

TAMURKHAN

THE THRONE OF CHAOS



SEIGNEURS



Drazhoat the Ashen - 570 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Drazhoat	3	6	4	4	5	4	2	3	10	Infanterie
Cinderbreath	6	5	0	6	6	5	3	4	6	Monstre

Magie - Sorcier de niveau 4. Il peut choisir ses sorts dans le domaine d'Hashut.	Règles spéciales - Obstinés (pénalité classique de -1 fuite / poursuite) - Implacables (pas de test pour marche forcée) - Méprisant (ignore panique sauf centaures et NDC) - Daemonsmith - Dark renown
Equipement - Blackshard Armour (svg 4+, invu au feu 5+)	Equipement Magique : Amulette d'Hellshard (talisman) Daemonspite Crucible (Objet Cabalistique) Le sceptre Graven (arme magique)

Dark renown

Toutes les unités Nains du Chaos (et Drazhoat lui-même) ont un +1 à leur résolution de combat lorsqu'ils sont à – de 12 pas de Drazhoat.

Amulette d'Hellshard (talisman)

Cette amulette confère une sauvegarde invulnérable 5+. Pour chaque blessure sauvegardée ainsi au corps à corps, une touche de Force 2 est automatiquement infligée à celui qui avait causé la blessure.

Daemonspite Crucible (Objet Cabalistique)

Cet objet donne un +1 au lanceur lorsqu'il lance un sort. De plus, si Drazhoat ou Cinderbreath tue un sorcier au corps à corps, le bonus de +1 passe à +2. Si un autre sorcier est tué, il n'y a pas de bonus supplémentaire.

Le sceptre Graven (arme magique)

Cette arme magique ne nécessite jamais plus d'un 4+ pour blesser sa cible, peu importe l'endurance de la cible.

Cinderbreath

Cinderbreath est un bale taurus. C'est un monstre particulièrement puissant avec des caractéristiques plus puissantes. Il a une attaque de souffle de Force 5. Excepté cela, il a les mêmes règles qu'un Bale Taurus classique.

Prophète - Sorcier 265 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Prophète sorcier	3	5	4	4	5	3	2	3	10	Infanterie
Great Taurus	6	5	0	6	5	4	3	4	6	Monstre
Bale Taurus	6	5	0	6	6	5	3	4	6	Monstre
Lammasu	6	3	0	5	5	4	1	2	8	Monstre

Magie - Sorcier de niveau 3. Il peut choisir ses sorts dans les domaines du Feu / Métal / Mort ou Hashut.	Règles spéciales - Obstinés (pénalité classique de -1 fuite / poursuite) - Implacables (pas de test pour marche forcée) - Méprisant (ignore panique sauf centaures et NDC) - Daemonsmith - Sorcerer's Curse
Options: - Peut devenir sorcier de niveau 4 pour 35 points - Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à un total de 100 points Peut être équipé des options suivantes : - pistolet 5 points - Naphtha Bombs 15 points - Blood of Hashut (une seule utilisation) 20 points	Equipement - Blackshard Armour (svg 4+, invu au feu 5+) - Darkforged Weapon Peut monter l'une des montures suivantes : - Great Taurus 145 points - Lammasu 195 points (voir Tempête de Magie) - Bale Taurus 225pts

Darkforged Weapon:

Les "darkforged Weapon" comptent comme des armes magiques à une main ayant une capacité aléatoire déterminée en début de partie sur un jet de dés, en même temps que les sorts des « DaemonSmith ». De telles armes sont uniques et si vous avez plusieurs DaemonSmiths dans votre armée, vous devez relancer le jet pour ne jamais avoir 2 fois la même capacité. Noter ensuite la capacité spéciale accordée par l'arme :

D6	Capacité
1	+1 aux tentatives de canalisation du Daemonsmith
2	Une fois par partie, l'arme peut libérer un souffle de Force 3 ayant la règle <i>attaque enflammée</i>
3	Le Daemonsmith est sujet à la règle <i>haine éternelle</i>
4	L'arme gagne la règle spéciale <i>Blessures Multiples (1D3)</i>
5	+1 aux tentatives de dissipation du Daemonsmith
6	L'arme blesse automatiquement sur 2+ quelque soit l'endurance de la cible. Cependant, sur un 1 sur un jet pour blesser, une blessure supplémentaire est infligée au Daemonsmith sans sauvegarde d'armure ou invulnérable possible.

Blood of Hashut (une seule utilisation)

Chaque flacon de Blood of Hashut est un objet à une seule utilisation qui peut être utilisé pendant la phase de corps à corps en remplacement de toutes les attaques de la figurine pour ce tour. Il peut cibler une seule figurine en contact socle à socle (dans le cas d'une figurine montée, soit le cavalier soit la monture doit être choisi). L'attaque fonctionne sur un 2+. Sur un 1, le Blood of Hashut est perdu.

Si l'attaque fonctionne, alors la cible subit 1D6 touches automatiques. Le jet pour blesser est égal à la valeur non modifiée de sauvegarde d'armure de la cible. Par exemple, une figurine avec une armure lourde et un bouclier (sauvegarde d'armure 4+) sera blessée sur des 4+. Toutefois un 1 est toujours un échec. Ainsi, une figurine ayant une sauvegarde de 1+ sera seulement blessée sur 2+. Les sauvegardes d'armure ne sont pas autorisées, et les dommages causés sont traités comme des *attaques magiques et enflammées*.

Infernal Engineer

Une figurine ayant cette règle, si elle se trouve dans un rayon de 3 pas d'une machine de guerre de son armée et si elle n'est pas montée sur un monstre, peut bénéficier de la règle attention messire comme si elle se trouvait à l'intérieur d'une unité de 5 figurines ou plus.

De plus, une machine de guerre se trouvant dans un rayon de 3 pas d'un Infernal Engineer peut relancer un dés d'artillerie ou un dés de dispersion une fois par tour. Si l'Infernal Engineer utilise cette capacité de relance, il ne peut pas tirer avec sa propre arme de tir durant la même phase de tir (mais il peut toujours utiliser sa magie normalement).

Sorcerer's Curse

Dès qu'un nain du chaos ayant cette règle subit un fiasco pendant la partie, après avoir résolu les effets du fiasco normalement, il doit effectuer un test d'endurance. S'il échoue, il perd un point de vie supplémentaire qui ne peut être empêché en aucune façon (même grâce à une sauvegarde invulnérable, etc).

Cependant, la première fois qu'il subit un point de vie en raison de cette règle, il gagne un bonus de +1 en endurance jusqu'à la fin de la partie (s'il survit !). Les échecs suivants causent simplement la perte de point de vie sans augmentation d'endurance.

Naphta Bombs

Ces bombes sont des armes de jet comme décrit dans le livre de règles avec une portée de 6 pas. Si une unité ennemie est touchée, elle subit 1D3 touches de Force 3 qui sont considérées comme ayant à la fois les règles spéciales *Perforant* et *Attaques Enflammées*. Cependant, sur un jet de 1 pour toucher, c'est le lanceur qui subit une blessure automatique. C'est considéré comme une *Attaque Enflammée* et les sauvegardes d'armure peuvent être effectuées normalement.

Grand Taurus

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Great taurus	6	5	0	6	5	4	3	4	6	Monstre
Bale Taurus	6	5	0	6	6	5	3	4	6	Monstre

Règles spéciales :

Corps embrasé : Toute figurine (amie ou ennemie) en contact socle à socle (excepté son cavalier) avec le Taurus au début de n'importe quel round de corps à corps subit une touche de F4 qui suit la règle spéciale *Attaques enflammées*. De plus, toutes les attaques NON MAGIQUES subissent un malus de -1 pour blesser.

Nourri par le feu : Les sorts du domaine du Feu ne peuvent pas blesser un Grand Taurus. De plus, si un grand Taurus est la cible d'un sort du domaine du feu lancé avec succès, il récupère immédiatement 1D3 points de vies perdus au cours de la bataille.

Attaques enflammées, vol, grande cible, terreur

Souffle de F4 enflammé (Bale taurus seulement)

Lammasu

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Lammasu	6	3	0	5	5	4	1	2	8	Monstre

Règles spéciales : Grande cible, Résistance à la magie (3), Terreur, vol

Sorcier niveau 1 utilisant les sorts du domaine du Feu, Ombre, Mort

Miasmes Mystiques : Les armes magiques portées par les figurines en contact socle à socle avec le Lammasu perdent toutes leurs propriétés magiques et sont traitées comme des armes « normales » du même type (si pas évident = arme de base). Cet effet s'applique aux personnages amis et ennemis, et dure tant que ceux-ci restent en contact.

HEROS

Daemonsmith Sorcerer 95 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Daemonsmith	3	4	4	4	4	2	2	2	9	Infanterie

Magie - Sorcier de niveau 1. Il peut choisir ses sorts dans les domaines du Feu / Métal / Mort.	Règles spéciales - Obstinsés (pénalité classique de -1 fuite / poursuite) - Implacables (pas de test pour marche force) - Méprisant (ignore panique sauf centaures et NDC) - Daemonsmith - Sorcerer's Curse
Options: - Peut devenir sorcier de niveau 2 pour 35 points - Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à un total de 50 points Peut être équipé de: - Pistolet 5 points - Naphtha Bombs 15 points	Équipement - Blackshard Armour (svg 4+, invu au feu 5+) - Ensorcelled Hand Weapon (magique, +1 en F) Rq: ici bug à 99%, cela doit être une « darkforged waepon » (cf règles des 2 armes)

Daemon smith

Immunité à la psychologie et règles : Malédiction des sorciers + infernal Engineer

Infernal Castellán 105 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Castellan	3	6	4	4	5	2	3	3	9	Infanterie

Équipement - Blackshard Armour (svg 4+, invu au feu 5+) - Hand Weapon (arme de base)	Règles spéciales - Obstinsés (pénalité classique de -1 fuite / poursuite) - Implacables (pas de test pour marche force) - Méprisant (ignore panique sauf centaures et NDC) - Tenace
Options: - Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à un total de 75 points	Peut être équipé de - Bouclier 2pts - Pistolet 5pts - Arme lourde 5pts - Glaive de feu 15pts

Porteur de la Grande Bannière

Un dark castellan de l'armée peut porter la grande bannière pour +25pts. Ce porteur ne peut pas être le général d'armée même s'il a le plus haut commandement de l'armée. Le porteur peut brandir n'importe quelle bannière magique (sans limite de points), mais dans ce cas il ne pourra pas porter d'autres objets magiques.

Hobgoblin Khan 40 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Khan Hobgobelin	4	4	3	4	4	2	4	3	7	Infanterie

Un hobgoblin Khan ne peut pas être le général d'armée. Ainsi un personnage nain du chaos doit être inclus pour mener l'armée.

Equipement - Arme de base - Couteaux de lancer	Règles spéciales - Aucune
Options: - Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à un total de 25 points	Peut être équipé de : <ul style="list-style-type: none"> - Armure légère 2 points - Bouclier 2points - Arme de base additionnelle (si à pied) 4 points - Lance (monté uniquement) 4points Peut chevaucher un loup géant pour + 12points

Centaur Taur'ruk 155 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Centaure Taur'ruk	7	5	2	5	5	4	4	4	9	Bête monstrueuse

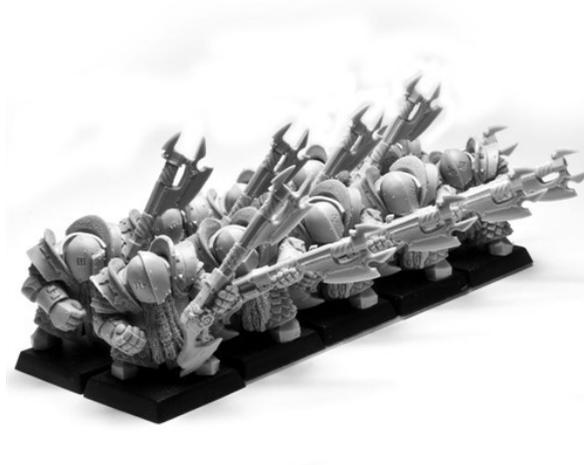
Equipement - Arme de base - Armure lourde	Règles spéciales - Peur - Méprisant (ignore panique sauf centaures et NDC) - Peau écailleuse 5+
Options: - Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à un total de 50 points	Peut être équipé de : <ul style="list-style-type: none"> - Blackshard Armour + 15pts - Bouclier + 5 pts - Arme de base additionnelle + 10 pts - Arme lourde + 15 pts

Le Taur'ruk ne peut être inclus dans l'armée qu'à la condition qu'au moins une unité de Bull Centaur Renders soit également présente dans l'armée.

Il ne peut pas être le général d'armée. Ainsi un personnage nain du chaos doit être inclus pour mener l'armée.

UNITES DE BASE

Gardien Infernal Nain du chaos 12pts



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Gardien Infernal	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie
Deathmask	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infanterie

<p>Taille d'unité: 10+</p> <p>Equipement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arme de base - Blackshard Armour (svg 4+, invu au feu 5+) - Bouclier 	<p>Règles spéciales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obstinés (pénalité classique de -1 fuite / poursuite) - Implacables (pas de test pour marche force) - Méprisant (ignore panique sauf centaures et NDC)
<p>Options:</p> <p>L'unité peut être équipée d'une des options suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arme lourde 3pts / figurine - Glaive de feu 5pts / figurine - Tromblons 6pts / figurine 	<p>Un Infernal Guard peut être promu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Musicien 10pts - Porte étendard 10pts - Deathmask 12pts - Le Deathsmask peut être équipé d'un pistolet pour 2pts et/ou d'une Naphta Bomb pour 5pts - Une seule unité d'Infernal Guard dans l'armée peut être équipée d'une bannière magique de 50pts maximum

Tromblons: Portée 12 pas FORCE 3

Règles spéciales : *Perforant*, *Tirs Multiples* (1D3*), Hailshot.

(*=Lancer le dé une fois pour l'unité et multiplier le résultat par le nombre de figurines qui tirent pour déterminer le nombre de touches causées)

Hailshot :

a. Pas de pénalité de tirs multiples.

b. A partir du moment où 10 figurines ou plus d'une unité tirent sur la même cible, elles ne subissent pas de pénalité liée à la Longue Portée ou pour Tenir leur position & Tirer en réaction à une charge.

c. A partir du moment où 20 figurines ou plus d'une unité tirent sur la même cible, elles peuvent relancer leurs jets pour blesser ratés.

Glaive de feu

Nom	Portée	Force	Règles Spéciales
Glaive de feu	18 ps	F 4	Perforant (tir)
Glaive de feu		F +1	Requiert les 2 Mains (corps à corps)

Hobgoblin Cutthroat 4 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Hobgobelin Cutthroat	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Infanterie
Murder Boss	4	3	3	3	3	1	3	2	6	Infanterie

Taille d'unité: 10+	Règles spéciales - Animosité des Hobgobelins - Backstabbers
Equipement - Arme de base - Armure légère - Couteaux de lancer	
Options: L'unité peut être équipée de - Bouclier ½ pts / figurine Un choix parmi : - Arme de base additionnelle ½ pts/figurine - Arc 1 pt/figurine	Un Hobgoblin Cutthroat peut être promu : - Musicien 4pts - Porte étendard 8pts - Murder Boss 10pts

Animosité des Hobgobelins

A moins que l'unité d'hobgobelins soit au corps à corps, en fuite, compte moins de 5 figurines, ou à moins qu'une unité de nains du chaos ou de centaures taureaux soit dans un rayon à 6ps de l'unité d'Hobgobelins en début du tour, l'unité doit lancer 1D6 et consulter le tableau ci-dessous. Lancer séparément pour chaque unité affectée au début du tour.

D6	Effet
1	Nous aurons une meilleure vue de derrière ! L'unité doit réussir un test de panique immédiatement pour agir normalement.
2-5	Tout se passe bien. L'unité peut agir normalement.
6	Meurtrier ! L'unité subit D3 blessures réparties comme des tirs (qui ne peuvent pas provoquer de test de panique). Après cela, l'unité gagne un +1 pour toucher pour ce tour seulement, et peut agir normalement.

Backstabbers

Si une unité d'infanterie d'hobgobelins avec la règle spéciale Backstabbers est forte d'au moins 10 figurines et réussit à réfréner la poursuite d'un ennemi qui a raté son test de moral, elle cause immédiatement 1D6 touches de Force 3 à l'unité en fuite avant de faire son mouvement de fuite, par tranche complète de 10 figurines que compte l'unité d'hobgobelins. Ces blessures sont réparties comme des tirs et peuvent être normalement sauvegardées.

UNITES SPECIALES

Centaures Taureaux « Renders » 40 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Centaure Taureau Render	7	4	2	4	5	3	3	2	8	Bête Monstrueuse
Centaure Taureau Ba'hal	7	4	2	4	5	3	3	3	8	Bête Monstrueuse

<p>Taille d'unité: 3+</p> <p>Equipement</p> <ul style="list-style-type: none"> - arme de base - armure lourde 	<p>Règles spéciales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peau écailleuse 5+ - Méprisant (ignore panique sauf centaures et NDC) - Peur
<p>Options:</p> <p>L'unité peut être équipée de</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bouclier 5 pts / fig <p>Un choix parmi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - arme de base additionnelle 5 pts/fig - Arme lourde 10 pts / fig - Lance 5pts / fig 	<ul style="list-style-type: none"> - Musicien 5pts - Porte étendard 10pts - Champion (Ba'hal) 10pts - Une seule unité peut prendre un étendard magique de 50pts maximum

K'daai Fireborn 55 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
K'Daai Fireborn	6	4	2	5	4	2	4	3	7	Infanterie monstrueuse
K'Daai Manburner	6	4	2	5	4	2	4	4	7	Infanterie monstrueuse

Cette unité ne peut être prise dans l'armée qu'à la condition qu'un DaemonSmith y soit aussi.

<p>Taille d'unité: 3+</p> <p>Equipement</p> <ul style="list-style-type: none"> - arme de base <p>Options:</p> <p>Champion (Manburner) 10pts</p>	<p>Règles spéciales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instable (règle des CV) - Indémoralisable - Peur - attaques enflammées - Corps embrasé - Bound Fire daemon - Burning bright
--	--

Corps embrasé

Toute figurine (amie ou ennemie) en contact socle à socle avec le K'Daai au début de n'importe quel round de corps à corps (excepté un autre K'Daai) subit une touche de F4 qui suit la règle spéciale Attaques enflammées. De plus, toutes les attaques NON MAGIQUES subissent un malus de -1 pour blesser.

Bound Fire Daemon

Les K Daai sont considérés comme des démons pour les effets de tous les sorts ou autres. Ils ont également une sauvegarde invulnérable 4+ qui passe à 2+ contre le feu

-Burning Bright

A partir du second tour de jeu, au début de chaque tour, un test d'endurance doit être fait pour chaque unité de K'Daai. Si le test est raté, l'unité subit D3 blessures sans sauvegarde d'aucune sorte autorisée, réparties comme des tirs.

Chaos Dwarf Infernal Ironsworn 17pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Assermenteurs Infernaux	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie
Deathmask	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infanterie

<p>Taille d'unité: 10+</p> <p>Equipement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arme ensorcelée (+1 en F et magique) - Blackshard armure (svg 4+, invu au feu 5+) - Bouclier 	<p>Règles spéciales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obstinés (pénalité classique de -1 fuite / poursuite) - Implacables (pas de test pour marche force) - Méprisant (ignore panique sauf centaures et NDC)
<p>Options:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Musicien 5pts - Porte étendard 10pts - Champion (deathmask) 10pts 	<ul style="list-style-type: none"> - N'importe quelle unité peut être équipée d'une bannière magique de 50pts maximum

Arme de Poing Ensorcellée (Assermenteurs Infernaux uniquement)

Les Armes de Poing Ensorcellées sont des **armes magiques** et ajoutent **+1 à la force** de leur porteur au corps à corps et peuvent être utilisées **pour parer** en combinaison avec un bouclier sans pénalité.



Magma Cannon 145 points



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Canon à Magma					7	3				Machine de guerre
Servant nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	

Taille d'unité: un canon magma et 3 servants nain du chaos

Portée: 24pas / Force: 5

Règles spéciales: Attaques enflammées / D3 blessures

Tirer avec le canon : Le canon magma tire en utilisant toute la procédure d'un canon telle qu'elle est présentée dans le GBR, à l'exception du jet de rebond. A la place de ce jet de rebond, placer la gabarit de souffle avec la pointe sur le point d'arrivée et l'extrémité large à l'opposé du canon, de manière à ce que le jet suive la trajectoire du tir.

Un misfire entraine un jet sur le tableau des machines à poudre.

Equipement (équipage) - arme de base - armure lourde	Règles spéciales - Obstinés (pénalité classique de -1 fuite / poursuite) - Implacables (pas de test pour marche force) - Méprisant (ignore panique sauf centaures et NDC)
Options: - train d'artillerie pour 25pts si au moins un Iron Daemon est dans l'armée. - Pacte Infernal pour 25pts	

Deathshrieker Rocket launcher 100 points



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Lance roquette					7	3				Machine de guerre
Servant nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	

Taille d'unité: un lance roquette et 3 servants nains du chaos

Equipement (équipage) - arme de base - armure lourde	Règles spéciales - Obstinés (pénalité classique de -1 fuite / poursuite) - Implacables (pas de test pour marche forcée) - Méprisant (ignore panique sauf centaures et NDC)
Options: - train d'artillerie pour 25pts si au moins un Iron Daemon est dans l'armée. - Pacte Infernal pour 25pts	

Tirer une Roquette classique (« quasiment » comme une cata)

Prenez un marqueur (pas plus d'1 ps de large) et placez-le n'importe où dans la ligne de vue de la machine et dans la portée exigée (12" - 48"). Le point ciblé ne peut recouvrir des figurines amie ou au corps à corps. Lancez alors le dé de dispersion et un dé d'artillerie. En cas de misfire, faites un jet sur le tableau des machines à poudre. En l'absence de misfire, la déviation fonctionne comme une catapulte normale.

Résoudre les dégâts et déviation

Si le marqueur arrive **en contact** d'une figurine, placez le **grand gabarit** de 5ps et résolvez les dégâts. Si le marqueur n'arrive **pas en contact**, lancez un **nouveau dé** d'artillerie. En cas de misfire, le tir rate. Si un nombre est obtenu, le marqueur est déplacé vers la plus proche unité (amie ou ennemie) de ce nombre en pas. **Placez alors le petit gabarit de 3ps.**

Si 2 unités ou plus se situent à égale distance du marqueur, le joueur NDC choisit laquelle attire le marqueur.

Roquettes de démolition : tir de catapulte qui ne touche qu'une seule figurine, F8, blessures multiples (D6) sans utiliser de gabarit hormis celui de la roquette (similaire au pion à placer dans le cas d'un tir de catapulte à plongeur de la mort). Pas de redirection en cas de déviation.

	Portée	Force	Règle spéciale
roquette classique	12" - 48"	3	Attaques enflammées Test de panique si une perte
Roquette de démolition	12" - 48"	8	D6 blessures

Iron Daemon War Engine 285 points



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Iron Daemon War Engine	6	-	-	8	7	7	-	-	-	Unique
Servants nain du chaos	-	4	3	3	-	-	2	3	9	

<p>Type d'unité : Unité Unique</p> <p>Équipement (équipage)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canon à vapeur - blindage : armure à 3+ <p>Options:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pacte infernal pour 25pts (seul l'impact et le piétinement sont magiques) - Le canon à vapeur peut être remplacé par un briseur de crânes pour +30pts 	<p>Règles spéciales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indémoralisable - terreur - Grande cible - Lumbering and Unstoppable/ Avancée Inexorable - Touches d'impact (D6+2) - Transporteur / Train d'Artillerie - Demolition - Brise-Crâne
---	---

Le Démon d'Acier et son équipage de Nains du Chaos sont considérés comme une seule figurine, qui doit être traitée comme un Char à l'exception des règles qui suivent. Toute touche et toute blessure qu'il reçoit sont dirigés contre le Démon d'Acier. Les caractéristiques de son équipage sont données car ils attaquent séparément en corps à corps.

Peau de fer (ou Blindage), en VO : la règles s'appelle Ironhide, et l'équipement est appelé Armour Plating. Le Démon de Fer a une sauvegarde d'armure de 3+.

Avance Inexorable

Le Démon d'Acier est une puissante machine éruçant de fumée, lente mais incroyablement difficile à arrêter. Il peut se déplacer normalement de sa distance de Mouvement et faire feu de ses armes sans pénalités. Ou bien, il peut choisir d'employer la puissance de sa chaudière à vapeur pour aller plus vite, mais ce n'est pas une science exacte. Dans ce cas, au lieu d'utiliser les règles normales de mouvement et de charge, lancer 2D6 et à moins qu'un double 1 ne soit obtenu ajoutez le résultat au mouvement du Démon d'Acier pour connaître la distance totale qu'il parcourt. Le Démon d'Acier avance en ligne droite et ne peut pas tourner ou changer de direction. Sur un double 1, quelque chose a mal tourné et le Démon d'Acier ne se déplace pas ce tour.

Si une charge est tentée, celle-ci doit être déclarée normalement avant que les dés ne soit lancés, et si elle échoue (par exemple, si la distance obtenue avec les dés est insuffisante pour atteindre l'unité ennemie), faites simplement avancer le Démon d'Acier de la distance obtenue avec les deux dés.

Si le Démon d'Acier fait une rencontre imprévue avec une unité (cad quand ce n'est pas le résultat d'une charge), effectuez les touches d'impact normalement. Le Démon d'Acier ne compte pas comme ayant chargé si l'unité rencontrée est une unité ennemie, et ses ennemis gagnent la règle Frappe Toujours en Premier contre lui lors du premier tour de combat en raison de la confusion qui règne à bord. Si par erreur il rencontre une unité amie, effectuer les touches d'impact puis faites reculer le Démon d'Acier de 1 ps après la collision.

À chaque phase de corps à corps après la première, le Démon d'Acier peut effectuer une attaque de Piétinement Furieux exactement comme un monstre afin de refléter le broiement de ses victimes avec sa masse et sa puissance.

Les Démons d'Acier ne peuvent pas effectuer de charge irrésistible ni poursuivre s'ils détruisent ou font fuir leurs ennemis.

Démolition

Des obstacles bas ou fragiles comme murs, haies, bois léger, cabanes, latrines ou tas de décombres ont peu de chance d'arrêter un Démon d'Acier, et tous ces obstacles (jusqu'à hauteur de roues du Démon d'Acier) sont ignorés lors des mouvements et des combats du Démon d'Acier (modification des règles usuelles concernant les machines de guerre et les terrains). **De plus, si une partie du terrain correspondant à la taille du Démon d'Acier peut être retirée après qu'elle ait été franchie, faites le ! Par contre,** tous les types de marais et de terrains aquatiques sont considérés comme infranchissables pour le Démon d'Acier qui est tout simplement trop lourd pour les traverser sans sombrer ou finir embourbé sans une chance de s'en sortir.

Train d'Artillerie

Le Démon d'Acier peut tracter un ou plusieurs attelages à vapeur derrière lui. Si tel est le cas, ils sont traités comme faisant partie du Démon d'Acier et se déplacent en même temps que lui. Ils doivent toutefois être pris pour cible séparément lors des attaques de tirs et doivent se trouver dans la ligne de vue. Si le convoi est chargé, ils peuvent être attaqués séparément comme une cible normale, mais à moins que le Démon d'Acier ne soit aussi engagé au corps à corps, le convoi ne peut pas être bloqué au corps à corps, et l'ensemble du convoi pourra se déplacer au prochain tour. Si le Démon d'Acier ou un attelage de tête est détruit, tout autre attelage situé derrière sera immobilisé.

Les armes montées sur les attelages tractés par le train peuvent faire feu seulement si le Démon d'Acier n'a pas bougé ce tour-ci.

Le Démon d'Acier peut tirer un seul attelage sans subir de malus sur son mouvement. Il peut tracter deux attelages, mais s'il le fait, son Mouvement de base est réduit à 3".

Le Démon d'Acier peut détacher ses attelages (aussi bien le dernier que le premier, mais pas un qui se trouverait entre les deux) au début de n'importe laquelle de ses phases de Mouvement, les laissant ainsi derrière. Le Démon d'Acier peut agir normalement mais l'attelage à vapeur détaché compte comme s'étant déplacé ce tour-ci. Lorsqu'il est détaché, un attelage peut être tourné dans n'importe quelle direction durant le tour où il est détaché.

Les attelages à vapeurs ne peuvent pas être rattachés pendant la partie.

Canonnade à Vapeur

Alimenté par la pression canalisée de la chaudière du Démon d'Acier, une canonnade à vapeur est un canon jumelé utilisé pour faire pleuvoir une tempête meurtrière d'obus incandescents et de tirs chargés de malédictions sur les rangs ennemis. Cette arme peut seulement faire feu sur une cible dans l'arc avant du Démon d'Acier, et utilise les caractéristiques suivantes :

Nom Portée Force Règles Spéciales

Canonnade 18 ps 6 Perforant, Blessures Multiples (1D3)

Sélectionnez une cible en suivant les règles de Tir, et lancez 2 dés d'artillerie. Utilisez le meilleur résultat des 2 pour déterminer combien de tirs sont effectués, cela signifie que l'arme n'aura un incident de tir que sur un double Misfire. Si vous ne faites pas de Misfire, lancez les dés pour toucher avec un nombre de Tirs égal au plus haut des dés d'artillerie. Si un incident de tir est obtenu, utilisez le tableau des Incidents de Tir des Machines à Poudre (voir page 113 du livre de Règles) pour déterminer ce qui arrive. Si le résultat "Détruit !" est obtenu, la canonnade est détruite et ne peut plus être utilisée. De plus, le Démon d'Acier sur lequel il est monté subit 1D6 blessures sans sauvegarde d'aucune sorte possible.

Brise-Crâne

Conçu pour broyer les murs et les fortifications, le Brise-Crâne est un conglomerat mécanique ésotérique de marteaux de fer sifflant et grinçant, de lames tailladant et de pioches brutales conçues pour pulvériser littéralement et déchieter tout malheureux faisant face à la machine. Lorsqu'il effectue ses touches d'impact ou utilise son attaque de Piétinement Furieux, un Démon d'Acier équipé d'un Brise-Crâne peut lancer 2D6 au lieu de 1D6 pour déterminer le nombre de touches.

De plus, dans le cas où les règles du scénario autorisent la destruction des bâtiments, les touches causées par le Brise-Crâne gagnent un bonus de +1 au jet pour blesser contre les bâtiments et les fortifications.

UNITES RARES

K'daai Destroyer 325 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
K'Daai Destroyer	9	5	3	7	6	6	5	6	8	Monstre

Les Destroyer K'Daai ne peuvent être inclus dans l'armée qu'à la condition qu'un Daemonsmith soit aussi présent.
K'daai Fireborn may only be included in the army if a Daemonsmith is also present.

Taille d'unité: 1

Equipement: ARME DE BASE
Règles spéciales - instable (règle des morts vivants) - indémoralisable - terreur - Gande cible - Attaque enflammée - Corps embrasé = Toute figurine (amie ou ennemie) en contact socle à socle avec le K dai au début de n'importe quel round de corps à corps (excepté un autre k dai) subit une touche de F4 qui suit la règle spéciale Attaques enflammées. De plus, toutes les attaques NON MAGIQUES subissent un malus de -1 pour blesser. - Bound Fire Daemon = Les K Daai sont considérés comme des démons pour les effets de tous les sorts ou autres. Ils ont également une sauvegarde invu 4+ qui passe à 2+ contre le feu - Burning Bright = A partir du second tour de jeu, au début de chaque tour, un test d'endurance doit être fait pour chaque unité de K dai. Si le test est raté, l'unité subit D3 blessures sans sauvegarde d'aucune sorte autorisée, réparties comme des tirs. NE PAS OUBLIER LE TEST !!!! - Frenzy (D3 Attacks) = frénésie ajoutant D3 attaques au lieu d'une seule

Chevaucheur de loups Hobgoblin 12 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Chevaucheur Hobgob	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Cavalerie
Wolf Boss	4	3	3	3	3	1	3	2	6	Cavalerie
Loup géant	9	3	0	3	3	1	3	1	3	

Taille d'unité: 5+ Equipement - arme de base - armure légère	Règles spéciales - Animosité des Hobgobelins (cf animosité hobgob) - cavalerie légère - Cowardly despoiler
Options: L'unité peut être équipée de - Bouclier 1pts / fig (perte de la règle cav légère) Un choix parmi : - lance 1pts/fig - arc 2 pt/fig	- Musicien 5pts - Porte étendard 8pts - Champion (Wolf Boss) 10pts

Cowardly Despoiler

Les chevaucheurs de loup gagnent un **+1 au résultat de combat** s'ils parviennent à charger de flanc ou de dos. Mais s'ils sont eux-mêmes chargés, ils subissent un malus de **-1 pour toucher** au 1^{er} tour de combat. Cette règle s'applique aux hobgobelins de l'unité (même les personnages intégrés dans l'unité) mais pas à leurs loups.

Canon Apocalypse "Hellcannon" 205 points



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Canon Apocalypse	6	4	3	5	6	5	1	5	4	Monstre
Servants nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	

Taille d'unité: un canon apocalypse et 3 servants nains du chaos

Équipement (équipage)	Règles spéciales
- arme de base - armure lourde Le canon apo a une sauvegarde d'armure de 4+	Terreur Grande Cible Indémoralisable Feu infernal Déchainé Démon lié

Feu infernal	Portée	Force	Règles spéciales
Portée:	12-60 pas	Force 5 (10)	Comme une catapulte Test de panique à -1 en cdt (toute unité touchée)

Notez que si tous les servants nains du Chaos sont tués, quelle qu'en soit la raison, y compris le fait d'être aspirés par le canon, le Canon Apocalypse doit effectuer un test sur le tableau de Réaction de Monstre.

Déchainé : Au début du tour, si le canon n'est pas engagé au corps à corps, son unité doit effectuer un test de Cd. En cas d'échec, l'unité ne peut pas tirer et devient sujette à la règle spéciale Mouvement Aléatoire (3D6). Lorsqu'il effectue son mouvement aléatoire, il doit d'abord pivoter pour faire face à l'ennemi le plus proche avant de bouger."

Q. Le Canon Apocalypse peut-il se déplacer et tirer ? (p66) / R. Non.

Q. Le Canon Apocalypse peut-il tenir sa position & tirer face à une charge ? (p66) / R. Non.

Q. Si tous les servants nains du Chaos sont tués, le Canon Apocalypse peut-il tout de même tirer ? (p66) /R. Oui.

Q. Si le Canon Apocalypse obtient un incident de tir, tous les sorciers alentours subissent un fiasco. Dans quel ordre ces fiascos sont-ils résolus ? (p66) R. Le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre dans lequel les effets sont résolus.

Démon Lié : En cas d'incident de tir, jetez 1D6 sur le tableau suivant

D6	Résultat
1	Enfin libre : Toutes les unités dans les 3D6 pas subissent 1D6 touches F5. Retirez le canon du jeu.
2	Scronch : Retirez tous les servants du jeu.
3	Thzzzzz : Tous les Sorciers doivent lancer 2D6 sur le Tableau des Fiascos. Ignorez les instructions relatives à la perte de dés de la réserve de dés de pouvoir. Sur un résultat de 10-12, le Sorcier perd aléatoirement 1D3 sorts.
4	Grrr : Retirez D3 servants
5	Raaargh ! Déplacez le canon de 3D6 pas vers l'unité ennemie la plus proche (cf. règle déchainé)
6	Boom ! Le tir du canon fait hit, mais la force est de 10 au lieu de 5. Le canon ne peut plus tirer de la partie.

Géant de Siège du Chaos 275 points



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Géant de siège du Chaos	5	4	3	6	5	6	3	spé	10	Monstre

Equipement - arme de base - armure de SIEGE	Règles spéciales - Grande cible - Terreur - Tenace - Immunisé à la Psychologie - Chute - Attaque de géant de siège - Wall-ripper
Options: Rune de haine +25pts Scaling Piques +10pts	

Règles spéciales :

Armure de siège : Le géant a une sauvegarde d'armure de 5+ qui passe à 3+ contre les attaques de tir.

Chute : Un géant doit effectuer un test pour savoir s'il tombe dans les situations suivantes :

- Vaincu au corps à corps, effectuez le test après le calcul du résultat de combat mais avant le test de moral
- S'il est en fuite au début de la phase de mouvement.
- Lorsqu'il franchit un obstacle. Effectuez le test lorsque l'obstacle est atteint.
- S'il décide de *Flail and Crush* sur un ennemi. Effectuez le test juste avant qu'il ne commence.

Pour déterminer si un géant de siège tombe, jetez 1D6, sur un résultat de **1 ou 2**, il tombe. Un géant mort tombe automatiquement.

Pour déterminer la direction de la chute, jetez un dé de dispersion. Placez le gabarit de chute du géant avec les pieds contre le socle du géant et la tête en direction de la flèche. Le gabarit de chute du géant suit par ailleurs toutes les règles sur les gabarits du GBR (toute figurine totalement ou partiellement recouverte par le gabarit est donc automatiquement touchée).

Toute figurine touchée subit une touche de **F7** qui suit la règle spéciale *Blessures multiples* (1D3). Si l'unité est engagée en corps à corps et que le géant tombe en tentant de sauter à pieds joints, les blessures infligées par sa chute comptent dans le résultat de combat.

Un géant qui chute perd automatiquement 1PV, qui compte dans le résultat de combat s'il est engagé au corps à corps.

Une fois à terre, un géant peut se relever durant sa phase de mouvement suivante, mais il ne pourra pas se déplacer lors du même tour. Tant qu'il est au sol, un géant ne peut pas attaquer mais il peut toujours se défendre, si bien que l'ennemi doit tout de même effectuer des jets pour toucher. Un géant forcé à fuir alors qu'il est à terre est automatiquement tué car l'ennemi se jette sur lui. S'il a la possibilité de poursuivre ses ennemis alors qu'il est à terre, un géant se relève à la place. Un géant peut attaquer en corps à corps lors du tour où il se relève.

Attaque d'un géant du chaos de siège :

Choisissez une unité en contact et lancer 1D6. Lorsque vous affrontez un personnage chevauchant un monstre, décidez si vous désirez attaquer le cavalier ou la monture avant de lancer le dès.

Adversaires de grande taille: monstres, Infanterie monstrueuse, cavalerie monstrueuse, chars, machines de guerre, grandes cibles et personnages chevauchant les figurines ci-dessus.	Adversaires de taille humaine ou plus petit.
D6 Résultat 1-2 Brise-jambes 3-4 Smash with pick 5-6 Coup de boule	D6 Résultat 1 Cri qui tue 2 Smash with pick 3-4 Flail and crush 5-6 Ripping blades

Brise-jambes: Le géant et sa victime lancent 1D6 et ajoutent leur force. Pour chaque point de différence en faveur du géant, la victime subit D3 blessures sans sauvegarde d'armure. De plus, la victime doit réussir un test (quelque soit le résultat précédent) d'initiative ou subir une blessure automatique.

Smash with pick : le géant choisit une figurine en contact. La victime doit réussir un test d'initiative ou subir 2D6 blessures sans sauvegarde d'armure.

Si un double est obtenu, le géant s'est enlisé et ne peut pas attaquer dans le prochain tour de combat.

Coup d'Boule : Le géant assène un coup de tête magistral à son adversaire et lui fait perdre automatiquement 1PV sans sauvegarde d'armure. Si la cible survit et qu'elle n'a pas encore attaqué ce tour-ci, elle ne pourra pas le faire. Si elle a déjà attaqué durant ce round, elle ne pourra pas le faire lors du prochain round de combat.

Cri qui tue : Ni le géant ni les figurines en contact avec lui ne peuvent combattre si elles ne l'ont pas encore fait durant ce round, mais le camp du géant gagne automatiquement le combat de 2 points. Si chaque camp inclut un géant qui pousse un cri qui tue, le combat se solde par une égalité.

Flail and Crush : Faites un test de chute (les blessures causées ici comptent dans le résultat de combat). Si le géant ne tombe pas, choisissez une unité en contact. L'unité subit 1D6 touches automatiques de Force 8. Sauvegardes d'armure autorisées.

Ripping blades : Choisissez une unité en contact, cette unité subit 2D6 touches automatiques de Force 6. Sauvegardes d'armure autorisées.

Si un double 6 est obtenu, en plus des 12 touches, le géant doit passer un test de chute. Les blessures provoquées par la chute comptent dans le résultat de combat.

Si un double 1 est obtenu, la cible ne subit aucune touche. Le géant, lui, subit D3 blessures (sans sauvegarde) et chute immédiatement. Les blessures provoquées par la chute comptent dans le résultat de combat.

Wall-Ripper : Le géant peut toujours décider d'attaquer et détruire les bâtiments, quelque soit le scénario (cf. p. 399 du GBR), et peut décider d'attaquer le bâtiment même s'il est occupé. Le géant de siège prend toujours l'attaque **Smash with pick** lorsqu'il attaque un bâtiment et n'a pas besoin de choisir aléatoirement son attaque.

Grande cible, terreur, tenacité, Immunisé à la psychologie

Améliorations :

Rune de haine : le géant devient sujet à la règle « rage berserk » (cf. frénésie mais sans les autres règles). De plus, lorsque le géant a un nombre d'attaque aléatoire, ce jet peut être relancé. Le second résultat s'applique alors même s'il est plus bas.

Scaling spikes : Si le géant chute sur un obstacle (tel que douves, fossés, murs), marquer l'obstacle qui peut maintenant être traversé par les forces du joueur du chaos comme un terrain dégagé. De plus, si le géant de siège meurt au pied d'un bâtiment ou d'une fortification, les unités du chaos peuvent mener l'assaut contre les garnisons en passant sur son cadavre en gagnant un bonus de +1 au résultat de combat

Dreadquake Mortar 195 pts



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe
Mortier Dreadquake					7	3				Machine de guerre
Servant nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	
Esclave Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7	

<p>Taille d'unité : 1 mortier et 3 servants nains du chaos</p> <p>Equipement (équipage) - arme de base - armure lourde</p>	<p>Règles spéciales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obstinés (pénalité classique de -1 fuite / poursuite) - Implacables (pas de test pour marche force) - Méprisant (ignore panique sauf centaures et NDC)
<p>Options:</p> <ul style="list-style-type: none"> - train d'artillerie pour 25pts si au moins un Iron Daemon est dans l'armée. - Pacte Infernal pour 25pts - Un artilleur ogre supplémentaire pour +20pts 	<p>Règles spéciales de la machine</p> <ul style="list-style-type: none"> - blessures multiples d6 - perforant - Quake - Rechargement lent

Tirer avec le Mortier

Le mortier fonctionne exactement comme une catapulte avec les exceptions suivantes. Le tableau des misfire des armes à poudre est utilisé avec un malus de -1 pour refléter la dangerosité de l'arme

Portée 12'' -- 72'' F5 (10)

D6 blessures / perforant / quake / rechargement lent

Quake

Toutes les figurines d'une unité ayant subi des pertes suite à un tir du mortier dans le tour précédent doivent passer un test de terrain dangereux si elles souhaitent se déplacer (de même que charger, se reformer, personnages quittant l'unité, etc...) ou si elles souhaitent utiliser des armes de tirs ou des armes à leur prochain tour.. Les machines de guerre sont traitées comme des chars à cet égard.

Rechargement lent

A moins qu'un esclave ogre soit présent, une fois que la machine a tiré une fois, un jet de 3+ est nécessaire pour retenter un nouveau tir. En cas d'échec le joueur nain du chaos ne peut pas tirer ce tour, mais pourra tirer au prochain tour.

REGLES SPECIALES

Obstinés (resolute):

Tous les nains du chaos fuient et poursuivent de 2D6-1 au lieu des 2D6 ps habituels. Cela n'affecte pas les distances de charge.

Implacables (relentless):

Les nains du chaos n'ont pas besoin de faire de test de commandement pour pouvoir faire une marche forcée quand des unités ennemies sont dans un rayon de 8 pas.

Méprisant (contempt):

Les centaures taureaux et les nains du chaos ignorent la panique causée par les unités amies qui sont détruites ou qui ratent un test de moral à moins de 6 ps, SAUF si ces unités sont elles mêmes des unités de nains du chaos ou de centaures taureaux.

Les personnages avec cette règle ne peuvent rejoindre que des unités ayant cette règle.

Blackshard Armour

Cette armure confère une sauvegarde d'armure de 4+ et une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les *attaques enflammées*. Les sorciers nains du chaos et les Daemonsmith peuvent porter cette armure tout en restant des sorciers.

Ensorcelled hand Weapon

Ce sont des *armes magiques* qui donnent un +1 en Force au porteur au corps à corps et peuvent être utilisées en *parade* en combinaison avec un bouclier sans pénalité.

Daemonsmith

Les nains du chaos avec cette règle sont *immunisé à la psychologie* et ont les règles spéciales Infernal Engineer et Sorcerer's Curse.

Darkforged Waepon:

Les "darkforged Waepon" comptent comme des armes magiques à une main ayant une capacité aléatoire déterminée en début de partie sur un jet de dés, en même temps que les sorts des « DaemonSmith ». De telles armes sont uniques et si vous avez plusieurs DaemonSmiths dans votre armée, vous devez relancer le jet pour ne jamais avoir 2 fois la même capacité. Noter ensuite la capacité spéciale accordée par l'arme :

D6	Capacité
1	+1 aux tentatives de canalisation du Daemonsmith
2	Une fois par partie, l'arme peut libérer un <i>souffle</i> de Force 3 ayant la règle <i>attaque enflammée</i>
3	Le Daemonsmith est sujet à la règle <i>haine éternelle</i>
4	L'arme gagne la règle spéciale <i>Blessures Multiples (1D3)</i>
5	+1 aux tentatives de dissipation du Daemonsmith
6	L'arme blesse automatiquement sur 2+ quelque soit l'endurance de la cible. Cependant, sur un 1 sur un jet pour blesser, une blessure supplémentaire est infligée au Daemonsmith sans sauvegarde d'armure ou invulnérable possible.

Blood of Hashut (une seule utilisation)

Chaque flacon de Blood of Hashut est un objet à une seule utilisation qui peut être utilisé pendant la phase de corps à corps en remplacement de toutes les attaques de la figurine pour ce tour. Il peut cibler une seule figurine en contact socle à socle (dans le cas d'une figurine montée, soit le cavalier soit la monture doit être choisi). L'attaque fonctionne sur un 2+. Sur un 1, le Blood of Hashut est perdu.

Si l'attaque fonctionne, alors la cible subit 1D6 touches automatiques. Le jet pour blesser est égal à la valeur non modifiée de sauvegarde d'armure de la cible. Par exemple, une figurine avec une armure lourde et un bouclier (sauvegarde d'armure 4+) sera blessée sur des 4+. Toutefois un 1 est toujours un échec. Ainsi, une

figurine ayant une sauvegarde de 1+ sera seulement blessée sur 2+. Les sauvegardes d'armure ne sont pas autorisées, et les dommages causés sont traités comme des *attaques magiques et enflammées*.

Infernal Engineer

Une figurine ayant cette règle, si elle se trouve dans un rayon de 3 pas d'une machine de guerre de son armée et si elle n'est pas montée sur un monstre, peut bénéficier de la règle attention messire comme si elle se trouvait à l'intérieur d'une unité de 5 figurines ou plus.

De plus, une machine de guerre se trouvant dans un rayon de 3 pas d'un Infernal Engineer peut relancer un dés d'artillerie ou un dés de dispersion une fois par tour. Si l'Infernal Engineer utilise cette capacité de relance, il ne peut pas tirer avec sa propre arme de tir durant la même phase de tir (mais il peut toujours utiliser sa magie normalement).

Sorcerer's Curse

Dès qu'un nain du chaos ayant cette règle subit un fiasco pendant la partie, après avoir résolu les effets du fiasco normalement, il doit effectuer un test d'endurance. S'il échoue, il perd un point de vie supplémentaire qui ne peut être empêché en aucune façon (même grâce à une sauvegarde invulnérable, etc).

Cependant, la première fois qu'il subit un point de vie en raison de cette règle, il gagne un bonus de +1 en endurance jusqu'à la fin de la partie (s'il survit !). Les échecs suivants causent simplement la perte de point de vie sans augmentation d'endurance.

Naphta Bombs

Ces bombes sont des armes de jet comme décrit dans le livre de règles avec une portée de 6 pas. Si une unité ennemie est touchée, elle subit 1D3 touches de Force 3 qui sont considérées comme ayant à la fois les règles spéciales *Perforant* et *Attaques Enflammées*. Cependant, sur un jet de 1 pour toucher, c'est le lanceur qui subit une blessure automatique. C'est considéré comme une *Attaque Enflammée* et les sauvegardes d'armure peuvent être effectuées normalement.

Machines de Guerre Nains du Chaos

Les règles spéciales peuvent s'appliquer à l'ensemble des machines de guerre listées dans l'ouvrage. Les coûts et les options varient comme décrit dans la liste d'armée Legion of Azgoth. En plus de ces règles, les règles usuelles des Machines de Guerre s'appliquent normalement à leur type comme décrit dans le livre de règles de Warhammer.

Train d'Artillerie (Steam Carriage)

Certaines machines de guerre peuvent être améliorées et montées sur des Trains d'Artillerie. Ces derniers sont fait de portiques métalliques élaborés fixés sur un châssis roulant qui permettent de les tracter au cœur de la bataille par des Iron Daemon mus à la vapeur. Cependant, tant qu'elles sont rattachées à l'Iron Daemon, elles ne peuvent être déplacées selon leurs propres moyens durant la partie, si ce n'est pour pivoter sur elle-même (ce qui peut être représenté en tournant simplement l'arme sur son châssis, selon les figurines). Les Machines de guerre montées sur un Train d'Artillerie comptent toujours comme étant à *Couvert Lourd* contre les attaques de tir, et leur équipage se battent comme s'ils étaient derrière un obstacle défendu (comme un mur) lorsqu'elles sont attaquées. Se référer au Livre de Règles pour plus de détails.

Pacte Infernal (Hellbound)

Les Machines de Guerre qui ont contracté un Pacte Infernal causent la *Peur* et ont leur Endurance et leurs PV augmentés de 1. Toutes les attaques et les dommages causés par ces machines sont traités comme des *attaques magiques*. De plus, si un Incident de Tir survient, en plus de ces effets usuels à déterminer, l'équipage perd 1D3 blessures (ou à la machine elle-même dans le cas de l'Iron Daemon), les forces maléfiques tentant de se rebeller.

Le Domaine d'Hashut

KILLING FIRE (LORE ATTRIBUTE)

Si un DOMMAGE DIRECT ou un PROJECTILE MAGIQUE du domaine d'Hashut cible une ou plusieurs figurines avec la règle *inflammable*, le lanceur bénéficie d'un +1D3 à son jet de dés.

Breath of Hatred (signature Spell) Cast on a 6+ / 15+

Reste en jeu. Le Souffle de haine est un sort d'**amélioration** de portée 12pas. La cible bénéficie de la règle *haine*. Le sorcier peut étendre la portée du sort à toutes les unités amies dans les 12pas, dans ce cas la valeur de lancement du sort est de 15+.

1. Burning Wrath Cast on a 6+ / 12+

Projectile Magique de portée 8pas. Il inflige D6 touches suivant la règle *attaques enflammées* de Force 6. 2D6 touches en version améliorée.

2. Dark Subjugation Cast on a 8+

Ce sort est un sort de **malédiction** de portée 24pas. L'unité ciblée doit réussir un test de commandement avec un malus de -3 ou subir une réduction permanente de son commandement de -1 (jusqu'à un minimum de 2) à chaque fois qu'elle est victime de ce sort. Les unités *indémoralisables* sont immunisées à ce sort.

3. Curse of Hashut Cast on a 10+

Ce sort est un **dommage direct** de portée 18 pas. Il cible une seule figurine au choix du lanceur (y compris un personnage dans une unité). La cible subit un nombre de touches égal à 2D6 moins son endurance. Chaque touche enlève un point de vie à la cible sur un résultat de 4+ sans sauvegarde d'armure possible.

4. Ash Storm Cast on a 12+

- Ce sort est un sort de **malédiction** de portée 24pas. La cible souffre d'un malus de -1 pour toucher au corps à corps et d'un malus de -2 pour toucher au tir jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.
- De plus, la cible ne peut plus utiliser que son mouvement de base et ne peut plus charger, effectuer de marche forcée ou voler.
- La cible doit également traiter tous les terrains comme des terrains dangereux (à l'exception des infranchissables) tant que dure le sort.
- Les sorciers ne peuvent plus lancer de sorts, à l'exception des sorts lancés sur eux même, tant qu'ils sont sous l'effet de cette malédiction.
- Toute unité sous l'effet de ce sort doit être traitée comme *inflammable*.

5. Hell Hammer Cast on a 13+ / 18+

Ce sort est un **dommage direct** de portée 3D6 pas. Pour déterminer ce qui est touché, tracer une ligne droite de 3D6 pas de long, dans l'arc frontal du sorcier et partant de son socle.

Chaque figurine sur cette ligne (déterminée comme dans le cas d'un rebond de boulet de canon) doit effectuer un test d'initiative ou subir une touche de Force 6 suivant la règle *Blessures Multiples* (1D3). Toute unité perdant au moins une figurine à cause de ce sort doit immédiatement effectuer un test de panique.

Le lanceur peut décider de doubler la portée du sort (en doublant le score des 3D6 pas). Dans ce cas la valeur du sort passe à 18+.

6. Flames of Azgorh Cast on a 18+ / 25+

Ce sort est un **dommage direct** qui peut être lancé n'importe où sur la table en ligne de vue du lanceur. Placer le centre du petit gabarit (3pas) sur le point ciblé, puis faites le dévier d'1D6 pas (sauf en cas de hit). Toute figurine sous le gabarit subit une touche de Force 6 suivant les règles spéciales *attaques enflammées et Blessures Multiples* (1D6).

De plus, la figurine directement situé sous le centre du gabarit doit réussir un test d'endurance avec un malus de -2 ou être retirée du jeu sans sauvegarde d'aucune sorte. Le sorcier peut décider d'augmenter la puissance du sort en utilisant le grand gabarit (5pas), dans ce cas la valeur de lancement passe à 25+.

Les Forges de l'enfer : Objets Magiques des Nains du Chaos

1. Black hammer d'hashut 35pts

(Nains du chaos uniquement, Arme Magique)

Les attaques effectuées au corps à corps avec cette arme bénéficient d'un bonus de +2 en Force. Toute figurine ayant la règle spéciale *inflammable* blessée avec succès est retirée immédiatement du jeu.

2. Dagger of Malice 20pts

(Arme Magique)

Le porteur de cette arme bénéficie de la règle spéciale *haine*.

3. Dark Mace 60pts

(Arme Magique)

Les attaques effectuées au corps à corps avec cette arme bénéficient de la règle *coup fatal*. De plus, une fois par partie, le porteur peut infliger une blessure automatique à toutes les figurines en contact socle à socle, incluant leurs propres montures, sans sauvegarde d'armure.

4. Armure de Bazherak le cruel 50pts

(Armure Magique)

Cette armure confère une sauvegarde de 2+ qui ne peut être améliorée d'aucune manière et une *résistance magique* (2)

5. The Mask of the Furnace 65pts

(Nains du chaos uniquement, Armure Magique)

La sauvegarde d'armure du porteur est améliorée de 1 point. De plus le porteur provoque la *peur* et gagne une sauvegarde invulnérable de 4+ qui passe à 2+ contre les *attaques enflammées*.

6. Stone Mandle 40pts

(Nains du chaos uniquement, Talisman)

Le porteur voit son endurance augmentée de 1, et son initiative réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 1).

7. Banner of Slavery 35pts

(Etendard Magique)

Toutes les unités d'Hobgobelins dans un rayon de 12 pas sont *Immunisées à la psychologie*.

8. Chalice of Blood and Darkness 50pts

(Objet Cabalistique)

Au début de la phase de magie de n'importe quel joueur, le porteur peut, s'il le souhaite, retirer 1D3 dés de pouvoir/dissipation aux deux camps. Lancer les dés séparément, en déclarant avant de lancer les dés quel dé concerne quel camp. Sur un double 1, le porteur subit une blessure sans sauvegarde d'armure. Sur un double 6, le porteur peut récupérer un point de vie précédemment perdu.

9. Daemon Flask of Ashak 100pts

(Objet Enchanté, une seule utilisation)

Une seule utilisation. L'effet s'applique au début de la phase de mouvement du joueur, avant que les charges ne soient déclarées. Toutes les unités ennemies dans un rayon de 18pas, et qui ne sont pas immunisées à la psychologie ou indémoralisables, doivent faire un test de panique.

Les bâtiments, chars (ainsi que toutes les figurines ayant un profil de type char), et autres machines de guerre à portée subissent 1D6 blessures automatiques. Notez que cet objet n'est pas un objet de sort et qu'il ne peut donc pas être dissipé.

REFERENCES

SEIGNEURS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
Drazhoat	3	6	4	4	5	4	2	3	10	Infanterie	1
Prophète sorcier	3	5	4	4	5	3	2	3	10	Infanterie	2
HEROS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
Daemonsmith	3	4	4	4	4	2	2	2	9	Infanterie	4
Castellan	3	6	4	4	5	2	3	3	9	Infanterie	4
Khan Hobgobelin	4	4	3	4	4	2	4	3	7	Infanterie	5
Centaure Taur'ruk	7	5	2	5	5	4	4	4	9	Bête monstrueuse	5
BASES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
Gardien Infernal	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie	6
- Deathmask	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infanterie	
Hobgobelin Cutthroat	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Infanterie	7
- Murder Boss	4	3	3	3	3	1	3	2	6	Infanterie	
SPECIALES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
Centaure Taureau Render	7	4	2	4	5	3	3	2	8	Bête Monstrueuse	8
- Centaure Taureau Ba'hal	7	4	2	4	5	3	3	3	8	Bête Monstrueuse	
Assermenteurs Infernaux	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie	9
- Deathmask	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infanterie	
K'Daai Fireborn	6	4	2	5	4	2	4	3	7	Inf. monstrueuse	8
- K'Daai Manburner	6	4	2	5	4	2	4	4	7	Inf. monstrueuse	
Canon à Magma					7	3				Machine de guerre	10
- Servant nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9		
Lance roquette					7	3				Machine de guerre	11
- Servant nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9		
Iron Daemon War Engine	6	-	-	8	7	7	-	-	-	Unique	12
- Servants nain du chaos	-	4	3	3	-	-	2	3	9		
RARES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
K'Daai Destroyer	9	5	3	7	6	6	5	6	8	Monstre	14
Chevaucheur Hobgob	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Cavalerie	14
- Wolf Boss	4	3	3	3	3	1	3	2	6	Cavalerie	
- Loup géant	9	3	0	3	3	1	3	1	3		
Canon Apocalypse	6	4	3	5	6	5	1	5	4	Monstre	15
- Servants nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9		
Géant de siège du Chaos	5	4	3	6	5	6	3	spé	10	Monstre	16
Mortier Dreadquake					7	3				Machine de guerre	18
- Servant nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9		
- Esclave Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7		
MONTURES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
Great Taurus	6	5	0	6	5	4	3	4	6	Monstre	2
Bale Taurus	6	5	0	6	6	5	3	4	6	Monstre	2
Lammasu	6	3	0	5	5	4	1	2	8	Monstre	2
Cinderbreath	6	5	0	6	6	5	3	4	6	Monstre	1

REFERENCES

SEIGNEURS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
Drazhoat	3	6	4	4	5	4	2	3	10	Infanterie	1
Prophète sorcier	3	5	4	4	5	3	2	3	10	Infanterie	2
HEROS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
Daemonsmith	3	4	4	4	4	2	2	2	9	Infanterie	4
Castellan	3	6	4	4	5	2	3	3	9	Infanterie	4
Khan Hobgobelin	4	4	3	4	4	2	4	3	7	Infanterie	5
Centaure Taur'ruk	7	5	2	5	5	4	4	4	9	Bête monstrueuse	5
BASES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
Gardien Infernal	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie	6
- Deathmask	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infanterie	
Hobgobelin Cutthroat	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Infanterie	7
- Murder Boss	4	3	3	3	3	1	3	2	6	Infanterie	
SPECIALES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
Centaure Taureau Render	7	4	2	4	5	3	3	2	8	Bête Monstrueuse	8
- Centaure Taureau Ba'hal	7	4	2	4	5	3	3	3	8	Bête Monstrueuse	
Assermenteurs Infernaux	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie	9
- Deathmask	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infanterie	
K'Daai Fireborn	6	4	2	5	4	2	4	3	7	Inf. monstrueuse	8
- K'Daai Manburner	6	4	2	5	4	2	4	4	7	Inf. monstrueuse	
Canon à Magma					7	3				Machine de guerre	10
- Servant nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9		
Lance roquette					7	3				Machine de guerre	11
- Servant nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9		
Iron Daemon War Engine	6	-	-	8	7	7	-	-	-	Unique	12
- Servants nain du chaos	-	4	3	3	-	-	2	3	9		
RARES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
K'Daai Destroyer	9	5	3	7	6	6	5	6	8	Monstre	14
Chevaucheur Hobgob	4	3	3	3	3	1	2	1	6	Cavalerie	14
- Wolf Boss	4	3	3	3	3	1	3	2	6	Cavalerie	
- Loup géant	9	3	0	3	3	1	3	1	3		
Canon Apocalypse	6	4	3	5	6	5	1	5	4	Monstre	15
- Servants nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9		
Géant de siège du Chaos	5	4	3	6	5	6	3	spé	10	Monstre	16
Mortier Dreadquake					7	3				Machine de guerre	18
- Servant nain du chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9		
- Esclave Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7		
MONTURES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Type de troupe	Page
Great Taurus	6	5	0	6	5	4	3	4	6	Monstre	2
Bale Taurus	6	5	0	6	6	5	3	4	6	Monstre	2
Lammasu	6	3	0	5	5	4	1	2	8	Monstre	2
Cinderbreath	6	5	0	6	6	5	3	4	6	Monstre	1

Portée 12ps

6+ pour lancer

Sort 0 – Souffle de haine

Breath of Hatred (signature Spell)

Cast on a 6+ / 15+

Reste en jeu.

Le Souffle de haine est un sort de **bénédiction de portée 12pas**. La cible bénéficie de la règle haine.

Le sorcier peut étendre la portée du sort à toutes les unités amies dans les 12pas, dans ce cas le lancement du sort nécessite un 15+.



Portée 24ps

8+ pour lancer

Sort 2 – Séduction sombre

2. Dark Subjugation Cast on a 8+

Ce sort est une **malédiction de portée 24pas**.

L'unité ciblée doit réussir un test de cdt avec un malus de -3 ou subir une réduction permanente de son cdt de -1 (jusqu'à un minimum de 2) à chaque fois qu'elle est victime de ce sort. Les unités indécorables sont immunisées à ce sort.



Portée 18ps

10+ pour lancer

Sort 3 – Malédiction d'Hashut

3. Curse of Hashut Cast on a 10+

PS : Le lanceur bénéficie d'un +D3 à son jet de dés sur les figurines inflammables.

Ce sort est un **dommage direct de portée 18 pas**. Il cible une seule figurine au choix du lanceur (y compris un personnage dans une unité). La cible subit un nombre de touches égal à 2D6 moins son endurance.

Chaque touche enlève un point de vie à la cible sur un résultat de 4+ sans sauvegarde d'armure possible.



Portée 24ps

12+ pour lancer

Sort 4 – Tempête de poussière

4. Ash Storm Cast on a 12+

- a. Ce sort est une **malédiction de portée 24pas**. La cible souffre d'un -1 pour toucher au corps à corps et d'un -2 pour toucher au tir jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.
- b. De plus, la cible ne peut plus utiliser que son mouvement de base et ne peut plus charger, effectuer de marche forcée ou voler
- c. La cible doit également traiter tous les terrains comme des terrains dangereux (à l'exception des infranchissables) tant que dure le sort.
- d. Les sorciers ne peuvent plus lancer de sorts, à l'exception de sort sur eux même, tant qu'ils sont sous l'effet de cette malédiction.
- e. Toute unité sous l'effet de ce sort doit être traitée comme **inflammable**.



Portée 3D6ps

13+ pour lancer

Sort 5 – Marteau de l'enfer

5. Hell Hammer Cast on a 13+ / 18+

PS : Le lanceur bénéficie d'un +D3 à sont jet de dès sur les figurines inflammables.

Ce sort est un **dommage direct de portée 3D6 pas**. Pour déterminer les figurines touchées, tirer une droite .

Toutes les figurines touchées (comme le rebond d'un canon) doivent effectuer **un test d'initiative** ou subir une touche de Force 6 provoquant D6 blessures. Toute unité subissant une perte doit immédiatement effectuer **un test de panique**.

Le lanceur peut décider de doubler la portée du sort (en doublant le score des 3D6 pas). Dans ce cas la valeur du sort passe à 18+.



Portée 8ps

6+ pour lancer

Sort 1 – Le courroux de feu

1. Burning Wrath Cast on a 6+ / 12+

PS : Le lanceur bénéficie d'un +D3 à son jet de dés sur les figurines inflammables.

Projectile Magique de portée 8pas. Il inflige D6 touches **enflammées** de Force6. 2D6 touches en version accrue.



Portée ---ps

18+ pour lancer

Sort 6 – Flammes d’Azgorth

6. Flames of Azgorh Cast on a 18+ / 25+

PS : Le lanceur bénéficie d’un +D3 à sont jet de dès sur les figurines inflammables.

Ce sort est un **dommage direct de portée illimitée**, qui ne peut être lancé que sur un point en ligne de vue du lanceur. Placer le centre du petit gabarit (3pas) sur le point ciblé, puis faites le dévier d’1D6 ps (sauf en cas de hit). Toute figurine sous le gabarit subit une touche enflammée de F6 causant des blessures multiples (1D6).

De plus, la figurine directement sous le centre de gabarit doit réussir un test d’endurance avec un malus de -2 ou être retirée du jeu sans sauvegarde d’aucune sorte. Le sorcier peut décider d’augmenter la puissance du sort en utilisant le grand gabarit (5pas), dans ce cas la valeur de lancement passe à 25+.



e. Toute unité sous l'effet de ce sort doit être traitée comme inflammable .	(en doublant le score des 3D6 pas). Dans ce cas la valeur du sort passe à 18+.	puissance du sort en utilisant le grand gabarit (5pas), dans ce cas la valeur de lancement passe à 25+.
---	--	---