

Supplément Space Marines du Chaos

Les World Eaters



Supplément Space Marines du Chaos : les World Eaters

Les World Eaters étaient déjà la plus sauvage des Légions avant l'Hérésie d'Horus, notamment à cause des « Clous du Boucher », un implant psycho-chirurgical dont avait été pourvu leur Primarque, Angron, sur Nucéria, sa planète d'adoption.

En se dévouant à Khorne, le Dieu du Sang et des Crânes, ils ont, cependant, atteint un niveau de violence et de carnage encore inégalé chez les Astartes. Ils ne vivent plus que pour les massacres sanglants dont ils peuvent se repaître sur tous les champs de bataille. Les Prêtres du Sang (l'équivalent des Apôtres Noirs) semblent les plus aptes à contrôler non seulement leur esprit, mais surtout celui des Space Marines qui n'ont pas encore franchi le point de non-retour.

Lorgar et ses Word Bearers renforcèrent le lien naturel entre les World Eaters et Khorne, jusqu'à ce qu'il apparut au grand jour lorsqu'Angron atteint l'apothéose, en réduisant Nucéria en cendres.

Les World Eaters combattirent aux premiers rangs de l'assaut sur Terra, ouvrant même la brèche dans les murs du Palais Impérial. Après la débâcle, dans l'Oeil de la Terreur, ils affrontèrent d'autres Légions renégates comme, notamment, les Emperor's Children sur le monde de Skalathrax. C'est là, au faite de l'influence du Chaos, que leur cohésion vola en éclats, que Khârn, leur seul officier encore capable de les mener en tant que légion, devint le héraut de Khorne qu'il est aujourd'hui, que les World Eaters cessèrent d'exister en tant que Légion pour se séparer en bandes éparses de tueurs sanguinaires.

Bien que rien ne permette de l'affirmer, il est probable que les World Eaters recrutent parmi des populations sauvages, en y sélectionnant les humains les plus forts pour leur implanter les « Clous du Boucher » avant de les tester sur le champ de bataille. Ceux qui en reviennent peuvent alors tenter de devenir des Space Marines du Chaos ... s'ils survivent au processus.

Ce document présente des règles maison applicables à tout détachement ou formation Khorne Daemonkin transformée en son équivalent "World Eaters" (règles spéciales, reliques et traits de Seigneur de Guerre), un super-détachement, des formations spécifiques, une version de Khârn utilisable en faction « Khorne Daemonkin », ainsi que le Primarque Démon de la Légion, Angron, en tant que Seigneur des Batailles.

Les détachements World Eaters sont essentiellement basés sur les Berserkers de Khorne (qui bénéficient de quelques nouveaux avantages), les Seigneurs du Chaos (qui sont des « Seigneurs Berserkers »), les Cultistes (qui peuvent bénéficier des avantages des Berserkers) et les Apôtres Noirs (les Prêtres du Sang), à sélectionner dans le Codex qui paraît le plus pertinent : « Khorne Daemonkin ».



Détachements World Eaters

Cette section détaille la plupart des règles pour jouer une armée de World Eaters à Warhammer 40000. Vous avez cependant toujours besoin du Codex « Khorne Daemonkin » pour y sélectionner vos unités et leur équipement. Tout détachement/formation « Khorne Daemonkin » peut également devenir un(e) détachement/formation « World Eaters » pour, dès lors, bénéficier des règles ci-dessous.

Elus de Khorne

- Les unités de détachements World Eaters sont sélectionnées dans le Codex « Khorne Daemonkin » et bénéficient donc de la « Dîme de sang » et des traits « Du sang pour le dieu du sang ! » et « Des crânes pour le trône de crânes ! ».
- Khârn le Félon peut être intégré à un détachement World Eaters en utilisant la fiche modifiée de ce supplément (cfr. « Personnages »).

Clous du Boucher

- Les Seigneurs du Chaos (Khârn compris) sont considérés comme des Berserkers et bénéficient de tous les bonus de légion/détachements de ceux-ci.
- Les Berserkers de Khorne d'un détachement « World Eaters » gagnent le trait « Insensible à la douleur » (ou l'améliorent de 1 s'ils le possèdent déjà) lorsqu'ils chargent ou sont engagés au corps-à-corps.

Gladiateurs

Toute unité de Cultistes d'un détachement « World Eaters » peut gratuitement échanger son pistolet mitrailleur contre une arme de corps-à-corps pour profiter de tous les bonus de légion/détachements offerts aux Berserkers.

Reliques du Chaos

Les personnages d'un détachement « World Eaters » qui peuvent sélectionner un ou plusieurs Artefacts du Massacre peuvent choisir des artefacts du Codex « Khorne Daemonkin » 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 « World Eaters », il peut générer son Trait de Seigneur de Guerre soit dans l'un des tableaux du livre de règles, soit dans celui du Codex « Khorne Daemonkin », soit dans le tableau à droite.

Traits du Seigneur de Guerre

D6 Trait

- Croisé de la Ruine :** *Mort au faux empereur ! L'héritage de l'Hérésie le mènera au trépas.* Le Seigneur de Guerre gagne le trait « Ennemi juré (Imperium) ».
- Haine Incarnée :** *Haine et colère se répandent en rivières de sang.* Le Seigneur de Guerre et son unité gagnent le trait « Haine ».
- Gloire de la Bataille :** *La gloire se mesure à la récolte de crânes.* Le Seigneur de Guerre gagne le trait « Folie Furieuse ».
- Destinée Impie :** *Le Dieu du Sang protège ses fidèles pour qu'ils lui offrent plus de crânes.* Le Seigneur de Guerre gagne le trait « Il est invincible », dont peuvent bénéficier tous les personnages amis avec la Marque de Khorne qui se trouvent à 8" ou moins de lui en fin de tour.
- Etripeur de Sorciers :** *Il n'y a rien de plus délicieux pour Khorne que de se repaître de l'âme d'un sorcier.* Le Seigneur de Guerre gagne les traits « Volonté d'Adamantium » et « Ennemi juré (Psykers) ».
- Chasse de Sang :** *A travers le voile du Royaume des Crânes.* Le Seigneur de Guerre et son unité peuvent arriver en « frappe en Profondeur » et charger au cours de la phase d'assaut du tour où ils arrivent.

Reliques des World Eaters

Les reliques suivantes sont disponibles à tout personnage d'un détachement World Eaters en remplacement d'un artefact qui peut, par défaut, être choisi dans le Codex « Khorne Daemonkin ». Chacune d'elles ne peut cependant être sélectionnée qu'une fois dans une armée (y compris celles portées par un personnage spécial éventuel).

Hache de Fureur Aveugle 35 points

L'essence d'un Démon Majeur est liée à cette arme légendaire. Le prisonnier enrage de son éternelle servitude, et se défoule, avec une extrême violence, contre ses adversaires ... et, parfois même, contre son porteur.

Portée	F	PA	Type
Contact	+2	2	Mêlée, Aveuglé, Arme Démon

Aveuglé : le porteur voit sa CC et CT diminuées de 1, mais gagne le trait « Haine ».

Brandon Brûlant de Skalathrax 30 points

Khârn le Félon a utilisé ce lance-flammes au cours de la guerre de Skalathrax. D'aucuns disent que ses pouvoirs viennent de Tzeentch, mais la plupart le considèrent comme une relique de Khorne.

Portée	F	PA	Type
Gabarit	4	3	Assaut 1, Torrent, Feu de l'Ame

Champion des Arènes 30 points

Les combats d'arène des World Eaters étaient déjà célèbres avant l'Hérésie, et certains membres illustres d'autres Légions y participaient lorsqu'ils en avaient l'occasion. Le Champion des Arènes dispose de la meilleure armure pour la bataille à venir.

Le porteur dispose d'une sauvegarde d'armure 2+ et d'une sauvegarde invulnérable 4++.

Le Cœur de Khorne 20 points

Une amulette chargée de la psyché la plus pure du Dieu du Sang.

Le porteur de l'amulette gagne le trait « Folie Furieuse ».

Griffes d'Ursus 20 points

Des chaînes qui harponnent et emprisonnent l'adversaire pour le forcer à rester au contact. Les World Eaters les utilisent même sur leurs croiseurs, pour faciliter l'abordage des bâtiments adverses.

A installer sur un véhicule. Les Griffes d'Ursus diminuent le nombre d'attaques (A) de chaque adversaire de 1, sans minimum (il n'est donc pas possible de remplacer toutes ses attaques par une seule contre ce véhicule).

Disrupteur psychique 30 points

Une coiffe consacrée par Khorne dont l'énergie s'attaque directement à l'esprit des Sorciers.

Volonté d'Adamantium (4+).

Une fois par partie, au début d'un tour de l'adversaire, tous les Psykers situés dans les 8" du porteur subissent une touche F8 PA2. Ceux qui sont blessés par cette attaque (même s'ils réussissent leur sauvegarde ou annulent la blessure d'une manière ou l'autre) ne peuvent lancer de pouvoir à ce tour, et leur niveau n'est pas comptabilisé dans le nombre de dés générés pendant la phase psychique de ce tour.

Horde de Sang

La Horde de Sang 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 Horde de Sang 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 Horde de Sang, 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 « Horde de Sang » ainsi que toutes les formations décrites ci-dessous sont à la fois des détachements « World Eaters » et « Khorne Daemonkin » (faction à laquelle ils appartiennent), même lorsqu'elles proviennent d'un autre Codex ou Supplément (elles ne sont plus « Black Legion », « Crimson Slaughter », « Space Marines du Chaos » ou « Démon du Chaos », et perdent donc les avantages liés, mais deviennent « World Eaters » tout en restant/devenant « Khorne Daemonkin »).

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 Horde de Sang) et qui ne peut être choisi tel quel en-dehors d'une Horde de Sang.

A noter que Khârn (personnage nommé des « Space Marines du Chaos » dont la fiche permettant de le jouer en tant que membre de la faction « Khorne Daemonkin » se trouve ci-dessous, dans la section « Personnages ») peut remplacer n'importe quel Seigneur du Chaos au sein d'une Horde de Sang.

Rhinos d'assaut

Les Rhinos d'une Horde de Sang ont été allégés et dépouillés de certains éléments inutiles (comme les portes, par exemple) pour permettre aux troupes embarquées d'atteindre plus vite l'ennemi. Ils sont considérés comme des véhicules « découverts ».

Frénétiques jusqu'à la mort

- ✘ Lorsqu'une unité portant la Marque de Khorne subit des blessures, lancez 2D6. Sur un résultat exact de « 8 », cette unité gagne le trait « Insensible à la douleur » pour cette attaque seulement (ou l'améliorent de 1 si elle l'a déjà).
- ✘ A la fin de la phase d'initiative où un Berserker de Khorne perd son dernier point de vie, il combat une dernière fois (avance + attaques) avant d'être retiré de la table (même s'il avait déjà attaqué au cours de cette phase d'assaut).



Composition



Choix de Base (1+)



Choix Légendaire
(0-3 par choix de base)



Choix Auxiliaire
(1-6 par choix de base)



Ange Rouge {unités}

- Angron



Fils Primordial {unités}

- [Buveur de Sang] ou Prince-Démon



Bouchers Rouges

- 1 Seigneur
- 2-4 Mutilators
- 1-3 Métabrutus

(cf. ci-dessous)



Charge Frontale {Brazen Onslaught}

- 1-4 Terminators
- 2-4 Equarisseurs de Khorne

(cf. codex « Khorne Daemonkin »)



Tempête de Sang {Khorne's Bloodstorm}

- 2-4 Raptors
- 1-4 Serres du Warp
- 0-1 Helderake

(cf. codex « Khorne Daemonkin »)



Gladiateurs {The Lost and the Damned}

- 1 Apôtre Noir
- 4-9 Cultistes

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Appui Blindé {unités}

- 1-3 Landriders ou Canons à Crânes



Khâr'n's Butcherhorde

- Khâr'n
- 4 Space Marines
- 4 Berserkers

(cf. dataslate « Khâr'n's Butcherhorde »)



Maelstrom of Gore

- 1 Seigneur
- 4-8 Berserkers

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Bande de Khorne {Hounds of Abaddon}

- 1 Seigneur
- 1-3 Berserkers
- 1-3 Space Marines
- 1-3 Raptors, Serres du Warp ou Motards

(cf. supplément « Black Legion »)



Meute de Sang {Gorepack}

- 2-4 Motards du Chaos
- 1-4 Chiens de Khorne

(cf. codex « Khorne Daemonkin »)



Culte du Massacre {Cult of Slaughter}

- 1 Apôtre Noir
- 2-8 Cultistes

(cf. supplément « Crimson Slaughter »)



Helforged Warpack

- 1 Techmancien
- 3-5 Ferrocerberus, Ferrocentaurus, Métabrutus ou Defilers

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Sanguinaire Trinité {Trinity of Blood}

- 3 Seigneurs des Crânes

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Raptor Talon

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

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Helderake Terror Pack

- 2-4 Helderakes

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Mayhem Pack

- 3 Métabrutus

(cf. dataslate « Helbrutes »)



Helcult

- 1 Métabrutus
- 2 Cultistes

(cf. dataslate « Helbrutes »)



Helfist Murderpack

- 5 Métabrutus

(cf. dataslate « Helbrutes »)



Formations

Formation légendaire : les Bouchers Rouges

Des Berserkers devenus incontrôlables, même pour les World Eaters, que ces derniers maintiennent captifs dans des armures Terminator, voire dans des sarcophages de Métabrutus.

Formation	Règles spéciales
1 Seigneur 2-4 Mutilators 1-3 Métabrutus	- Sans peur, Charge Furieuse - Les unités de cette formation bénéficient de tous les bonus de légion/détachements offerts aux Berserkers. - Les Métabrutus de cette formation gagnent la Marque de Khorne, ainsi qu'une sauvegarde invulnérable 5++ lorsqu'ils chargent ou sont engagés au corps-à-corps.

Personnages World Eaters



Khârn le Félon – Seigneur du Chaos (version « Khorne Daemonkin ») 160 pts

Quartier général	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	
	7	5	5	4	3	5	3	10	3+	Infanterie (Personnage indépendant)

Equipement

- Pistolet à plasma
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichar
- Aura de Sombre Gloire

Reliques

- Gorechild (mêlée, F+1, PA2, fléau des blindages)

- Trait de Seigneur de Guerre : Haine Incarnée

Règles spéciales

- Sans peur
- Charge furieuse
- Personnage indépendant
- Marque de Khorne
- Le Félon
- Bénédictio du Dieu du Sang
- Irrésistible
- Du sang pour le Dieu du Sang !
- Des crânes pour le Trône des Crânes !

Angron – Primarque Démon 400 pts

Seigneur des Batailles	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	
	10	5	7	6	5	7	6	10	3+	Créature Monstrueuse Volante (Personnage)

Equipement

- Grenades plasma

Reliques

- Armure de Mars
Svg. 3+, invul. 4++
- Lame Noire
Epée F+3 PA 2, Démon, Mort Instantanée

- Trait de Seigneur de Guerre : Destinée Impie

Règles spéciales

- Guerrier Eternel, Volonté d'Adamantium (4+)
- Du sang pour le Dieu du Sang !
- Des crânes pour le Trône des Crânes !
- Rage, Contre-attaque, Charge furieuse, Sans peur
- Folie furieuse
- Démon de Khorne
- Insensible à la douleur (5+)

