemie non-engagée au corps-à-corps. Sur un résultat de « 6 », elle subit 1D6 touches F6 AP - avec « Perforant » et « Ignore les couverts ». Les véhicules sont considérés comme étant touchés sur un côté. Cela n'empêche pas la résolution du Péril du Warp.
- ☞ **Blessures** : l'unité peut se déplacer de 1D6" après avoir résolu son tir (sans que cela joue sur sa possibilité éventuelle de charger en phase d'assaut) ou après son mouvement de consolidation (si elle a éliminé l'unité avec laquelle elle était engagée en phase de corps-à-corps), ou ajouter 1D6" à son mouvement de fuite (si elle fuit le corps-à-corps après l'avoir perdu).
- ☞ **Sauvegarde** : l'unité peut directement relancer X sauvegardes manquées (X étant égal au nombre de « 6 » générés lors du test, ou « 1 » si ce dernier ne concernait que 2 dés).
- ☞ **Déviaton** : vous pouvez annuler la déviaton (on considère alors que le dé a fait un « Hit »). Sur un « double 6 », vous pouvez décider de la déviaton exacte (de 0 à 12") dans la direction indiquée par la flèche.

## Composition



Choix de Base (1+)



Choix Légendaire  
(0-3 par choix de base)



Choix Auxiliaire  
(1-6 par choix de base)



### Ange Exterminatus {unités}

- 1 Fulgrim



### Fils Primordial {unités}

- 1 [Gardien des Secrets] ou Prince-Démon



### Lames Phéniciennes

- 1 Seigneur
- 2-4 Elus ou Terminators

(cf. ci-dessous)



### Maraviglia

- 1 Seigneur ou Sorcier
- 1 [Héraut de Slaanesh]
- 2-4 Noise Marines
- 2-4 [Daemonettes]

(cf. ci-dessous)



### Grande Cavalcade

- 1 [Héraut de Slaanesh]
- 6 [Véneuses], [Chars de Slaanesh] ou [Cavalcades de Traqueurs]

(cf. codex « Daemonic IncurSION »)



### Appui blindé {unités}

- 1-3 Havocs
- 1-3 Prédateurs ou Vindicators



### Culte de la Machine {Helcult}

- 1 Métabrutus
- 2 Cultistes

(cf. dataslate « Helbrutes »)



### Cour du Dépravé

- 1 Seigneur ou Sorcier
- 2-6 Space Marines ou Noise Marines
- 1-3 Elus, Terminators ou Motards
- 1-3 Raptors ou Serres du Warp
- 1-3 Landraider ou Métabrutus

(cf. ci-dessous)



### Bande du Chaos

- 1 Seigneur
- 0-1 Sorcier
- 1-3 Elus, Terminators ou Possédés
- 2-6 Space Marines du Chaos
- 1-3 Raptors, Serres du Warp ou Motards
- 1-3 Havocs ou Métabrutus

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



### Carnaval de la Chair {Cult of Slaughter}

- 1 Apôtre Noir
- 2-8 Cultistes

(cf. supplément « Crimson Slaughter »)



### Cavalerie de l'Extase

- 1 Seigneur ou Sorcier
- 2-4 Motards du Chaos
- 1-3 [Bêtes de Slaanesh] ou [Véneuses de Slaanesh]

(cf. ci-dessous)



### Mechanicum Noir {unités}

- 0-1 Techmancien
- 2-4 Ferrocentaurus, Ferrocerberus, Defilers ou Heldrakes.



### Cabale de Perversion {Cyclopa Cabal}

- 3-5 Sorciers

(cf. supplément « Black Legion »)



### Raptor Talon

- 1 Seigneur
- 3-5 Raptors ou Serres du Warp

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



### Heldrake Terror Pack

- 2-4 Heldrakes

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



### Mayhem Pack

- 3 Métabrutus

(cf. dataslate « Helbrutes »)



### Les Dissonnants {The Tormented}

- 1 Prince-Démon
- 2-5 Possédés

(cf. supplément « Black Legion »)



### Dégénérés {unités}

- 2-4 Bêtes du Chaos



## Formations

### Formation de base : la Cour du Dépravé

Les héritiers corrompus de la perfection martiale, philosophique, militaire et artistique que recherchaient les Emperor's Children originels. Ils se regroupent autour d'un Champion arrogant, prennent du plaisir à affronter les meilleurs et sont à la recherche de l'adversaire ultime qui pourra leur offrir les ultimes délices du trépas.

Formation	Règles spéciales
<ul style="list-style-type: none"><li>☞ 1 Seigneur ou Sorcier</li><li>☞ 2-6 Space Marines ou Noise Marines</li><li>☞ 1-3 Elus, Terminators ou Motards</li><li>☞ 1-3 Raptors ou Serres du Warp</li><li>☞ 1-3 Landraider ou Métabrutus</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>☞ Peur, Croisés</li><li>☞ <i>Nuée phantasmatique</i> : les unités ennemies qui se trouvent à 12'' d'une unité de cette formation soustraient 1 à leur Cd. Celles qui se trouvent dans les 12'' de deux (ou plus) unités de cette formation voient également leur CT diminuée de 1.</li></ul>

### Formation légendaire : la Maraviglia

Du nom du célèbre spectacle de Bequa Kynska dans la Fenice, initiateur du premier contact entre les Emperor's Children et les Démons de Slaanesh. Une symphonie qui a traversé les millénaires sans prendre une ride !

Formation (*)	Règles spéciales
<ul style="list-style-type: none"><li>☞ 1 Sorcier ou Seigneur</li><li>☞ 1 [Héraut de Slaanesh]</li><li>☞ 2-4 Noise Marines</li><li>☞ 2-4 [Daemonettes]</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>☞ <i>Symphonie du Warp</i> : toute unité de Noise Marines de cette formation qui se trouve dans les 6'' d'une unité de Daemonettes de cette formation gagne le trait « Dissimulation ».</li><li>☞ <i>Dissonance Démoniaque</i> : toute unité amie qui charge une unité touchée par les Noise Marines pendant la phase de tir du même tour ne souffre pas de la pénalité d'initiative due à la charge en terrain difficile et ne peut être ciblée par un « tir en alerte ».</li></ul>

(\*) Cette formation peut inclure certaines unités du Codex « Démons du Chaos » (entre « [ ] »)

### Formation légendaire : les Lames Phéniciennes

La crème des épéistes, dignes héritiers de la perfection martiale de la Légion originelle.

Formation	Règles spéciales
<ul style="list-style-type: none"><li>☞ 1 Seigneur</li><li>☞ 2-4 Elus ou Terminators</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>☞ <i>Perfection martiale</i> : les personnages gagnent une sauvegarde invulnérable 3++ au corps-à-corps (duels compris).</li><li>☞ <i>Lances Phéniciennes</i> : toute figurine qui achète un gantelet énergétique peut le remplacer par une lance phénicienne (cfr. Reliques)</li><li>☞ <i>Botte secrète</i> : chaque « 6 » obtenu lors du test de blessure permet soit de rendre la touche « perforante », soit de diminuer la sauvegarde invulnérable de la cible de 1 (ce choix est à faire pour l'ensemble du test, avant de lancer les dés).</li></ul>

### Formation auxiliaire : la Cavalerie de l'Extase

La cavalerie démente qui se lance sans retenue sur les positions les plus éloignées de l'armée ennemie.

Formation	Règles spéciales
<ul style="list-style-type: none"><li>☞ 1 Seigneur ou Sorcier</li><li>☞ 2-4 Motards du Chaos</li><li>☞ 1-3 [Bêtes de Slaanesh] ou [Véneuses de Slaanesh]</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>☞ Attaque de flanc</li><li>☞ <i>Cavalier de Slaanesh</i> : le Seigneur ou Sorcier doit acheter une Monture de Slaanesh.</li><li>☞ <i>Motards Maudits</i> : les unités de Motards, ainsi que le Seigneur ou Sorcier, de cette formation gagnent le trait « Démon de Slaanesh ».</li></ul>



# Personnages Emperor's Children

Fulgrim - Primarque Démon ..... 380 pts



Seigneur des Batailles    CC    CT    F    E    PV    I    A    Cd    Svg    Créature Monstrueuse Volante (Personnage)  
 9    6    6    6    6    8    5    10    2+

## Equipement

☞ Grenades plasma

## Reliques

☞ Jaseran de Pierres-Esprits

Svg. 2+, invul. 5++, pour chaque « 6 » généré sur un test de sauvegarde, l'unité avec laquelle il est engagé au corps-à-corps doit réussir un test d'initiative pour éviter d'être aveuglée

☞ Lame de Feu

Epée de force avec le trait « Feu de l'Ame »

## Règles spéciales (suite)

☞ Guerrier Eternel, Volonté d'Adamantium

☞ Sans peur, Champion du Chaos

☞ Psyker 4 (à générer dans les listes de l'Excès, Slaanesh, Télépathie ou Démonologie Maléfique)

☞ Course

☞ Démon de Slaanesh

☞ Vétéran de la Longue Guerre

☞ Il est invincible

☞ Insensible à la douleur (4+)

☞ Trait de Seigneur de Guerre : La Grande Assoiffée

