

NAINS DU CHAOS

Loin à l'est se dressent les tours de Zharr Naggrund, au cœur des territoires cendres des Nains du Chaos. Dans ces édifices noirs, ils planifient leur conquête de l'occident et du monde.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de fantassins ou de Hobgobelins sur Loups peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Toute unité de Centaures-Taureaux peut faire de même pour +15 points chaque. Un Champion gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière d'un coût maximum de 50 points : Guerriers nains du Chaos, Centaures-Taureaux.

Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à l'armée.

- Les Nains du Chaos fuient et poursuivent de 2D6-1 ps.
- Une unité armée de tromblons *peut* se déplacer *et* tirer dans le même tour. Lorsqu'ils tirent, ils projettent une "zone de feu" de la largeur de l'unité et allant jusqu'à 12 ps vers l'avant. Toute figurine s'y trouvant est touchée sur 4+. Les seules exceptions sont les figurines cachées par un couvert très massif, comme une colline ou un bâtiment. Les murs ou les bois n'offrent aucune protection. Les touches sont de F3 plus 1 par rang supplémentaire jusqu'à un maximum de F5. Seuls les rangs de 4 ou plus comptent. Un personnage seul au premier rang n'affecte pas le tir de l'unité.
- *Animosité*. A la fin de chaque phase de début de tour, lancez 1D6 pour chaque unité de Hobgobelins, Guerriers Orques, Gobelins et Assassins. De 2-6 tout va bien, mais sur un 1, ils se disputent et ne peuvent rien faire ce tour-ci.
- Les nains du Chaos et les Centaures-Taureaux ignorent les tests de panique dus à des unités d'orques & gobelins (de tous types) démoralisées ou en fuite.
- Les orques de tous types ignorent les tests de panique dus à des unités de gobelins (de tous types) démoralisées ou en fuite.
- Toutes les troupes ignorent les tests de panique dus à des hobgobelins démoralisés ou en fuite, sauf d'autres hobgobelins.
- Les sorciers Nains du Chaos utilisent les domaines du Feu, du Métal, de l'Ombre et de la Mort du livre de règles.

SEIGNEURS

SEIGNEUR NAIN DU CHAOS 120 points par figurine
 SEIGNEUR SORCIER 190 points par figurine
 0-1 SEIGNEUR CENTAURE-TAUREAU 170 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Nain du Chaos	3	7	4	4	5	3	4	4	10
Seigneur Sorcier	3	4	3	4	5	3	1	1	10
Seigneur Centaure-Taureau	8	6	3	5	5	3	5	5	9
Grand Taurus	6	5	0	6	5	4	3	4	6
Lammasu	6	3	0	5	5	4	2	2	8

Équipement : Arme de base. Un Seigneur Sorcier ne peut porter aucun autre équipement. Les autres peuvent porter une arme de base additionnelle (+6 pts) ou une arme lourde (+6 pts), ainsi qu'une armure légère (+3 pts) ou lourde (+6 pts) et/ou un bouclier (+3 pts).

Un Seigneur Nain du Chaos peut monter un Grand Taurus (+230 pts).
 Un Seigneur Sorcier peut monter un Lammasu (+200 pts).

Règles Spéciales : Un Seigneur Sorcier est un sorcier de niveau 3 qui peut passer au niveau 4 pour +35 points. Les Grands Taurus et les Lammasus sont des *grandes cibles* qui causent la *terreur* et peuvent *voler*. Un Grand Taurus est immunisé aux attaques basées sur le feu, possède une svg de 4+ et crache des flammes de F3. Un Lammasu donne +2 Dés de Dissipation à son porteur contre tout sort qui l'affecte.

HÉROS

HÉROS NAIN DU CHAOS 60 points par figurine
 SORCIER NAIN DU CHAOS 65 points par figurine
 HÉROS CENTAURE-TAUREAU 100 points par figurine
 HÉROS HOBGOBELIN 40 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héros Nain du Chaos	3	6	4	4	4	2	3	3	10
Sorcier	3	4	3	3	4	2	2	1	9
Héros Centaure-Taureau	8	5	3	4	5	2	4	4	9
Héros Hobgobelin	4	5	3	4	4	2	3	3	7
Loup	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Équipement : Arme de base. Un Sorcier ne peut porter aucun autre équipement. Les autres peuvent porter une arme de base additionnelle (+4 pts) ou une arme lourde (+4 pts), ainsi qu'une armure légère (+2 pts) ou lourde (+4 pts) et/ou un bouclier (+2 pts).

Un Héros Hobgobelin peut monter un loup (+12 pts).

Un Héros Nain du Chaos ou Centaure-Taureau peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût), mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut avoir aucun autre équipement, sauf une armure légère ou lourde. Il ne peut pas être le Général de l'armée.

Règles Spéciales : Un Sorcier est du niveau 1, mais peut passer au niveau 2 pour +35 points.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS NAINS DU CHAOS 9 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, armure lourde et un bouclier. Ils peuvent porter une hache à 2 mains (+2 pts) ou remplacer le bouclier par un tromblon (+3 pts).

HOBGOBELINS 2 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Loup	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter un arc (+3 pts) ainsi qu'une armure légère (+1 pt) et/ou un bouclier (+1 pt). Ils peuvent monter un loup (+9 pts).

Règles Spéciales : *IMPORTANT* : Les Hobgobelins ne comptent pas dans le nombre minimum d'unités de base requises dans l'armée. Vous devez donc avoir des unités de base de Guerriers Nains du Chaos, quel que soit le nombre de hobgobelins présents.

UNITÉS SPÉCIALES

GUERRIERS OROUES GOBELINS

Voir la liste des Orques & Gobelins.

LANCE-FUSÉES 80 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lance-Fusées	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 1 machine de guerre avec 2 servants.

Equipement : Arme de base et armure lourde.

Règles Spéciales : Compte comme une catapulte du livre de règles avec les particularités suivantes : estimation maximum de 48 ps. Utilisez le tableau des canons si vous obtenez un incident de tir et une flèche. Cependant, si vous obtenez un incident de tir et un Touché, la fusée frappe le sol là où vous avez visé, puis rebondit dans une direction aléatoire avant d'exploser. La fusée parcourt une distance de 4D6 ps (dans la direction de la petite flèche du symbole touché). Résolvez ensuite l'explosion. Le rebond ne cause aucun dégât.

0-1 UNITE D'OROUES NOIRS

Voir la liste des Orques & Gobelins.

BALISTE HOBGOBELINE 30 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servants Hobgobelins	4	3	3	3	3	1	2	1	6

Taille d'Unité : 1 machine de guerre avec 2 servants Hobgobelins. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 balistes hobgobelines pour un seul choix d'unité spéciale.

Equipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Voir le livre de règles.

ASSASSINS HOBGOBELINS 5 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Assassin	4	3	3	3	3	1	2	1	6

Taille d'Unité : 10+

Equipement : Deux armes de base.

Règles Spéciales : *Attaques empoisonnées*. Les unités ennemies ne peuvent jamais déborder les Assassins. Ces derniers peuvent toujours déborder avec autant de figurines qu'ils le veulent, qu'ils aient gagné le combat ou non.

UNITÉS RARES

CENTAURES-TAUREAUX 20 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Centaure-Taureau	8	4	3	4	4	1	3	2	9

Taille d'Unité : 5+.

Equipement : Arme de base, hache à deux mains, armure légère et bouclier. Ils peuvent remplacer gratuitement leur hache à deux mains par une arme de base additionnelle. Ils peuvent aussi remplacer leur armure légère par une armure lourde (+1 pt).

Règles Spéciales : Les Centaures-Taureaux ont une Puissance d'Unité de 2 par figurine.

CANON TREMBLETERRE 110 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon Trembleterre	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 1 machine de guerre accompagnée de 3 Servants Nains du Chaos.

Equipement : Arme de base et armure lourde.

Règles Spéciales : Le Canon Trembleterre utilise les mêmes règles que la catapulte du livre de règles, avec les particularités suivantes : l'estimation doit être comprise entre 12 ps et 48 ps. Utilisez le tableau des incidents de tir des canons. En plus des dégâts normaux, lancez 2D6 une fois le point d'impact déterminé. Toute troupe se trouvant à cette distance en pas du centre du gabarit sera obligée de se déplacer à demi-vitesse lors de son prochain tour et ne pourra pas utiliser ses armes de tir. Les machines de guerre se trouvant dans la zone d'effet ne peuvent tirer que sur un 4+.

OBIETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi ceux du livre de règles.

Marteau Noir d'Hashut (arme magique) : +2 F. Les cibles inflammables sont tuées automatiquement si elles subissent la moindre blessure. **45 pts.**

Lame d'Obsidienne (arme magique) : Annule les svg. Si la cible subit une blessure non sauvegardée, son armure et son bouclier (même s'ils sont magiques) sont détruits. **70 pts.**

Masse des Ténèbres (arme magique) : Une fois par bataille, le porteur peut effectuer une unique attaque spéciale au lieu de lancer les dés comme d'habitude. Toutes les figurines en contact socle à socle (pas la monture du porteur) subissent D3 blessures sans sauvegarde. **100 pts.**

Armure de Gazrakh (armure magique) : Donne au porteur une svg de 1+ ne pouvant pas être améliorée. **30pts.**

Armure de Fournaise (armure magique) : Compte comme une armure (svg 4+). Svg invulnérable 5+. Porteur (et sa monture) immunisé aux attaques et aux sorts de feu. **45 pts.**

Talisman d'Obsidienne (talisman) : Le porteur ne peut pas être affecté du tout par les sorts (même les sorts amis), et ne peut pas en lancer lui-même. Les sorciers en contact ne peuvent pas non plus lancer de sorts. **100 pts.**

Gantelets de Bazhrakk le Cruel (objet enchanté) : +1 F. Si le porteur obtient un 1 pour toucher, son coup frappe une figurine amie en contact (au hasard) à la place. Il peut s'agir de sa monture. **20 pts.**

Gemme Noire de Gnar (objet enchanté) : Utilisable au début de la phase de corps à corps de n'importe quel joueur, après que les défis soient lancés et acceptés. Le porteur et une figurine au contact (au choix du porteur) ne peuvent ni attaquer ni être attaqués pour toute la durée de cette phase. Résolvez normalement le reste du combat. Les montures ne peuvent pas non plus attaquer. Une seule utilisation. **35 pts.**

Calice des Ténèbres (objet cabalistique) : Au début de la phase de magie de n'importe quel joueur, vous avez la possibilité de lancer 1D3 et de retirer autant de Dés de Pouvoir et de Dissipation à chaque camp. **50 pts.**

Bannière d'Esclavage (bannière magique) : Les unités d'orques, de gobelins et de hobgobelins à 12 ps ou moins peuvent relancer leurs tests de Psychologie ratés. **50 pts.**