

Supplément Space Marines du Chaos



Les Word Bearers



Supplément Space Marines du Chaos :

les Word Bearers

Les Word Bearers sont les « Premiers Hérétiques », la Légion originelle la plus pieuse, ceux qui ont renié un Culte Impérial dont ils avaient eux-mêmes jeté les bases mais dont l'Empereur, de son vivant, ne voulait pas, pour partir à la recherche de véritables Dieux. Ils trouvèrent ces derniers dans l'Œil de la Terreur, là où la frontière entre l'Immaterium et le monde physique est la plus mince, et furent à l'origine de l'Hérésie en guidant Horus dans les bras du Chaos.

Entre dégénérescence et apo théose, la dualité est inhérente aux Word Bearers : si la Légion est parvenue, après la défaite de Terra, à conserver une certaine organisation fondée sur la religion, celle-ci se divise entre le Conseil Noir séculier et un Primarque reclus régulier, le premier poursuivant sa guerre contre l'Imperium en participant, notamment, aux Croisades Noires d'Abaddon, le second cherchant avant tout à guider le genre humain vers une Vérité Primordiale inéluctable. Les armées des Word Bearers s'organisent en Osts (plus ou moins équivalents à des Chapitres loyalistes) dirigés spirituellement par un Apôtre Noir accompagné de son Coryphée pour le côté militaire. Ils vénèrent, à quelques exceptions près, le Panthéon du Chaos dans son intégralité et peuvent tant intégrer des éléments de l'Immaterium (Démons et tempêtes du Warp) que du Materium (blindés et cultistes). Leurs forces proviennent principalement de deux planètes : Sicarus, dans l'Œil de la Terreur, où se situent notamment la Basilique de la Parole, siège du Conseil Noir, et le Templum Inficio, où médite Lorgar, et Ghalmek, un monde-forge du Maelstrom.

Sous la gouverne du Conseil Noir, la Légion dans son ensemble est prête à suivre Abaddon dans sa XIIIème Croisade Noire contre l'Empire du faux dieu. Lorgar lui-même, ainsi que ses disciples les plus éclairés, aurait également décidé de sortir de sa retraite.

Ce document présente des règles maison applicables à tout détachement ou formation Space Marines du Chaos transformée en son équivalent "Word Bearers" (règles spéciales, reliques et traits de Seigneur de Guerre), un super-détachement, des formations spécifiques, un personnage spécial, le tristement célèbre Premier Apôtre Noir Erebus, ainsi que le Primarque Démon de la Légion, Lorgar, en tant que Seigneur des Batailles.

Les spécificités d'une armée « Word Bearers » concernent essentiellement une alliance plus fusionnelle avec les Dieux et les démons, que ce soit en matière d'avantages génériques, de détachements/formations qui mélangent les deux factions ou d'amélioration des unités « Space Marines du Chaos » avec le trait « Démon » (Possédés ou Serres du Warp, par exemple). La sauvegarde invulnérable démoniaque et la discipline de « Démonologie Maléfique » y jouent également un grand rôle.



Détachements Word Bearers



Cette section détaille la plupart des règles pour jouer une armée de Word Bearers 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 « Word Bearers » pour, dès lors, bénéficier des règles ci-dessous.

Premiers fils parmi les Dieux

- * Tout personnage indépendant d'un détachement « Word Bearers », pour autant qu'il porte la marque du dieu correspondant au « Démon de ... » de l'unité ciblée, peut rejoindre une unité amie qui a le trait « Instabilité Démoniaque ». Il n'est cependant pas affecté par ses effets (il peut se retrouver seul si toute l'unité disparaît et ne peut subir de blessures en cas d'échec au test de Cd).
- * Les unités en question peuvent cependant utiliser le Cd d'un personnage « Word Bearers » qui les a rejointes pour leurs tests « d'Instabilité Démoniaque ».
- * Toute figurine qui a le trait « Démon » gagne automatiquement le trait « Démon de ... » lié à sa marque éventuelle.

Le Démon dans la Machine

- * Les Métabrutus peuvent acheter le trait « Possession démoniaque ». Tous les véhicules qui ont ce trait gagnent le trait « Démon ».
- * Le jet déterminant si une des figurines qui embarquent dans un transport possédé d'un détachement « Word Bearers » doit être retirée du jeu peut, en outre, être relancé.

Artefacts du Chaos

Les personnages d'un détachement « Word Bearers » 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 « Word Bearers », 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 du Chaos » s'il est issu de ce Codex), soit dans le tableau à droite.

Traits du Seigneur de Guerre

D6 Trait

Litanies de la Haine : *Le champ de bataille résonne des prières impies qui abreuvent le fanatisme.* Le Seigneur de Guerre gagne le trait « Zélote ». S'il dispose déjà de ce trait, la « Haine » s'applique à tous les tours de combat.

Balise Warp : *Les Word Bearers connaissent le Warp, et le Warp les connaît.* Les unités avec le trait « Démon » qui arrivent en « Frappe en profondeur » à 6" ou moins du Seigneur de Guerre ne dévient pas.

Icône de la Croisade Noire/de l'Immaterium : *Toute croyance a besoin de Prophètes.* Le Seigneur de Guerre, ainsi que toute unité qu'il rejoint, gagne le trait « Ennemi préféré (Space Marines) » ou effectue deux jets sur la table des « Dons du Chaos » chaque fois qu'il peut le faire, en gardant deux, ou un seul, des résultats (choix à effectuer en début de partie, avant le déploiement).

Voile de l'Empyrée : *Les plus pieux vivent à la frontière des deux mondes.* Le Seigneur de Guerre gagne le trait « Dissimulation ». S'il dispose déjà de ce trait, sa sauvegarde invulnérable est améliorée de 1.

Corruption du Materium : *Quand le voile se déchire, les énergies du Warp envahissent le monde physique.* Les unités amies avec le trait « Démon » qui se situent à 12" ou moins du Seigneur de Guerre voient leur sauvegarde invulnérable améliorée de 1.

Hérault de la Ruine : *L'ignorant craint la Vérité Primordiale.* Tant que le Seigneur de Guerre est vivant, les unités ennemies effectuent leurs tests de « Peur » avec une pénalité de 1.



Reliques des Word Bearers



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

Livre de Lorgar 30 points

Après les événements de l'Orpheo's Lament, Lorgar a commencé à consigner la Vérité Primordiale dans un nouvel ouvrage qui s'est ensuite enrichi de tous les rituels et psaumes des cultes du Chaos rédigés par les Apôtres Noirs. Le personnage gagne un niveau de maîtrise psychique (ou devient « Psyker 1 » s'il n'en a pas à la base). Il gagne le pouvoir « Terre Maudite », ainsi qu'un autre pouvoir de « Démonologie Maléfique » (avant de générer ses autres pouvoirs, dont le Primaris, éventuels). Lorsqu'il lance un pouvoir de « Démonologie Maléfique », il réussit à canaliser ses charges Warp sur 3+ et ne subit de Pêril que s'il obtient plusieurs 6.

Flasque Warp 15 points

Sur Calth, et durant toute la Croisade Noire, notamment, certains officiers ont utilisé des flasques emplies de l'énergie du Warp pour communiquer et se localiser.

Les unités avec le trait « Démon » qui apparaissent à 6" ou moins du personnage ne dévient pas (le personnage lui-même, ainsi que son unité, ne dévient pas non plus s'ils apparaissent en « Frappe en profondeur »). Lancez 1D6 après chaque utilisation : sur un résultat de 1 ou 2, cette relique ne peut plus être utilisée pour le reste de la bataille.

Athamé 40 points

Créées à partir des fragments de l'Anathame, l'arme qui a servi à corrompre Horus lui-même, ces dagues sacrificielles permettent de déchirer le voile et de se déplacer à travers le Warp.

Portée	F	PA	Type
Contact	U	3	Mêlée, Mort Instantanée, Téléportation

Téléportation : le porteur de l'arme et son unité peuvent arriver en « Frappe en profondeur » et se déplacent comme s'ils avaient des réacteurs de saut (ils sont

donc considérés comme de l'infanterie de saut, ou une créature monstrueuse de saut). Une fois par partie, le porteur et son unité peuvent, à la place de leur mouvement, se déplacer jusqu'à 30". Ce mouvement ne peut se terminer sur une autre unité ou sur du terrain impassable mais ignore les terrains, obstacles et unités en chemin. Le porteur et son unité ne peuvent charger au cours du tour où ils ont utilisé ce mouvement spécial.

Crozius Maudit 30 points

Les Apôtres Noirs, issus de l'ancien ordre des Chapelains, ont conçu des rituels permettant à leur Crozius de transmettre à leurs troupes l'énergie de leur foi impie.

Portée	F	PA	Type
Contact	+2	4	Mêlée, Commotion, Medium du Warp

Medium du Warp : toutes les unités amies situées à 6" ou moins du porteur de l'arme gagnent le trait « Zélote ». Seul un Apôtre Noir peut porter cette relique.

Octed Primordial 20 points

Le lien divin incarné dans une représentation du symbole aux huit branches, dont la version numérique a infecté la grille de communications de Calth.

Le personnage peut porter plusieurs marques de Dieux du Chaos. En outre, tant qu'il est vivant, les tests de « Tempête du Warp » peuvent être relancés.

Marque du Pèlerin 35 points

Les plus fervents adorateurs n'hésitent pas à accueillir un être divin dans leur enveloppe charnelle.

Le personnage gagne les traits « Démon », « Sans peur », « Course » et « Perforant ». Il ne génère pas de bonus « Instruments du Chaos » pour lui-même mais bénéficie automatiquement de celui d'une unité de Possédés dont il fait partie.



Vérité Primordiale

La Vérité Primordiale 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 Vérité Primordiale 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 Vérité Primordiale, 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 « Vérité Primordiale » ainsi que toutes les formations décrites ci-dessous sont à la fois des détachements « Word Bearers » 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 « Word Bearers » 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 Vérité Primordiale) et qui ne peut être choisi tel quel en-dehors d'une Vérité Primordiale.

A noter que Erebus (cf. « Personnages » ci-dessous) peut remplacer n'importe quel Apôtre Noir au sein d'une Vérité Primordiale.

Les unités entre « [] » proviennent du codex « Daemonic Incursions ». Les [Démon Majeur] sont à choisir parmi les Buveurs de Sang, Grands Immondes, Gardiens des Secrets et Ducs du Changement. Les [Démon mineur] sont à choisir parmi les Sanguinaires, Portepestes, Daemonettes, Horreurs Roses, Nurglings et Gargouilles

Adorateurs du Panthéon

Deux (ou plus) marques du Chaos différentes doivent être présentes parmi l'ensemble (pas dans chacune) des formations d'une « Vérité Primordiale » (sauf si aucune marque n'y est présente). Si la liste d'armée inclut des unités du Codex « Démon du Chaos », deux Dieux (ou plus) doivent également être représentés.

Une Porte vers l'Enfer

Si ce détachement est votre détachement principal vous pouvez utiliser la table « Tempête du Warp » du Codex « Démon du Chaos » à chacun de vos tours (comme si votre Détachement Principal était issu de ce codex).

Prophètes de la Ruine

Tous les personnages indépendants provenant du Codex « Space Marines du Chaos » ont, en début de partie (avant déploiement), un « Don du Chaos » gratuit, que les Apôtres Noirs peuvent relancer.

Tous les Possédés d'un détachement « Vérité Primordiale » sont des unités de type « Bêtes » et ont le trait « Perforant ».

Moissonneurs des Tourments

Toutes les unités de ce détachement provoquent la « Peur ».



Photo: Warhammer 40,000: The Art of Warhammer, Games Workshop Ltd 2013. Photo: The Art of Warhammer, Games Workshop Ltd 2013. Photo: The Art of Warhammer, Games Workshop Ltd 2013.

Composition



Choix de Base (1+)



Choix Légendaire
(0-3 par choix de base)



Choix Auxiliaire
(1-6 par choix de base)

Urizen {unités}

- ✳ Lorgar

Conspiration Démoniaque {unités}

- ✳ [Démon Majeur] ou [Prince-Démon]

Tétrade Infernale {Infernal Tetrad}

- ✳ 4 Princes-Démons

(cf. codex « Daemonic IncurSION »)

Coryphée {Lords of Slaughter}

- ✳ 1 Seigneur
- ✳ 1 Possédés
- ✳ 1 Terminators
- ✳ 1-3 Space Marines

(cf. supplément « Crimson Slaughter »)

Cultes Sacrificiels

- ✳ 1-2 Apôtres Noirs
- ✳ 2-6 Cultistes

(cf. ci-dessous)

Helcult

- ✳ 1 Métabrutus
- ✳ 2 Cultistes

(cf. dataslate « Helbrutes »)

Forges de Ghalmek {Hellforged Warpack}

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

(cf. supplément « Traitor's Hate »)

Emissaire du Conseil Noir {Brethren of the Dark Covenant}

- ✳ 1 Apôtre Noir
- ✳ 1 Possédés
- ✳ 1-3 Space Marines

(cf. supplément « Crimson Slaughter »)

Premier Acolyte {The Lost and the Damned}

- ✳ 1 Apôtre Noir
- ✳ 4-9 Cultistes

(cf. supplément « Traitor's Hate »)

Pèlerins du Royaume Divin

- ✳ 1 Sorcier ou Prince-Démon
- ✳ 2-4 Possédés ou Elus
- ✳ 2-4 [Démons mineurs]
- ✳ 1-3 Serres du Warp ou Mutilators
- ✳ 1-3 Métabrutus, [Canon à Crânes], [Chariot de Slaanesh], [Chariot de Tzeentch] ou [Bêtes de Nurgle]

(cf. ci-dessous)

Cavaliers de l'Apocalypse

- ✳ 1 Seigneur ou Sorcier
- ✳ 2-4 Motards
- ✳ 2-4 [Hurleurs de Tzeentch], [Drones de la Peste], [Chiens de Khorne] ou [Véneuses de Slaanesh]

(cf. ci-dessous)

Alliance Démoniaque {unités}

- ✳ 1 Apôtre Noir ou [Hérauts]
- ✳ 2-6 Space Marines, Cultistes ou [Démons mineurs]
- ✳ 1-3 [Bêtes de Nurgle], [Equarisseurs de Khorne], [Bêtes de Slaanesh], [Incendiaires de Tzeentch]

Iconoclastes {Raptor Talon}

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

(cf. supplément « Traitor's Hate »)

Fist of the Gods

- ✳ 1 Techmancien
- ✳ 3-5 Prédators, Vindicators ou Landriders

(cf. supplément « Traitor's Hate »)

Forgehost

- ✳ 3 Broyeurs d'âmes

(cf. codex « Daemonic IncurSION »)

Heldrake Terrorpack

- ✳ 2-4 Heldrakes

(cf. supplément « Traitor's Hate »)

Fils Bénis {The Tormented}

- ✳ 1 Prince-Démon
- ✳ 2-5 Possédés

(cf. supplément « Black Legion »)

Favoris des Dieux {Favoured of Chaos}

- ✳ 1 Prince-Démon
- ✳ 3-5 Possédés

(cf. supplément « Traitor's Hate »)

Formations

Formation de base : les Pèlerins des Royaumes Divins

Cette formation regroupe les Space Marines qui se rapprochent le plus de l'Immaterium, dignes héritiers du Serrated Sun, pionniers de la Vérité Primordiale et de la possession démoniaque.

Formation (*)

- ✱ 1 Sorcier ou Prince-Démon
- ✱ 2-4 Possédés ou Elus
- ✱ 2-4 [Démons mineurs]
- ✱ 1-3 Serres du Warp ou Mutilators
- ✱ 1-3 Métabrutus, [Canon à Crânes], [Chariot de Slaanesh], [Chariot de Tzeentch] ou [Bêtes de Nurgle]

Règles spéciales

- ✱ Démon
- ✱ *Superposition des deux mondes* : les unités de cette formation dans les 12" du Sorcier ou Prince-Démon voient leur sauvegarde démoniaque augmentée de 1 et ne dévient pas lorsqu'elles arrivent en « frappe en profondeur ».



Formation auxiliaire : les Cavaliers de l'Apocalypse

Glissant sur les vents du Warp surgissent alors les cavaliers de la Ruine, accompagnés de leurs messagers divins.

Formation

- ✱ 1 Seigneur ou Sorcier
- ✱ 2-4 Motards
- ✱ 2-4 [Hurleurs de Tzeentch], [Drones de la Peste], [Chiens de Khorne] ou [Véneuses de Slaanesh]

Règles spéciales

- ✱ Sans-peur
- ✱ *Souffle du Warp* : les unités de cette formation réussissent automatiquement leurs tests de terrain dangereux et sont considérées comme ayant des grenades offensives.

Formation auxiliaire : les Cultes Sacrificiels

Les adeptes humains des cultes du Chaos créés et dirigés par des Apôtres Noirs des Word Bearers n'hésitent pas à offrir leurs vies et leurs âmes aux Sombres Puissances, à l'image des anciens martyrs, comme la « Dame Bénie », morts pour la cause.

Formation

- ✱ 1-2 Apôtres Noirs
- ✱ 2-6 Cultistes

Règles spéciales

- ✱ *Diabolistes* : les Apôtres Noirs de cette formation gagnent le trait « Psyker (Niv. 1) » et génèrent leur pouvoir associé en Démonologie Maléfique.
- ✱ *Liens immatériels* : un Apôtre Noir de cette formation peut rediriger toute blessure que lui inflige un Péril du Warp à une figurine de l'unité dont il fait partie
- ✱ *Sacrifice* : au cours de la phase Psychique, et avant de procéder au test déterminant le nombre de charges Warp disponibles, le joueur peut sacrifier (retirer du jeu) des cultistes d'unités dont font partie au moins un Apôtre Noir de cette formation pour modifier le résultat du dé de +1 (avec un bonus maximal de +6).



Personnages Word Bearers

Erebus - Premier Apôtre Noir 195 pts

QG CC CT F E PV I A Cd Svg Infanterie (Personnage)
 5 4 4 4 3 5 3 10 2+

Equipement

- * Sceau de Corruption
- * Grenades frag et anti-chars
- * Pistolet Plasma

Reliques

- * Armure d'artificier (svg. 2+)
- * Livre de Lorgar
- * Athamé

Règles spéciales

- * Zélote
- * Volonté d'Adamantium
- * Champion du Chaos
- * Loués soient les Dieux Sombres
- * Démagogue
- * Personnage indépendant
- * Vétéran de la Longue Guerre
- * Trait de Seigneur de Guerre : Hérault de la Ruine

Erebus est un personnage spécial au rôle de QG, utilisable comme les autres personnages nommés du Codex « Space Marines du Chaos », et qui n'est donc pas strictement limité aux détachements « Word Bearers » présentés ici.

Lorgar - Primarque Démon 375 pts

Seigneur des Batailles CC CT F E PV I A Cd Svg Créature Monstrueuse (Personnage)
 8 6 7 7 5 7 4 10 2+

Equipement

- * Grenades frag

Reliques

- * Armure de la Parole
- * Illuminarum
- * Pistolet Archeotech

Règles spéciales

- * Zélote
- * Volonté d'Adamantium
- * Champion du Chaos
- * Guerrier Eternel
- * Psyker 4 (*)
- * Sombre Fortune
- * Démon
- * Vétéran de la Longue Guerre
- * Rage, Contre-Attaque
- * Trait de Seigneur de Guerre : Corruption du Materium

(*) A générer dans les listes de Divination, Télékinésie, Télépathie ou Démonologie Maléfique, utilisation d'une charge Warp sur 3+

Reliques et règles spéciales spécifiques :

- * *Sombre Fortune* : Lorgar porte les marques des quatre Dieux du Chaos (incluses dans son profil)
- * *Armure de la Parole* : svg. 2+, invul. 3++ (4++ améliorée par la Marque de Tzeentch)
- * *Illuminarum* : arme de contact à 2 mains, F +3, PA 2, Mêlée, Arme de Maître, Commotion
- * *Pistolet Archeotech* : portée 12", F 6, PA 3, Pistolet, Arme de Maître

