

# Les bourrins peuvent travailler pour les quatre dieux majeurs du Chaos, pas seulement Khorne

Vous voulez incarner un personnage qui vit du métier de guerrier avec des tendances de bourrins, et a vendu son âme au Chaos, mais vous refusez d'incarner un adepte de Khorne, vous préférez une alliance avec Slaanesh, Tzeentch, Nurgle ou un autre dieu du Chaos, mais vous n'arrivez pas à trouver des arguments assez solides pour convaincre vos camarades, et votre maître du jeu, de vous laissez faire. Alors cette aide de jeu vous sera utile.

Un bourrin peut choisir de servir Nurgle ou, le dieu Cornu, à cause de la peur des blessures qui s'infectent, la gangrène qui détruit un bras, une jambe, voire tue un camarade blessé sur le champ de bataille, c'est traumatisant. L'impuissance dans laquelle plonge la maladie, effraie tout le monde, y compris les guerriers endurcis.

Les bourrins sont capables d'avoir de l'ambition, et combattre pas seulement pour le plaisir de tuer, mais aussi l'obtention d'un bon statut social, d'une place de notable dans une ville, dans ce cas-là les dons de Slaanesh sont mieux indiqués que ceux de Khorne.

Le guerrier psychopathe fait un choix cohérent en jurant allégeance à Tzeentch, s'il désire varier les façons de tuer et de faire souffrir, la magie offre au sadique une panoplie de torture quasi-infinie. Pour le bourrin qui désire se venger d'un haut personnage, l'alliance avec Tzeentch le dieu de l'intrigue est une option compréhensible, il est quasi-impossible d'abattre par une confrontation frontale certains dignitaires, à cause de la protection de leur armée de gardes du corps, dans ce cas-là le seul moyen d'avoir une chance de réussir à satisfaire une vendetta, est l'association avec un groupe de comploteurs, afin de déchoir de son rang l'ennemi, et le rendre aussi vulnérable qu'un citoyen ordinaire.

Fait par Julien Martin ,  
e-mail : [enoia@laposte.net](mailto:enoia@laposte.net)  
blog : <http://saulot.blog.fr>