



La Fêremesse Du Chaos



Un autre éclat de rire jaillit de la foule au moment où le Chevalier Panthère - armure de cuivre et épée de bois - glissait sur un tas de tripes. La scène représentait un champ de bataille: du sang de cochon, des morceaux de corde et des viscères d'animaux étaient éparpillés ça et là pour imiter fidèlement quelque carnage militaire.

"Un cheval! Un cheval! Mon empereur est un cheval!" pleura le Chevalier Panthère alors que son âme succombait au Chaos.

Les saltimbanques étaient arrivés dans le village sans s'être annoncés, en une longue file de carrioles qui faisaient aussi bien office de loges que de scènes mobiles. Une ribambelle d'individus hauts en couleurs dansaient et jonglaient autour de la procession, clamant aux chalandes qu'ils allaient livrer une représentation unique de la pièce intitulée "Le Vrai Visage de l'Empereur".

La foule s'était rapidement rassemblée: d'abord les enfants, puis les femmes et enfin les hommes, et bientôt le village entier s'était laissé ravir par les artifices des comédiens. Dimitri avait été parmi les derniers à se joindre au public hypnotisé: s'il avait tout d'abord éprouvé quelques difficultés à entrer dans le jeu, il était à présent en transe.

La pièce en était à l'acte des Désolations Nordiques, c'est du moins ce que proclamait une pancarte vermoulue proménée le long de la scène par un acteur arborant un masque démoniaque au rictus figé. Dimitri se laissa aller à son émerveillement: d'autres "démons" aux costumes flamboyants étaient venus danser au milieu de la foule en jetant en l'air des poignées de

plumes. Un bouffon à l'allure remarquablement macabre se livrait à de périlleuses acrobaties, frôlant le front des enfants du bout de sa baguette alors qu'il bondissait au-dessus des premiers rangs.

Une odeur répugnante envahit alors les narines de Dimitri, et une sensation de brûlure naquit sur sa poitrine, mais il ne détourna pas même les yeux du spectacle tant il se trouvait sous le charme. Sa femme et son enfant, assis quelques rangs devant lui, n'étaient plus qu'un vague souvenir: seuls lui-même et les étranges saltimbanques semblaient désormais exister. Le Chevalier Panthère glissa de nouveau et Dimitri rit de bon cœur. Un démon pestiféré se jeta sur le pauvre chevalier avec un réalisme saisissant qui émerveilla le fermier. Il se retrouva bouche bée lorsque la créature gonfla, sa panse distendue comme si elle était pleine d'air vicié. Une petite forme s'y devinait, dont les membres frotaient contre les parois du ventre enflé.

Quelque chose n'allait pas. La bouche de la créature s'ouvrit dans des proportions inhumaines, mais Dimitri n'arriva pas à détourner les yeux. Il en sortit une petite créature qui se mit aussitôt à jouer dans les flaques de vomi et autres fluides écœurants qui avaient accompagné son apparition.



La mascarade était enfin révélée : la pièce de théâtre était une horrible conjuration des forces du Chaos. Les traînées de bave laissées par les acteurs bouillonnaient et frémisssaient. La scène était jonchée d'yeux, de têtes et de membres humains en état de décomposition avancée. Les masques n'en étaient pas.

Un poids sembla tomber de sa nuque lorsqu'il se releva, en proie à une panique insurmontable. Les puissances de la ruine parcouraient librement l'Empire ! Il se tourna vers ses frères pour les appeler à l'aide, mais ils étaient déjà tous morts, leurs corps bouffis par quelque maladie invisible, défigurés par des pustules et des escarres. Horrifié, Dimitri baissa les yeux vers la douleur qui irradiait de sa poitrine, déchirant sa chemise dans un vain effort pour la soulager. Il y vit son amulette gravée du sceau de Sigmar.

Soudain, une dague crasseuse entra dans son champ de vision, levant du bout de la lame le médaillon en laissant dans la chair du fermier une blessure rougeâtre.

"Est-ce une icône de Sigmar que j'aperçois ?" demanda une voix dont la tessiture évoquait une explosion de chair rongée. Il s'agissait de l'acteur principal ; au-dessus de ses robes bariolées, son visage avait la forme d'un croissant de lune couvert de cratères et de verrues.

Dimitri était terrifié. "Monstres ! Qu'avez-vous fait ?" pleurnicha-t-il en reculant.

Le comédien fit un pas en avant, maintenant sa proximité.

"Esclaves des ténèbres !" cria le fermier dans un sursaut de fierté, comprenant soudainement qu'il était cerné.

"Oui, hélas, c'est vrai, noble sire," confirma une autre voix derrière lui.

Elle appartenait à un être maigre et voûté, dont le visage ressemblait à un horrible masque de terreur fendu au niveau du front. Un nuage de mouche s'éleva de ses épaules lorsqu'il se mit à agiter un jeu de tarot. "Mais vos mots me blessent," continua-t-il en feignant d'être offensé. Il s'ouvrit le poignet avec le bord d'une des cartes. "Comme vous nous sommes faits de chair," souffla-t-il en se rapprochant, "si vous nous piquez, est-ce que nous ne saignons pas ?" Renflant de mépris, le démon pressa sa blessure, et son sang coula sur le symbole de Sigmar, le rongant comme s'il s'était agi d'acide.

Dimitri ressentit alors les tourments de la maladie qui avait emporté ses voisins. Il se retrouvait sans défense. Sa tête se fit légère et il tituba, encerclé d'une nuée de visages grimaçants : un clown à l'apparence brutale, dont le fard criard se mêlait atrocement à ses traits bestiaux ; un bouffon agitant une marionnette qui caquettait à l'unisson de son manipulateur, et une dizaine d'autres faciès épouvantables, couverts d'un maquillage à la fois éclatant et sale.

Dimitri sentit la maladie le submerger, et il tomba à genoux dans la poussière. Le bouffon lui souleva le menton du bout des doigts, et laissa sa marionnette parler à sa place.

"En ce cas," dit-elle, alors que la protection du talisman s'estompait et que Dimitri apercevait du coin de l'œil l'éclat d'une lame, "ton ventre sera pour moi une hutte que j'ouvrirai à la pointe de mon épée," conclut sombrement le bouffon.

Alors que la lame entrait dans sa chair et que la kermesse finalisait son œuvre, Dimitri eut une dernière pensée.

"Helena !" trouva-t-il la force de crier dans un dernier souffle, "ma femme !"

L'acteur principal se pencha sur ses yeux mourants, son visage lunaire emplissant une dernière fois ses yeux.

"C'est ma femme désormais, Dimitri..."



Personne ne sait d'où vient la kermesse du Chaos. Certaines rumeurs prétendent qu'il s'agissait jadis d'une caravane de bohémiens venue de l'est de l'Empire, une bande de joyeux saltimbanques promenant leurs spectacles et leurs acrobaties d'un village à l'autre pour y distraire les modestes indigènes. Si cela est vrai, la kermesse est devenue quelque chose de bien plus morbide, et surtout de bien plus dangereux. Elle continue pourtant de parcourir les routes peu fréquentées de l'Empire en une caravane bigarrée: ses gens arborent les oripeaux colorés des comédiens itinérants, et amènent poésies et théâtre aux gens simples qui habitent la campagne impériale.

Lorsqu'ils arrivent dans un nouveau hameau, ces bateleurs dressent une scène et distraient les bateleurs avec de vieilles pièces évoquant les jours sombres de l'Empire. Des récits tels que *Le Vrai Visage de l'Empereur*, *Orfeo & Bubonette*, *Les Enfants Pourris de Papa Noigul* et *Cauchemar d'une Nuit d'Été* ravissent généralement leurs spectateurs.

Des colosses réalisent d'incroyables exploits de force sous les acclamations du public, tandis que des acrobates portant des masques grotesques jonglent avec des balles, des épées ou des torches. Alors que la foule vient de plus en plus nombreuse, un bouffon agitant une vessie de porc gonflée au bout d'un bâton bondit d'un spectateur à un autre, plaisantant et ricanant, amusant les petits comme les grands.

Ce n'est que lorsque le spectacle atteint son paroxysme blasphématoire, au coucher du soleil, que la kermesse du Chaos se révèle dans toute sa gloire putride. Car ses membres ne sont pas de simples histrions. Lorsqu'ils accomplissent leur ultime numéro, la *Danse de la Mort*, les sortilèges qui dissimulent leur vrai nature s'évanouissent, les montrant tels qu'ils sont à leur public insouciant: des démons à l'œil unique, bavassant et pourrissant, leur chair lépreuse pendante de leurs os jaunis. Ce qui était à l'origine perçu comme des masques complexes et un maquillage efficace s'avère être le véritable visage des acteurs, ravagé par la vérole et la peste. Au moment où la joie saine des villageois se mue en horreur pure, le carnage commence. A ce point, la plupart des spectateurs ont déjà succombé aux maladies violentes transmises par ces ignobles baladins. Le surnois Maître des Cérémonies, accompagné de son caquetant bouffon, maîtrise les femmes et les enfants survivants et prend un doigt à chacune de ses nouvelles épouses, annonçant à chaque fois: "tu es **ma** femme désormais!" Les survivants sont ensuite conduits vers un sort inconnu et le village est laissé à l'abandon, ses habitants et son bétail ayant péri sous l'effet des épidémies répandues par la kermesse.

La kermesse du Chaos est en fait une mauvaise plaisanterie du Seigneur de la Peste, le dieu du Chaos appelé Nurgle. Cette entité maudite est de fait le maître de la corruption et des épidémies, et la kermesse est composée de ses adorateurs. Ceux-là ont vendu leur âme en échange d'une forme ignoble d'immortalité: en étreignant la décrépitude et la pourriture, ils en sont venus à apprécier les dons de leur patron. Nul ne sait si plusieurs kermesses parcourent à l'heure actuelle les routes oubliées de l'Empire, ou si les rares témoignages de survivants épouvantés ne concernent qu'un seul et même groupe de malfaisants.

Le chef de la kermesse est appelé le Maître de Cérémonie, et l'on raconte qu'il est un sorcier aux pouvoirs inouïs, usant de sa magie pour infliger tourments et destruction par le biais des présents de son maître.



Grâce à ses maléfices et à d'obscurs rituels, il peut invoquer les hideux démons de Nurgle pour les faire participer à la mascarade. Ses suivants mortels examinent de très près l'évolution de leurs maladies qu'ils voient comme des bénédictions venues de leur jovial protecteur, signe qu'ils progressent sur sa voie. Les plus bénis d'entre tous sont appelés les Impurs. Ce sont souvent les hommes de confiance du Maître de Cérémonie, et leur corps est plus que tout autre perclus de maladies aussi répugnantes que terrifiantes. La kermesse du Chaos est traquée par nombre de bandes de Répurgateurs, mais elle semble toujours avoir une longueur d'avance sur les zélotes lancés à ses trousses, c'est pourquoi elle poursuit tranquillement son chemin, apportant les bienfaits de Nurgle à tous et à toutes.

Règles Spéciales

Sinistre Réputation: En raison de sa nature quelque peu pestiférée, une kermesse du Chaos a le plus grand mal à attirer des mercenaires. Du coup, une kermesse du Chaos ne peut en aucun cas recruter des francs-tireurs.

Corrompu: La kermesse du Chaos ressemble beaucoup aux bandes de possédés dans la mesure où il s'agit d'un ramassis de mutants corrompus et déments. La kermesse du Chaos compte donc comme une bande de possédés pour tout ce qui est de l'exploration et des blessures graves.



Tableau de Compétences de la Kermesse du Chaos

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse
Maître	✓	✓	✓	✓	✓
Colosses	✓			✓	✓
Impurs	✓				✓

Liste d'Équipement de la Kermesse

Les listes suivantes sont utilisées par la Kermesse du Chaos pour le choix de son équipement :

Armes de Corps à Corps

Dague	Première gratuite/2 CO
Masse	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Épée	10 CO
Arme à Deux Mains	15 CO
Lance	10 CO
Hallebarde	10 CO
Morgenstern	15 CO

Armes de Tir

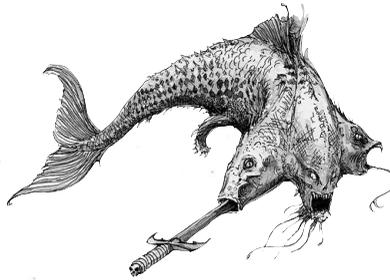
Arc	15 CO
Arc Court	10 CO
Pistolet	15 CO (30 pour une paire)

Armure

Armure Légère	20 CO
Armure Lourde	50 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO

Liste d'Équipement des Colosses

Arme à Deux Mains	15 CO
Fléau	10 CO



Choix Des Guerriers

Une kermesse du Chaos doit inclure un minimum de 3 figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 Couronnes d'Or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers est de 15.

Héros

Maître de Cérémonie : La kermesse du Chaos doit être commandée par un Maître de Cérémonie, pas plus, pas moins.

Colosses : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Colosses.

Impurs : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Impurs

Hommes de Main

Portepestes : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Portepestes.

Frères : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Frères.

Nurglings : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Nurglings.

Expérience de Départ

Le Maître de Cérémonie débute avec 20 points d'expérience.

Les Colosses débute avec 8 points d'expérience.

Les Impurs débute avec 0 point d'expérience.

Les Hommes de Main débute avec 0 point d'expérience.

Caractéristiques Maximales

A l'exception des Portepestes et des Nurglings qui ne reçoivent pas d'expérience, les autres membres de la kermesse utilisent le profil maximum d'un humain.





1 Maître de Cérémonie

70 Couronnes d'Or

Les Maîtres de Cérémonie dirigent les diaboliques kermesses du Chaos. Ce sont les élus de Nurgle et ils usent de sorcelleries que leur accorde leur dieu pestilentiel. Ce sont des mégalomanes à moitié fous qui mènent leur secte de saltimbanques démoniaques dans les provinces reculées de l'Empire, répandant maladies et mort dans leur sillage. Pour les frustes habitants de ces contrées, le Maître est un individu aussi charismatique qu'excentrique qui par le biais de ses spectacles insolites leur permet d'échapper un peu à leur vie monotone. Ce sont les sorts du Maître de Cérémonie qui permettent à la troupe de toujours échapper aux Répurgateurs lancés à leurs trousses.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	4	3	3	1	3	1	8

Armes/armure : Le Maître peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement de la kermesse du Chaos.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : N'importe quel membre de la kermesse à moins de 6ps du Maître peut utiliser le Cd de ce dernier pour ses tests de Commandement.

Sorcier : Le Maître de Cérémonie est un sorcier qui utilise les *Rituels de Nurgle*.

02 Colosse

60 Couronnes d'Or

Les Colosses sont un type de mutant particulier dont la constitution a été renforcée par la vitalité surnaturelle du Seigneur de la Peste. Les attentions du dieu ont transformé ce qui était autrefois des hommes en créatures massives, grouillant de muscles malades et animées d'une vigueur malsaine. Les Colosses sont des individus dotés d'une force immense qui jouent le rôle d'hommes forts dans le cadre de la kermesse, accumulant les exploits pour susciter l'admiration des foules chétives. Ils sont le plus souvent masqués afin d'évoquer l'apparence de bourreaux, mais le fait est que si leur corps est puissant, leur visage n'est souvent plus qu'une ruine dévastée par les lésions de la peste. Au combat, ils s'arment de lourds marteaux et fléaux qu'ils font tourbillonner autour de leur tête avec une joie puérile.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	0	4	4	1	2	2	7

Armes/armure : Les Colosses peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Colosses.

RÈGLES SPÉCIALES

Force Surnaturelle : Les Colosses disposent dès le début de leur carrière de la compétence de force *Homme Fort* du livre de règles de Mordheim.

02 Impurs

25 Couronnes d'Or

(+Prix de la Bénédiction de Nurgle)

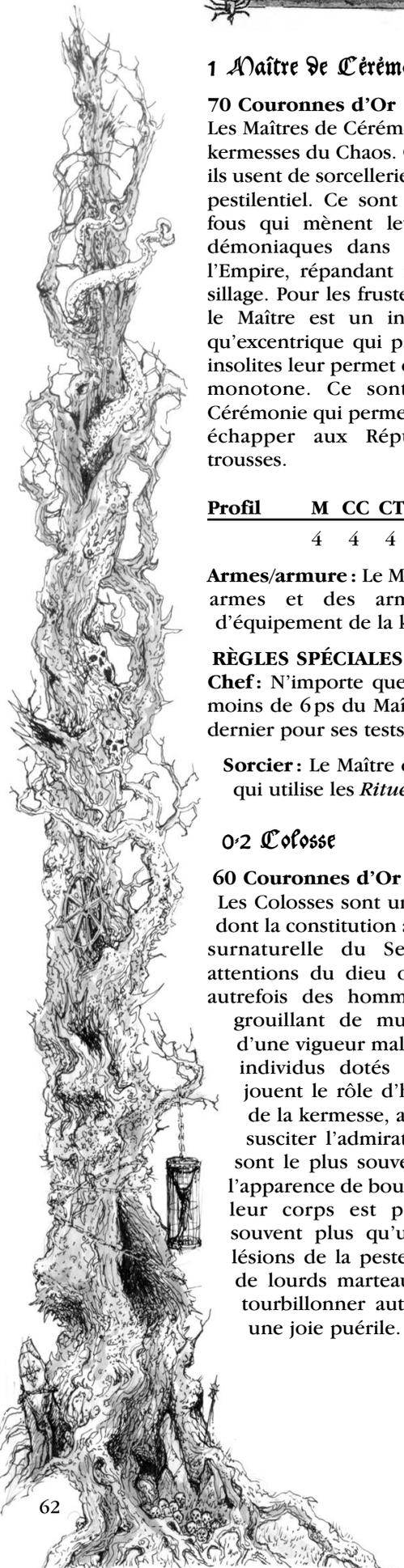
Les Impurs sont ceux qui ont reçu le plus d'attention de la part de Nurgle, et ils occupent une position importante dans la hiérarchie de la kermesse. Ils se dissimulent souvent sous de lourdes robes et de puissants enchantements car ce sont de véritables cauchemars ambulants. La chair des Impurs est si infestée de maladies et de mutations que même les autres membres de la kermesse courent un grave danger à simplement les toucher. Assez ironiquement, ils jouent souvent le meilleur rôle dans les représentations de la kermesse, celui du bouffon : les Impurs bondissent et virevoltent au milieu du public, baguenaudant avec la populace tout en répandant en son sein une pléthore d'épidémies. Ces créatures difformes sont en outre des adversaires dangereux au combat, car on raconte qu'elles transmettent l'aussi virulente qu'incurable Pourriture de Nurgle.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes/armure : Les Impurs peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement de la kermesse du Chaos.

RÈGLES SPÉCIALES

Bénédiction de Nurgle : Les Impurs doivent recevoir une ou plusieurs *Bénédictions de Nurgle*. Voir la liste plus loin.



Hommes de Main (Achetés par groupes de 1 à 5)

0-2 Portepestes

50 Couronnes d'Or

Les Portepestes sont des démons du dieu du Chaos Nurgle, aussi appelé le Seigneur de la Peste. On les reconnaît à leur œil unique et à leurs corps décomposés : leurs entrailles pendent de leurs abdomens fendus en guirlande vert-de-gris, leur peau est malsaine et couverte de lésions, ils émettent une odeur de charogne et une aura de mort les entoure. Parfois appelés Frères-vers et Comptables de Nurgle, les Portepestes sont révéérés par les membres mortels de la bande. Comme tous les démons, ils ne peuvent être vraiment tués tant que le pouvoir de leur dieu est intact. Cependant, leur présence dans le monde mortel est ténue, et ne peut être maintenue à long terme que par la Magie Noire et de sanglants sacrifices. Dans le cadre de la kermesse, les Portepestes apprécient leur rôle d'acteur de premier plan, et ils aiment parader vêtus de fraises et de pourpoints crasseux mais luxueux.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	4	4	1	4	2	10

Armes/armure : Aucune. Les Portepestes ont de longues griffes sales qu'ils utilisent pour pourfendre leurs ennemis. Ils n'ont pas besoin de porter d'armes et n'utilisent jamais d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Nuage de Mouches : Les Portepestes sont entourés d'un nuage de mouches qui bourdonnent



constamment autour d'eux et de leurs adversaires. Ces insectes ne gênent pas le Portepeste, mais on ne peut pas en dire autant de ses ennemis. Les adversaires d'un Portepeste subissent un malus de -1 pour le toucher au corps à corps.

Flot de Corruption : Les Portepestes peuvent vomir une immonde gerbe d'asticots, de viscères et de pus. Ceci compte comme un tir, avec une portée de 6 ps, une Force de 3 et l'adversaire n'a droit à aucune sauvegarde d'armure.

Démons : Les Portepestes ne sont pas des êtres de chair et de sang : ils sont faits de l'énergie brute du Chaos, éternelle et immuable. Du coup, ils ne gagnent jamais d'expérience.

Immunité au Poison : Les Portepestes sont des incarnations démoniaques de la maladie et de la putréfaction. Ils sont totalement immunisés aux effets des poisons et des maladies.

Immunité à la Psychologie : Les démons ignorent totalement le concept de peur. Les Portepestes réussissent automatiquement tout test de Commandement qu'ils sont amenés à passer.

Cause la Peur : Les Portepestes sont d'épouvantables créatures surnaturelles, ils causent donc la *peur*.

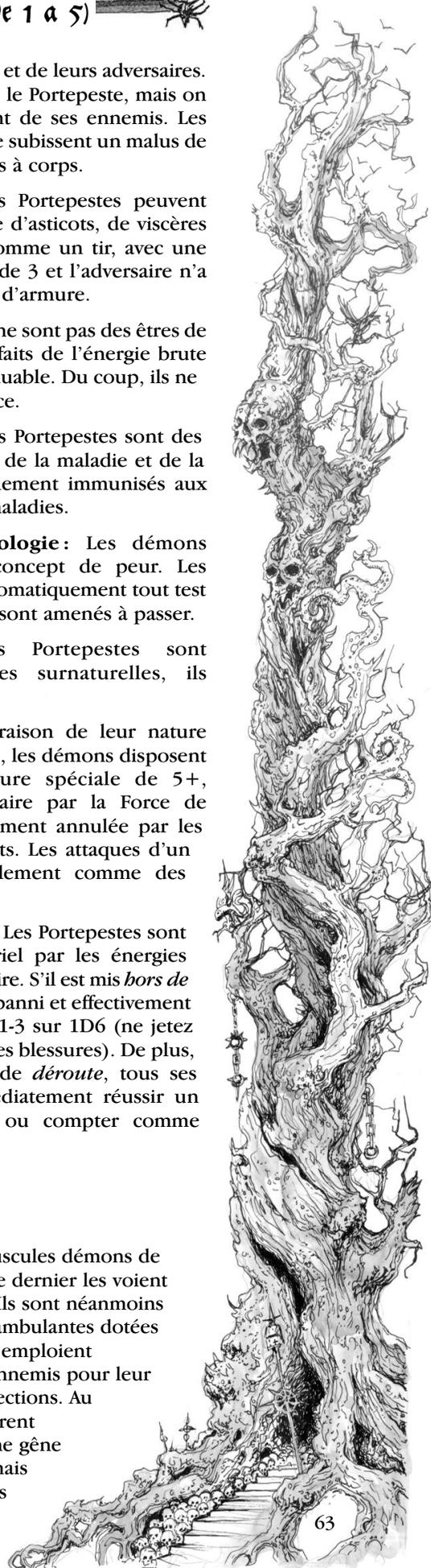
Aura Démoniaque : En raison de leur nature magique et semi-intangible, les démons disposent d'une sauvegarde d'armure spéciale de 5+, modifiée comme d'ordinaire par la Force de l'Attaquant mais complètement annulée par les armes magiques et les sorts. Les attaques d'un Portepeste comptent également comme des attaques magiques.

Instabilité Démoniaque : Les Portepestes sont attachés au monde matériel par les énergies capricieuses de la Magie Noire. S'il est mis *bors de combat*, un Portepeste est banni et effectivement détruit sur un résultat de 1-3 sur 1D6 (ne jetez pas les dés sur le tableau des blessures). De plus, si la bande rate un test de *déroute*, tous ses Portepestes doivent immédiatement réussir un test de Commandement ou compter comme étant détruits.

Nurglings

15 Couronnes d'Or

Les Nurglings sont de minuscules démons de Nurgle, et les suivants de ce dernier les voient comme ses enfants chéris. Ils sont néanmoins semblables à des pustules ambulantes dotées de griffes et de crocs qu'ils emploient malicieusement sur leurs ennemis pour leur transmettre maladies et infections. Au combat, les Nurglings s'avèrent généralement davantage une gêne qu'une véritable menace, mais ils peuvent faire fléchir sous



le nombre le plus coriace des guerriers. Les Nurglings restent toutefois de petites boules de crasse et de pus qui savourent leur rôle dans la kermesse du Chaos, où ils font non seulement office de musiciens mais aussi de pitres. Les Nurglings se lient souvent d'amitié avec les enfants des villages qu'ils traversent, et ne révèlent leur vraie nature qu'au dernier moment de la Grande Pièce de Nurgle.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	0	3	2	1	3	1	10

Armes/armure : Aucune. Les Nurglings n'utilisent ni armes, ni armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Nuage de Mouches : Les Nurglings sont entourés d'un nuage de mouches qui bourdonnent constamment autour d'eux et de leurs adversaires. Ces insectes ne gênent pas le Nurgling, mais on ne peut pas en dire autant de ses ennemis. Les adversaires d'un Nurgling subissent un malus de -1 pour le toucher au corps à corps.

Nuées : Vous pouvez avoir autant de Nurglings que vous le désirez (vous pouvez ainsi avoir plus de 5 Nurglings par groupe d'hommes de main).

Démons : Les Nurglings ne sont pas des êtres de chair et de sang : ils sont faits de l'énergie brute du Chaos, éternelle et immuable. Du coup, ils ne gagnent jamais d'expérience.

Immunité au Poison : Les Nurglings sont des incarnations démoniaques de la maladie et de la putréfaction. Ils sont totalement immunisés aux effets des poisons et des maladies.

Immunité à la Psychologie : Les démons ignorent totalement le concept de peur. Les Nurglings réussissent automatiquement tout test de Commandement qu'ils sont amenés à passer.

Aura Démoniaque : En raison de leur nature magique et semi-intangible, les démons disposent d'une sauvegarde d'armure spéciale de 5+, modifiée comme d'ordinaire par la Force de l'Attaquant mais complètement annulée par les armes magiques et les sorts. Les attaques d'un Nurgling comptent également comme des attaques magiques.

Instabilité Démoniaque : Les Nurglings sont attachés au monde matériel par les énergies capricieuses de la Magie Noire. S'il est mis *hors de combat*, un Nurgling est banni et effectivement détruit sur un résultat de 1-3 sur 1D6 (ne jetez pas les dés sur le tableau des blessures). De plus, si la bande rate un test de *déroute*, tous ses Nurglings doivent immédiatement réussir un test de Commandement ou compter comme étant détruits.

Frères

25 Couronnes d'Or

Les Frères sont les dévots du Seigneur de la Peste, et ils ont totalement adopté sa philosophie en s'engageant sur la voie de la damnation. La plupart d'entre eux sont infectés par une maladie ou une autre, et certains se décomposent même à vue d'œil. Leurs visages sont grêlés de boutons, de lésions et autres dons mineurs de leur dieu. Dans le cadre de la kermesse, les frères occupent les seconds rôles, ou font office de marionnettistes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes/armure : Les Frères peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement de la kermesse du Chaos.



0-1 Roulotte de la Peste

120 Couronnes d'Or

La roulotte de la peste est l'incarnation de Nurgle, et la base de la kermesse du Chaos. Bariolée, décorée d'oripeaux chamarrés tels qu'en revêtent les carrioles de saltimbanques, ce véhicule fantasmagique a vite fait d'attirer l'attention des mornes paysans qu'il croise. Mais à y regarder de plus près, ses tentures sont mitées et moisies, son bois est vermoulu et rongé, ses ferrures rouillées et son attelage déjà pourrissant. Peu de mortels ont vu l'intérieur de la roulotte, car seul le Maître de Cérémonie et ses serviteurs démoniaques ont le droit d'y pénétrer. On raconte que ces chariots brinquebalants abritent un pentagramme gravé de runes blasphématoires à la puissance formidable, une ouverture sur le Royaume du Chaos et les verts domaines de Nurgle.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Roulotte	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Roue	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Cheval	8	-	-	3	3	1	3	-	-
Gardien	-	3	-	3	3	-	3	1	-

Armes/armure : Aucune. Le Cocher n'a pas besoin d'arme pour combattre et ne subit aucune pénalité. Il ne peut porter aucune arme ou armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Roulotte de la Peste : L'énergie de la Roulotte emplit les mortels et les démons de la kermesse d'une vigueur surnaturelle. Le nombre maximum de guerriers de la bande est augmenté de +2.

De plus, la Roulotte diminue l'instabilité des démons. Les Portepestes et les Nurglings peuvent relancer leur test de Commandement ratés dus à l'*instabilité* et bénéficient d'un bonus de +1 pour déterminer la gravité de leurs blessures s'ils sont mis *hors de combat*.

Cocher : Le Cocher est inclus dans le prix de la roulotte. De fait, il est le plus souvent lié à celle-ci en un horrible amalgame de bois et de chairs : du coup, il ne peut jamais en descendre, quelles que soient les circonstances. De plus, il ne peut être blessé à moins que la roulotte ne soit détruite, auquel cas il l'est aussi. Le Cocher compte comme une créature démoniaque, il ne gagne donc pas d'expérience. Ses attaques infligent la Pourriture de Nurgle (voir les Bénédiction de Nurgle).

Immunité à la Psychologie : La roulotte et son cocher sont des créatures démoniaques qui ignorent totalement le concept de *peur*. La roulotte réussit automatiquement tout test de Commandement qu'elle est amenée à passer.



Rituels de Nurgle

Le Maître de Cérémonie utilise les Rituels de Nurgle pour pervertir et corrompre son environnement, infligeant à ses ennemis des maladies incurables. Jetez 1D6 :

1D6 Résultat

1 Vigueur Démoniaque

Le Maître accorde à ses serviteurs démoniaques une robustesse surnaturelle.

Tout Portepeste ou Nurgling dans un rayon de 8 ps du Maître voit sa sauvegarde démoniaque passer à 4+ jusqu'au début de son prochain tour.

Difficulté 8

2 Bubons

Le Maître dispense de superbes bubons à ses ennemis.

Ce sort a une portée de 8 ps et affecte un guerrier ennemi. Celui-ci doit réussir un test d'Endurance ou perdre 1 Point de Vie. Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée.

Difficulté 7

3 Miasmes Nurglesques

Le Maître émet un brouillard malodorant qui fait suffoquer ses ennemis.

Ce sort a une portée de 6 ps et affecte toutes les créatures vivantes, amies ou ennemies. Tout guerrier à portée doit réussir un test d'Endurance ou perdre 1 Attaque pour le reste du tour.

Difficulté 8

4 Pestilence

Le Maître inflige de graves lésions aux mécréants.

Toute figurine ennemie dans un rayon de 12 ps du Maître subit une touche de Force 3, sans sauvegarde d'armure.

Difficulté 10

5 Peau Verruqueuse

La peau du Maître prend l'aspect du cuir malade de son dieu.

Le Maître gagne une sauvegarde d'armure de 2+ qui remplace sa sauvegarde d'armure actuelle. Ce rituel dure jusqu'au début de sa prochaine phase de tir.

Difficulté 8

6 Pourriture de Nurgle

Le Maître accorde la bénédiction de Nurgle à ses adversaires.

Toute figurine ennemie en contact avec le Maître doit immédiatement réussir un test d'Endurance ou attraper la Pourriture de Nurgle (voir Bénédiction de Nurgle).

Difficulté 9



Bénédictions de Nurgle

Ceux qui s'adonnent à la vénération obscène de Nurgle souffrent de terrifiantes maladies, aussi appelées les Bénédictions de Nurgle.

Vous pouvez acheter des Bénédictions de Nurgle à vos Impurs seulement au moment où ils sont recrutés. Une fois que celui-ci est en jeu, vous ne pouvez pas lui en accorder d'autres. Tout Impur peut avoir une ou plusieurs Bénédictions. La première est achetée au prix indiqué, la deuxième et les suivantes coûtent le double.

Flot de Corruption

L'Impur peut vomir une immonde gerbe de vers, de bile et de sang. Ceci compte comme un tir, avec une portée de 6 ps, une Force de 3 et l'adversaire n'a droit à aucune sauvegarde d'armure.

Coût: 25 Couronnes d'Or

Pourriture de Nurgle

L'Impur est infecté par la pire maladie de son maître: la Pourriture de Nurgle. Il est de plus immunisé aux effets des poisons. La Pourriture est une maladie virulente et totalement incurable, qui peut être transmise au corps à corps. Si l'Impur obtient un résultat de 6 sur un jet pour blesser réussi, il transmet la Pourriture à sa cible (notez que la Pourriture n'affecte que les figurines vivantes, pas les démons, les possédés ou les morts-vivants). Notez sur la feuille de bande que le guerrier a attrapé la Pourriture. La maladie ne tue pas sa victime immédiatement, mais à petit feu. Au début de chaque bataille suivante, la victime devra effectuer un test d'Endurance. Si elle réussit, elle résiste aux effets de la Pourriture pour cette fois. En cas d'échec, elle perd un point d'Endurance de façon permanente (si son Endurance tombe à 0, elle périt de la maladie et est effacée de sa feuille de bande). De plus, si le jet d'Endurance a pour résultat un 6, la victime a involontairement transmis la maladie à un autre membre de sa bande (déterminez lequel au hasard et notez-le sur la feuille de bande).

Coût: 50 Couronnes d'Or

Nuage de Mouches

L'Impur est entouré d'un nuage de mouches qui bourdonnent constamment autour de lui et de ses adversaires. Ces insectes ne gênent pas l'Impur, mais on ne peut pas en dire autant de ses ennemis. Les adversaires d'un Impur subissent un malus de -1 pour le toucher au corps à corps.

Coût: 25 Couronnes d'Or

Horreur Enflée

L'Impur est une énorme masse gluante de plis et de chairs malades. Il gagne +1 Point de Vie et +1 en Endurance, mais son Mouvement est réduit d'1 point.

Coût: 40 Couronnes d'Or

Marque de Nurgle

L'Impur arbore le symbole de Nurgle, trois cercles de peau brûlée dont suinte constamment un pus brunâtre. Il gagne +1 Point de Vie et devient immunisé aux effets de tous les poisons.

Coût: 35 Couronnes d'Or

Hideux

L'apparence de l'Impur est abjecte: sa peau pend en lambeaux de ses membres, et ses entrailles pourries gigotent à l'air libre. Il cause la peur.

Coût: 40 Couronnes d'Or