AGENTS DU CHAOS

Démons cauchemardesques, mutants difformes, ou champions de la ruine colossaux, bien des serviteurs des Dieux Sombres se sont rendus au Bois Noueux, résolus à dominer et piller cette contrée sauvage au nom de leurs effroyables maîtres. Malheur à ceux qui se trouvent sur leur chemin.

On a vu des dévots des Puissances de la Ruine se frayer un chemin sanglant dans les tréfonds suffocants du Bois Noueux, tout droit vers Talaxis. La majorité de ces agents sont des mortels qui, ayant damné leur âme pour l'éternité en signant d'obscurs pactes avec les Dieux du Chaos, cherchent à accaparer une puissance surnaturelle en satisfaisant leurs impitoyables mécènes par des actes d'une brutalité sans retenue. Qu'il s'agisse d'hommes-bêtes primitifs ou de guerriers du Chaos en harnois complet, d'hédonistes dépravés ou de sournois assassins skavens, les Puissances de la Ruine peuvent compter sur toutes sortes de tueurs ambitieux dont l'âme pourrie s'est débarrassée de la moindre once de pitié. Leur sillage est jalonné de cadavres déchiquetés et de totems blasphématoires érigés à quelque déité impie.

Les Sang-liés de Khorne exultent car le Bois Noueux regorge de crânes de valeur, qu'ils appartiennent à des monstres ou à des hommes. Les adorateurs de Tzeentch lorgnent avec cupidité sur les trésors et les secrets occultes des chambres fortes de Talaxis, tandis que les laquais putrides de Nurgle voient le Bois Noueux comme l'incubateur idéal pour leurs maladies. Les Putrescents plantent les germes de l'infection dans la flore vivace de la jungle, pour observer avec jubilation des formes hideuses et dégoulinantes de pus émerger de cosses luisantes. Les Hédonites de Slaanesh s'y font rares, car nombre de ces épicuriens trouvent l'environnement vulgaire et d'un goût douteux. Nonobstant, certains Hédonites seraient prêts à tout pour satisfaire la facette la plus bestiale de leur personnalité assoiffée d'excès.



Les Bêtes du Chaos prospèrent depuis longtemps dans les étendues primordiales de Thondia, érigeant leurs immenses pierres des hardes et écumant les plaines où ils lancent leurs maraudes. Il n'est pas rare d'en apercevoir près du Bois Noueux, encore moins d'entendre leurs braillements déments au fin fond de la forêt. Si ces hommes-bêtes méprisent le moindre signe de vie civilisée, ils nourrissent une haine particulière pour les temples des Séraphons qui irradient une aura de pureté et d'ordre anathème à ces manifestations de l'anarchie.

Aucun recoin des Royaumes Mortels n'est réellement vierge de la présence des skavens, car ces hommes-rats rusés et malveillants trouvent toujours un moyen d'accéder au plus robuste des bastions. Des nuées de créatures à la fourrure croûtée se déversent de tunnels cachés dans le Bois Noueux, aux ordres de despotes qui ont eu vent de la Légende de Talaxis, et dont les vibrisses frétillent à la perspective de butin.

Le continent de Thondia compte toutes sortes de tribus d'adorateurs du Chaos, qui pillent et massacrent quiconque s'oppose à la suprématie des Dieux Sombres. Nombre d'entre eux se sont aventurés dans le Bois Noueux pour profaner les monuments des Séraphons ou capturer certains de leurs adversaires à sang froid pour les offrir en sacrifice. Des brutes en armure marchent d'un pas lourd dans la forêt, leurs grandes haches au tranchant déchiqueté scintillant dans les ténèbres, aux côtés de monstres mutants et de barbares couverts de peaux de bête.

Les dévots des Dieux du Chaos sont très divers, en apparence comme en culture. Les Huit-points, le cœur du domaine chaotique d'Archaon l'Êlu Éternel, comptent des milliers de tribus, de bandes et de sectes. Des noms comme les Golems de Fer, le Couvain de Tarantulos ou les Tyrans des Spires sont aussi connus que redoutés dans ces contrées infernales. Chacune de ces bandes vénère un maître différent, parfois un aspect de l'un des Dieux du Chaos, d'autres fois une entité démoniaque inférieure qui offre la puissance en échange de la servitude. Certains ont trouvé la route du Bois Noueux et cherchent à flatter leur divinité tutélaire en mettant à sac la Ruine Dévorante.

Néanmoins, on trouve plus effroyable encore que les adorateurs mortels du Panthéon de la Ruine. Les Démons sont des créatures infernales formées à partir de l'essence même d'un Dieu du Chaos, et lâchées sur la réalité pour tuer et profaner. S'ils ne peuvent exister indéfiniment dans les Royaumes Mortels, le carnage et la souffrance galvanisent ces êtres et renforcent leur connexion avec le monde physique, et le Bois Noueux ne manque pas de source de tourment ni de désespoir.



Les serviteurs du Chaos revêtent bien des formes : horreurs ailées, barbares en peaux de bête, ou encore Myrmidons Ogroïdes qui adorent tailler leurs ennemis en pièces.



ALLIÉS DU CHAOS

Maintes créatures du Chaos possèdent une intelligence cruelle, une ruse prédatrice qui les rend on ne peut plus dangereuses. Les champions ambitieux négocient parfois avec ces monstres afin de profiter de leur force redoutable, et le jeu en vaut la chandelle, si l'on omet les risques de blessure ou de mort que fait courir cette seule transaction.

ECRASEUR FOMOROÏDE

Les Écraseurs Fomoroïdes sont des machines de siège vivantes, mus par un désir de destruction. Jadis, les fomoroïdes étaient des maçons et des artisans éminemment habiles, jusqu'à ce qu'Archaon l'Élu Éternel les asservît. Marqués au fer rouge de runes de domination qui les privent de tout sentiment sinon du besoin irrésistible de pulvériser tout ce qui leur fait face, ils sont aujourd'hui un instrument de destruction aveugle, que l'Élu Éternel lâche sur des adversaires convaincus qu'ils seront en sécurité derrière leurs remparts. Projetant des morceaux de roches et de grossiers outils de maçons, ils réduisent leurs ennemis en bouillie. Parfois, ces créatures sont offertes aux bandes ou aux aspirants champions prometteurs, et elles ont maintes fois prouvé leur efficacité pour débroussailler un chemin dans le dense Bois Noueux.



APTITUDES D'ÉCRASEUR FOMOROÏDE





[Réaction] Destruction Aveugle: Un combattant peut faire cette réaction après qu'un combattant ennemi termine une action de mouvement sur une plateforme ouverte, et à 3" à l'horizontale et 5" à la verticale de ce combattant. Le joueur en contrôle de chaque combattant à ½" du bord de la plateforme doit faire un test de chute, et sur un résultat de 1 ou 2, le combattant tombe.





[Double] Trophée Sanglant: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il a mis hors de combat un combattant ennemi avec une de ses actions d'attaque à cette activation. Ajoutez 1 dé joker à vos jokers mis de côté.





[Double] Jet de Maconnerie: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il est à 1" d'un obstacle. Choisissez un combattant ennemi visible à 8" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 2-4, allouez 1 dégât au combattant choisi. Sur un jet de 5+, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.





[Triple] Charge Ravageuse: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" de lui. Allouez au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.

MYRMIDON OGROÏDE

Les Myrmidons Ogroïdes sont d'immenses monstres qui se sont dévoués à la maîtrise des arts martiaux. En dépit de leur taille, ils manient leurs armes avec une dextérité experte, donnant des bourrades de leur bouclier hérissé de pointes pour repousser leurs ennemis avant de porter un coup d'estoc puissant avec leur lance. Qu'ils viennent à être blessés, et ils se font encore plus féroces tandis que les runes qui couvrent leur corps luisent d'un pouvoir infernal. Les seigneurs de guerre du Chaos prisent les Myrmidons pour leurs talents de gladiateurs et de superviseurs, et on en trouve dans toutes les régions assaillies par la guerre des Huit Royaumes au sein de bandes de pillards païens en maraude.



APTITUDES DE MYRMIDON OGROÏDE



[Réaction] Test d'Habileté: Un combattant peut faire cette réaction après qu'il a été ciblé par une action d'attaque de mêlée mais avant de faire les jets de touche. Si chaque jet de touche de l'action d'attaque rate, allouez 10 dégâts au combattant attaquant.



[Double] Berserk: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il a au moins 20 dégâts alloués. Ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques de la prochaine action d'attaque de mêlée de ce combattant à cette activation.



[Triple] Fureur Occulte: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez la valeur de cette aptitude aux dégâts alloués aux combattants ennemis par chaque touche critique des actions d'attaque de mêlée de ce combattant.



[Triple] Maréchal du Sang: Choisissez un combattant ami visible à 4" de ce combattant. Allouez 1 dégât au combattant choisi. S'il n'est pas mis hors de combat, il peut faire une action d'attaque de mêlée bonus.

SPHIRANX PSYCHOPHAGE

Toutes sortes de bêtes étranges écument les Huit-points, mais il y en a peu qui soient aussi sinistres que les Sphiranx Psychophages. Jadis des autochtones de Hysh au service de l'Archimage Teclis, ils succombèrent à l'avarice et à l'amertume, et signèrent un pacte sanglant qui entraîna leur bannissement des Dix Paradis et les poussa à s'allier aux sombres puissances du Chaos. Si un Psychophage est nanti de griffes effilées et d'une musculature léonine tonique, son pouvoir véritable lui vient de son troisième œil. Grâce à cet orbe mystique, un Sphiranx peut scruter l'esprit de ses ennemis, piller leurs connaissances et découvrir l'objet de leur convoitise, cela pour briser leur volonté et en faire des proies faciles.



APTITUDES DE SPHIRANX PSYCHOPHAGE



[Réaction] Représailles Amères: Un combattant peut faire cette réaction après qu'il a été ciblé par une action d'attaque mais avant de faire les jets de touche. Pour chaque jet de touche de l'action d'attaque qui rate, ramenez à 1 la valeur d'un des [doubles], [triples] ou [quadruples] du joueur en contrôle de l'attaquant.



[Double] Menace Télépathique: Choisissez un combattant ennemi à une distance maximum en pouces de ce combattant égale à la valeur de cette aptitude, et jetez un dé. Sur un jet de 3+, le combattant choisi ne peut pas faire d'action de mouvement ni de désengagement jusqu'à la fin du round de bataille.



[Triple] Dominer l'Esprit: Choisissez un combattant ennemi visible à 6" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 2-5, allouez 1 dégât au combattant choisi. Pour chaque résultat de 6, allouez-lui 3 dégâts.



[Quadruple] Charme: Choisissez un combattant ennemi visible à une distance maximum en pouces de ce combattant égale à la valeur de cette aptitude. Le combattant choisi ne peut pas s'activer ni faire de réaction à ce round de bataille.



Même le plus puissant guerrier doit prendre garde à un Sphiranx Psychophage, car cette bête mystique peut dominer l'esprit des mortels et les asservir à sa volonté.



MONSTRES DU CHAOS

Le pouvoir mutagène du Chaos pur a engendré toutes sortes de monstres et de créatures terrifiantes. Si d'aucuns peuvent prétendre à dompter ces bêtes, les champions qui désirent en contrôler une doivent se méfier, car leurs âmes sont aussi noires que celles d'un démon, et les sous-estimer est une erreur qui peut se révéler fatale.

CHIMÈRE

Exemple particulièrement grotesque et fatal des mutants que génère le Chaos, la Chimère est un amalgame tricéphale réputé pour son agressivité sans borne.



TABLEAU DE DÉGÂTS			
Dégâts Alloués	Mouvement	DÉGÂTS	
0-10	1 2	5/10	
11-20	10	4/8	
21-30	8	3/6	
31-40	6	2/4	
41-44	4	1/2	

APTITUDES DE CHIMÈRE



[Double] Fouet Caudal: Choisissez un combattant ennemi visible à 3" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 4+, allouez 3 dégâts au combattant choisi.



[Triple] Rugissement Léonin: Jusqu'à la fin du round de bataille, soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques (jusqu'à un minimum de 1) des actions d'attaque des combattants ennemis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.



[Quadruple] Haleine de Feu de Tête Draconique: Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à tous les combattants ennemis visibles à 4" de ce combattant.

CARNABRUTE

Au combat, les Carnabrutes sont l'incarnation de la fureur. Ces bêtes enragées ne peuvent être contrôlées qu'au moyen de lames rituelles plantées dans leur échine; quand ces entraves cèdent, la violence qui éclate est incommensurable.



TABLEAU DE DÉGÂTS			
Dégâts Alloués	Mouvement	DÉGÂTS	
0-10	8	4/8	
11-20	7	4/6	
21-30	6	3/6	
31-40	5	3/4	
41-49	4	2/4	

APTITUDES DE CARNABRUTE



[Double] Crocs Immenses: Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 3+, allouez 1 dégât au combattant choisi.



[Double] Charge Ravageuse: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à l" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à l" du combattant qui utilise cette aptitude. Allouez au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.



[Triple] Bête Déchaînée: Ce combattant fait une action d'attaque bonus ou une action de mouvement bonus.

GARGANT DU CHAOS

La plupart des gargants qui déambulent sur des terres imprégnées de l'énergie du Chaos sont lentement corrompus. Sombrant dans un état de sauvagerie aveugle, ces Gargants du Chaos dévastent les royaumes, piétinant et dévorant les malheureux qui croisent leur route. Il faut être un seigneur de guerre résolument intrépide pour vouloir soumettre une telle machine de destruction vivante.



TABLEAU DE DÉGÂTS			
Dégâts Alloués	Mouvement	Dégâts	
0-10	6	4/8	
11-20	5	4/6	
21-30	4	3/6	
31-40	3	3/4	
41-44	2	2/4	

APTITUDES DE GARGANT DU CHAOS



[Double] Ivrogne Titubant: Jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, pour chaque jet de 1, soustrayez 1 à sa caractéristique de Mouvement (jusqu'à un minimum de 1), puis, pour chaque résultat de 2+, ajoutez 1 à sa caractéristique de Mouvement.



[Triple] Grand Coup de Pied: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il termine une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" du combattant qui utilise cette aptitude. Allouez au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.



[Quadruple] Coup d'Boule: Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 3+, allouez au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.

GHORGON

Bouffis par la malédiction de la soif de sang, les Ghorgons éviscèrent leurs proies à grands revers de leurs bras aux extrémités acérées. On raconte que ces titans monumentaux viennent d'antiques tribus d'hommes-bêtes dont la faim dévorante les a poussés au cannibalisme, les rendant encore plus grands et plus terrifiants. Même au combat, ils sont dominés par une voracité insatiable, et avalent les guerriers les plus appétissants.



TABLEAU DE DÉGÂTS		
Dégâts Alloués	Mouvement	DÉGÂTS
0-10	6	4/10
11-20	5	4/8
21-30	4	3/8
31-40	3	3/6
41-49	2	2/6

APTITUDES DE GHORGON



[Double] Charge Rugissante: Ajoutez 3 à la caractéristique de Mouvement de ce combattant pour sa prochaine action de mouvement à cette activation.



[Triple] Gueule Écumante: Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 4+, allouez 3 dégâts au combattant choisi.



[Quadruple] Soif de Sang Inextinguible: Ce combattant peut faire une action de mouvement bonus jusqu'à une distance en pouces égale à la valeur de cette aptitude. Puis ce combattant peut faire une action d'attaque bonus.

CYGOR

Les Cygors sont des géants contrefaits avides de magie pure et dont les yeux ont fusionné en un unique orbe au centre de leur crâne. Leur appétence pour l'énergie occulte est telle qu'ils peuvent flairer les âmes des sorciers et les emporter pour les dévorer, eux et les sorts qu'ils parviennent à lancer. Les Cygors sont souvent munis de fragments de monolithes enchantés, qu'ils jettent avec une précision dévastatrice.



TABLEAU DE DÉGÂTS			
Dégâts Alloués	Mouvement	Dégâts	
0-10	6	4/8	
11-20	5	4/6	
21-30	4	3/6	
31-40	3	3/4	
41-49	2	2/4	

APTITUDES DE CYGOR



[Double] Bris de Maçonnerie:

Ce combattant peut seulement utiliser cette aptitude s'il est à 1" d'un obstacle. S'il a les mains vides (voir ci-dessous), il n'a plus les mains vides.





[Triple] Jet de Rocher: Ce combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il n'a pas les mains vides (voir ci-dessus). Au début de la bataille, il n'a pas les mains vides. Choisissez un combattant ennemi visible à 15" de lui et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 4+, allouez 5 dégâts au combattant choisi. Après avoir utilisé cette aptitude, ce combattant a les mains vides.





[Quadruple] Mangeur d'Âmes: Jetez un dé pour chaque combattant ennemi à 6" de ce combattant. Sur un jet de 4+, allouez 3 dégâts au combattant concerné et retirez 3 dégâts alloués au combattant qui utilise cette aptitude.

MUTALITHE À VORTEX

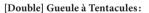
Peu de créatures sont plus bizarres ou plus terrifiantes qu'un Mutalithe à Vortex. Ces abominations tentaculaires peuvent ouvrir un portail menant directement au Royaume du Chaos, soumettant leurs victimes à un torrent d'énergie mutagène. Les infortunés voient leur chair fondre comme de la cire pour se transformer en parodies cauchemardesques de leur ancienne forme.



TABLEAU DE DÉGÂTS			
Dégâts Alloués	Mouvement	DÉGÂTS	
0-10	8	4/8	
11-20	7	4/6	
21-30	6	3/6	
31-40	5	3/4	
41-49	4	2/4	

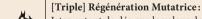
APTITUDES DE MUTALITHE À VORTEX





Choisissez un combattant ennemi visible à 6" de ce combattant. Le combattant choisi fait une action de mouvement bonus directement vers ce combattant, comme s'il sautait, d'une distance en pouces égale à la valeur de cette aptitude. Ce faisant, il peut s'éloigner des combattants ennemis qui étaient à 1" de lui au début de l'action de mouvement.





Jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 4+, retirez jusqu'à 3 dégâts alloués à ce combattant.



[Quadruple] Aura de Mutation:

Allouez 3 dégâts à tous les combattants ennemis visibles à 3" de ce combattant. De plus, jetez un dé pour chaque combattant ennemi visible à 3" de ce combattant. Sur un jet de 6, le combattant concerné ne peut pas s'activer à ce round de bataille.

ABOMINATION DE MALEFOSSE

Chefs-d'œuvre déments des Clans Moulder, les Abominations de Malefosse sont des montagnes de chair difforme et de sutures infectées. Elles marchent d'un pas lourd sur le champ de bataille pour s'adonner à leur frénésie démente. Même quand ce monstre est pourfendu, l'horreur n'en finit pas car ses plaies vomissent un flot de rats carnassiers qui s'abattent sur les ennemis alentour.



TABLEAU DE DÉGÂTS			
Dégâts Alloués	Mouvement	DÉGÂTS	
0-10	6	4/10	
11-20	5	4/8	
21-30	4	3/8	
31-40	3	3/6	
41-54	2	2/6	

APTITUDES D'ABOMINATION DE LA MALEFOSSE



[Double] Monstruosité Régénérante: Jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 4+, retirez jusqu'à 3 dégâts alloués à ce combattant.



[Triple] Avalanche de Chair: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" du combattant qui utilise cette aptitude. Allouez au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.



[Quadruple] Trop Horrible pour Mourir: Jusqu'à la fin du round de bataille, après chaque action d'attaque de mêlée qui cible ce combattant, jetez 3 dés. Pour chaque jet de 5+, allouez 3 dégâts au combattant qui a fait l'action d'attaque.



Les Abominations de Malefosse avancent en dévastant le Bois Noueux, et réduisent en pulpe sanguinolente quiconque a le malheur de se tenir sur leur route.



SERFS DU CHAOS

Nombre de prédateurs inférieurs et de charognards qui peuplent les Royaume Mortels sont déformés par l'énergie du Chaos. Si, prises individuellement, ces créatures ne représentent guère plus qu'une menace mineure, lorsqu'elles se rassemblent en nombre, elles peuvent écraser les guerriers les plus redoutables.

APTITUDES DE SERFS DU CHAOS



[Réaction] La Voix du Maître: Un combattant peut faire cette réaction après qu'un combattant ennemi a fini une action de mouvement à 3"d'un combattant ami ayant la marque runique de Héros (**). Le combattant qui fait cette réaction fait une action de mouvement bonus. À la fin de cette action bonus, il doit être à 1" du combattant ennemi qui a fait l'action de mouvement. Puis il fait une action d'attaque bonus.



[Double] Avant-garde du Chaos: Ajoutez 3 à la caractéristique de Mouvement de ce combattant pour sa prochaine action de mouvement à cette activation.



[Triple] Dérobade: Jusqu'à la fin du round de bataille, comptez chaque touche critique des actions d'attaque qui ciblent ce combattant comme une touche.



[Triple] Volée Violente:

Pour chaque autre combattant ami à 3" de ce combattant et qui a les mêmes marques runiques que lui, ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force de ses actions d'attaque de mêlée jusqu'à la fin de son activation.



[Triple] Tentacules Grouillants:

Ajoutez la valeur de cette aptitude à la caractéristique d'Attaques de la prochaine action d'attaque de mêlée de ce combattant à cette activation.



[Triple] Ruée Incontrôlable: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" du combattant qui utilise cette aptitude. Allouez au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.













BÊTES DU CHAOS

Les Bêtes du Chaos sont des êtres sauvages et malveillants qui se considèrent comme l'incarnation de l'anarchie et de la ruine. Quand ils s'adonnent à leur frénésie homicide, ils écument les contrées des royaumes en vastes hardes profanatrices, pour raser des cités et satisfaire leur soif de sang au cours d'odieux carnages bestiaux.

APTITUDES DE COMBATTANT BÊTE DU CHAOS

THE STATE OF THE S

[Réaction] Résistance Brutale:

Un combattant peut faire cette réaction quand il est ciblé par une action d'attaque de mêlée mais avant de faire les jets de touche. Soustrayez 1 des dégâts alloués à ce combattant par chaque touche de l'action d'attaque (jusqu'à un minimum de 1).



[Double] Embuscade des Braillehardes:

Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement si c'est le premier round. Il peut faire une action de mouvement bonus jusqu'à une distance en pouces égale à la valeur de cette aptitude.



[Double] Fringale Sanguinaire: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il a mis hors de combat un combattant ennemi avec une de ses actions d'attaque à cette activation. Retirez-lui autant de dégâts alloués que la valeur de cette aptitude.



[Triple] Regard Pétrificateur: Choisissez un combattant ennemi visible à 8" de ce combattant et jetez un dé. Sur 2+, allouez autant de dégâts au combattant choisi que le résultat du jet. De plus, jusqu'à la fin du round, soustrayez 1 à la caractéristique de Mouvement du combattant choisi (jusqu'à un minimum de 1).



[Triple] Charge Bestiale: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" du combattant qui utilise cette aptitude. Allouez au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.



[Triple] Volée de Flèches: Ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique d'Attaques de la prochaine action d'attaque à projectiles de ce combattant à cette activation.



[Triple] Appel de la Foudre: Choisissez un combattant ennemi visible à 20" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 2+, allouez au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.

APTITUDES DE HÉROS BÊTE DU CHAOS



[Double] Écharpez, Empalez et

Démembrez! Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il a mis hors de combat un combattant ennemi avec une de ses actions d'attaque à cette activation. Ce combattant fait une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.



[**Double**] **Régression:** Choisissez un combattant ennemi visible à 6" de ce combattant. Le combattant choisi fait une action de

mouvement bonus directement vers ce combattant, comme s'il sautait, d'une distance en pouces égale à la valeur de cette aptitude. Ce faisant, il peut s'éloigner des combattants ennemis qui étaient à 1" de lui au début de l'action de mouvement.



[Triple] Trophée Macabre: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il a mis hors de combat un combattant ennemi avec une de ses actions d'attaque

ennemi avec une de ses actions d'attaque à cette activation. Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque de mêlée des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 9" de ce combattant.



[Quadruple] Foudre Revigorante: Retirez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude alloués à chaque combattant ami qui a à la fois la marque runique de faction des Bêtes du Chaos () et la marque runique de Destructeur (**) et qui est à 9" de ce combattant.



Grand Bestial



Encorneur

RÔDEURS SAUVAGES DES BÊTES DU CHAOS







































Ungor avec Lancecourte et Demi-bouclier



Bestigor



Gor avec Paire de Lames de Gor



















Taurogor avec Grande Hache de Taurogor