

Garde infernale des nains du chaos.

Apparaissant indistinctement au-dessus des frontières orientales de l'empire des nains du chaos, la forteresse noire, s'élève comme un rempart contre le monde extérieur. A l'intérieur de ses murs réside l'infâme culte guerrier de la garde infernale, l'élite des nains du chaos qui sont dévoués corps et âme aux seigneurs sombres de la forteresse noire et qui défendent la citadelle quitte à mourir au combat.

Exceptionnellement, les rangs de la garde infernale se composent exclusivement de nains du chaos venant d'au-delà des terres sombres qui ont subi un déshonneur ou un échec. S'enrôler dans la garde infernale leur permet de se racheter auprès des dieux pour avoir une mort honorable

La garde infernale est sans cesse opprimée par ses cruels contremaîtres qui les enferment dans les profondeurs brûlantes de leur forteresse lorsqu'ils ne sont pas en train de mener leur guerre perpétuelle contre les horreurs abondantes dans les étendues désolées à proximité – Un régime auquel seuls les plus forts survivent-.

Equipés avec les meilleurs armes et armures que fournissent les forgerons démoniaques de la forteresse noire, peu de guerriers surpassent la garde infernale sur le champ de bataille et plus rares encore sont ceux à les avoir battus. Les meilleurs parmi ces guerriers d'élites iront rejoindre l'infernale caste du Serment de Fer –la garde du corps personnelle des sorciers-prophètes qui font partie des dirigeants de la légion d'Azgoth où ils peuvent utiliser des armes encore plus destructrices

Garde infernale des nains du chaos

11pts/figurine

M C C C T F E P V I A Cd

Garde Infernal 3 4 3 4 4 1 2 1 9

Contremaître 3 4 3 4 4 1 2 2 9

Taille d'unité: 10+

Equipement:

- Armures d'éclats noirs
- Arme de base
- Bouclier

Règles spéciales:

- Obstinés
- Implacable
- Mépris

Options:

- les unités peuvent échanger leur bouclier avec l'une des armes ci-dessous:

- Arme lourde 2 points par figurine

- Glaive de Feu..... 4 points par figurine

- Tromblon de mitraille* 5 points par figurine

• Améliorez un garde infernal en musicien.....10 points

• Améliorez un garde infernal en porte-étendard.....10 points

• Améliorez un garde infernal en Contremaître.....10 points

- Le Contremaître peut être équipé d'une ou des deux armes suivantes :

-pistolet2 points

-bombe à naphte.....5 points

• Une seule unité de garde infernale peut être équipée d'une bannière magique d'une valeur maximum de.....50 points

Type de troupe:

Infanterie

Infanterie

** Les règles détaillées pour ces armes sont contenues dans le livre de Warhammer Forge : Tamurkhan : Throne of chaos (nous ne possédons pas le livre donc nous n'avons pas pu vous donner ces règles, nous nous en excusons)*

Règles spéciales:

Obstinés:

Les nains du chaos se battent avec obstination et rechignent toujours à abandonner leur position. Toutes les unités de nains du chaos fuient et poursuivent sur 2D6 -1ps au lieu des 2D6ps habituels, notez que cette pénalité ne s'applique pas aux jets de distance de charge.

Implacable:

Les nains du chaos sont implacables et impitoyable quand ils attaquent et rien, ni personne, ne peut les arrêter. Les nains du chaos n'ont pas besoin d'effectuer un test de commandement pour faire une marche forcée lorsque des ennemis sont à moins de 8ps.

Mépris:

Les nains du chaos méprisent tout autre forme de vie et les considère comme de la chair à canon. Ils s'attendent à ce que leurs « esclaves » montrent de la lâcheté et de la faiblesse pendant la bataille. Les unités de nains du chaos et de Grand Taurus n'effectuent des tests de panique que s'ils sont causés par d'autres Grand Taurus ou nains du chaos.

Les personnages bénéficiant de la règle Mépris peuvent uniquement rejoindre des unités possédant cette règle.

Armure d'éclats noirs:

A juste titre, les nains du chaos sont connus pour les sombres pouvoirs de leurs armures, car elles ne sont pas simplement faites de fer, mais de sang et d'âme de démons. Leurs armures d'éclats noirs leur confèrent une sauvegarde d'armure de 4+ plus une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques enflammées.

Glaive de feu:

Une arme à la fois brutal et ingénieuse, le glaive de feu est une arme compacte, ressemblant à un fusil. L'arme intègre également un important stock de munitions et une lame à simple tranchant ressemblant à une hallebarde, un guerrier qualifié pouvant l'utiliser en tant que tel en combat rapproché. Les Glaives de feu sont très difficiles à concevoir, leurs mécanismes étant bien au-dessus de la piètre technologie humaine et sont également difficile à maîtriser. En conséquence leur utilisation est exclusivement dédiée à l'élite des nains du chaos et aux forgerons démoniaques.

Règles :

Nom	Portée	Force	Règles spéciales
Glaive de Feu (tir)	18ps	4	perforant
Glaive de Feu (corps à corps)	-	+1	arme à 2 mains

Les unités de garde infernale nains du chaos sont des choix d'unités spéciales dans une armée de guerriers du chaos qui inclut au moins un personnage nains du chaos avec la règle spéciale forgeron démoniaque et un choix d'unités de base dans une armée des légions d'Azgoth.