

**Attaque** 6  
**Défense** 2  
**Logistique** 1

# ROYAUMES DU CHAOS

(GUERRIERS, PILLARDS, HOMMES-BÊTES)

0-2 CHEF  
 0-2 CAPITAINE  
 0-2 COMMANDANT  
 0 STRATÈGE

1-4 Steppe  
5-6 Montagne

Bagages  
Mobiles

0-1

Barricades

0

*Histoire* : Les Royaumes du Chaos représentent les terres des Seigneurs humains ayant sombré dans la magie noire et démoniaque. Les Pillards du nord et les Hommes-Bêtes se regroupent autour de ces territoires pour participer aux raids et massacres organisés par ces Royaumes Déchus.

**Adorateur Démoniaque** :

Char des enfers, Chevalier de la Mort, Garde Démoniaque, Guerrier déchu et Dragon sont des unités "ELU".

**Personnages Héroïques** : 4 Combattants, 1 Charismatique et 2 Mages :

- Maléfique de Magie Noire N°2 pour les Royaumes des Enfers (16pts)
- Neutre de Magie Nordique N°7 pour les Royaumes des Pillards du Nord (7pts)

**Alliés** : Royaumes du Chaos, Elfes Déchus, Dynastie Vampire ou Ancestrale et Démon



2-4 Etendard

1-2 Musicien

0-1 Gd Etendard

## ROYAUMES DES ENFERS (OPTION DE LISTE)

1 Char des Enfers	OU	1-2 Chevalier de la Mort	+	1 Garde Démoniaque	➔	Remplacer 2-3 Guerrier Déchu	0-1 Dragon des Enfers
-------------------------	----	--------------------------------	---	-----------------------	---	------------------------------------	-----------------------------

ENTRE 2 ET 3 FOIS DANS UNE LISTE "ROYAUMES DES ENFERS"

LISTE ELFES  
DÉCHUS :  
"SEIGNEUR / DRAGON"

## PILLARDS DU NORD (OPTION DE LISTE)

2-4 Cavalier Maraudeur	0-2 Éclaireur Maraudeur	➔	Remplacer 0-2 Éclaireur Maraudeur
LISTE ARMÉE DU TYPHON "HORDE DES STEPPES"	LISTE BARBARES DE KHAR "ÉCLAIREUR DE KHAR"		LISTE BARBARES DE KHAR "ÉCLAIREUR DE KHAR"
4-8 Combattant Nordique	0-1 Brigand Nordique	➔	Remplacer 0-3 Brigand Nordique
LISTE ARMÉE DU TYPHON "HORDE DES STEPPES"	LISTE BARBARES DE KHAR "ÉCLAIREUR DE KHAR"		LISTE BARBARES DE KHAR "ÉCLAIREUR DE KHAR"

## ALLIÉ HOMME-BÊTE

4-8 Horde Homme-Bête (Clan)	➔	0-3 Char Homme-Bête (Clan)	OU	0-3 Centaure (Clan)	2-3 Horde Homme-Bête (Non Fiable)	+	0-2 (Non Fiable) Pillard Faune
LISTE ORCS : "CHAR ORC"				jusqu'à 2 fois dans la Liste			

0-2 Ogre Ensorcclé	0-2 Molosse de Guerre	0-2 Minotaure	1-2 Guerrier Déchu	OU	3-4 Combattant Nordique
LISTE ELFES DECHUS	LISTE BARBARES DE KHAR				

## ***DIEUX DECHUS & FAVEURS DIVINES***

Les Royaumes du Chaos sont sous la domination des anciens dieux déchus. Ces derniers observent les exploits de leurs combattants ELU et leur accordent parfois des faveurs divines. Chaque corps d'armée peut faire allégeance à 1 seul dieu. Pour cela, il est nécessaire d'en payer le coût associé.

## ***CONFLITS DIVINS***

Les Divinités Majeures sont en conflit permanent et continuellement en guerre. Si l'armée possède des corps d'armée d'allégeance différente de divinités majeures alors les unités en contact avec d'autres unités d'allégeance majeure différente subiront 1 perte automatique chacune à la fin de la phase de combat. Une seule perte peut être infligée par phase de cette façon.

## ***DIVINITES MAJEURES***

**ANDROKORNE** : Divinité du Sang et du Carnage ( Budget de 15pts pour 1 corps d'armée)

- Exploit : Détruire 2 unités de plus de 15pts de budget
- Récompense : Les unités ELU gagnent la capacité « Brutal ».

**HESHYNTCH** : Divinité de la Transformation ( Budget de 15pts pour 1 corps d'armée)

- Exploit : Lancer avec succès 2 sorts Expert dans la partie
- Récompense : Les unités ELU gagnent les capacités « Attaque Enflammée » et « Immunisé au Feu » ; ainsi qu'une relance pour chaque lancement de sort.

**VIXNNESH** : Divinité de la Dépravation et du Vice ( Budget de 15pts pour 1 corps d'armée)

- Exploit : Dépasser le milieu de la zone de jeu.
- Récompense : Les unités ELU ayant dépassé le milieu de la zone de jeu, gagnent la capacité « Rapide » dès la prochaine phase de mouvement.

**NORGLE** : Divinité des Maladies et des Mutations ( Budget de 15pts pour 1 corps d'armée)

- Châtiment : Chaque unité d'ELU perd 1D3 points de Résistance.
- Récompense : Les unités ELU gagnent les capacités « Régénération » et « Insensible »

## ***DIVINITES Mineures***

**MENETHIOS** : Divinité de la Colère ( Budget de 10pts pour 1 corps d'armée )

- Faveur : Les unités ELU de ce corps bénéficient d'un bonus de +1 en Impact.

**ARES** : Divinité de la Guerre ( Budget de 10pts pour 1 corps d'armée )

- Faveur : Les unités ELU de ce corps peuvent relancer leur D6 d'intensité des Combats.

**THANATOS** : Divinité des Morts ( Budget de 8pts pour 1 corps d'armée )

- Faveur : Durant la bataille, le corps gagne 1 Bénédiction par tranche de 4 unités détruites (amies ou ennemies).

**NEMESIS** : Divinité de la Vengeance ( Budget de 7pts pour 1 corps d'armée )

- Faveur : Les unités ELU de ce corps bénéficient de la capacité « Sanguinaire ».

**OIZYS** : Divinité du Malheur ( Budget de 6pts pour 1 corps d'armée )

- Faveur : Les armées ne peuvent bénéficier que de la moitié de leurs relances (arrondie à l'inférieur)

**ANANKE** : Divinité de la Corruption ( Budget de 4pts pour 1 corps d'armée )

- Faveur : Les unités ennemies devant tester leur Fiabilité échouent automatiquement leur test.

**LYSSA** : Divinité de la Furie ( Budget de 2pts pour 1 corps d'armée )

- Faveur : Les unités ELU avec la capacité « Furie » bénéficient de la capacité « Poursuite »

**Char des Enfers**    
*Noble ou Roi possédé sur char lourd*

 **3 / 1 / 1**   Rompre

  **5<sup>v</sup> / 4 / 0**  Féroce  
 **5<sup>v</sup> / 4 / 0**

**21**


*Traversée* : Piéton d'Ardeur 0  
*Spécial* : -3 en Ardeur dans les Terrains, Intrépide, Coriace, Elu 

**Chevalier de la Mort**    
*Chevalier démoniaque sur destrier caparaçonné d'acier*

 **3 / 2 / 1**   Rompre, Furie

  **5 / 5<sup>\*</sup> / 0<sup>\*</sup>**  Parade  
 **5 / 5<sup>\*</sup> / 0<sup>\*</sup>**

**23**

*Traversée* : Piéton d'Ardeur 0, Monté d'Ardeur 1, Piéton de Résist 4 max en leur infligeant 1 perte  
*Spécial* : -2 en Ardeur dans les Terrains, Coriace, Elu 

**Garde Démoniaque**    
*Garde équipé d'une arme lourde et d'une armure démoniaque*

 **2 / 2 / 1** 

  **4<sup>v</sup> / 5 / 2**  Féroce  
 **4<sup>v</sup> / 5 / 2**

**30**

*Traversée* : Piéton d'Ardeur 0  
*Spécial* : -1 en Ardeur dans les Terrains, Intrépide, Coriace, Elu 

**Guerrier Déchu**    
*Combattant corrompu équipé d'armure et bouclier*

 **2 / 2 / 1** 

  **4<sup>v</sup> / 4<sup>\*</sup> / 2<sup>\*</sup>**  Féroce  
 **4<sup>v</sup> / 4<sup>\*</sup> / 2<sup>\*</sup>**  Parade

**19**

*Traversée* : Piéton d'Ardeur 0  
*Spécial* : -1 en Ardeur dans les Terrains, Intrépide, Elu 

**Combattant Nordique**    
*Montagne de muscles équipe pour le combat*

 **2 / 2 / 1**   Furie

  **4<sup>v</sup> / 4 / 2**  Féroce  
 **3<sup>v</sup> / 3 / 2**

**10**

*Traversée* : Piéton d'Ardeur 0  
*Spécial* : -1 en Ardeur dans les Terrains 

**Brigand Nordique**    
*Combattant nordique équipé d'un arc*

 **3 / 3 / 2** 

  **3 / 3 / 3**   **0 à 3**   
 **2 / 2 / 2**  **3 à 7** 

**10**

*Traversée* : Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

**Minotaure**    
*Créature féroce mi-ogre mi-taureau équipé d'armes tranchantes*

 **3 / 2 / 1**   Furie, Haut

  **5<sup>v</sup> / 4 / 1<sup>▲</sup>**  Féroce  
 **5<sup>v</sup> / 4 / 2<sup>▲</sup>**  Haut

**20**

*Traversée* : Piéton d'Ardeur 0

**Horde Homme-bête**    
*Guerrier mi-homme mi-bête vivant en Horde*

 **3 / 3 / 3** 

  **4<sup>v</sup> / 3 / 3<sup>▲</sup>**  Féroce  
 **3<sup>v</sup> / 2 / 2<sup>▲</sup>**  Forestier

**14**

*Traversée* : Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
*Spécial* : Embusqué 


**Pillard Faune**    
*Pillard mi-hommes mi-boucs équipé d'arc*




 **3 / 3 / 3** 




  **3 / 3 / 3**   **0 à 3**   
 **2 / 2 / 2**  **3 à 7** 

**12**

*Traversée* : Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé 

**Centaure**    
*Créature sauvage mi-homme mi-cheval*

 **4 / 3 / 2**   Rompre, Furie  
Forestier

  **4 / 4 / 1<sup>▲</sup>**  Forestier  
 **4 / 4 / 1<sup>▲</sup>**

**17**

*Traversée* : Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans la même orientation  
*Spécial* : -2 en Ardeur dans les Terrains 