

Crapauds de la Peste.

L'obscurité, les lagon encrassés et les puits sans lumière du royaume de Grand-père Nurgle ont servis de tanières à toutes sortes de bêtes démoniaques et autres créatures immondes vraiment cauchemardesques. Parmi ces créatures impies, les moindres -mais pas les moins mauvaises- sont les Crapauds de la Peste, aussi connus comme cracheurs de pourriture, horriblement mutés, tels des sacs d'ordure, le pus suintant le long de son corps, leur gueule est si large qu'elle pourrait avaler un homme entier. Ces démons-vermines semis-vivants sont d'après certains des Nurglings qui auraient pris des proportions énormes en satisfaisant leurs insatiables appétits et en se vautrant dans la pire dégradation infecte, tandis que d'autres soutiennent qu'ils sont des Portepestes qui ont été punis pour leur incapacité à honorer Nurgle. Dans les deux cas ils sont la victime de l'abus et de la colère des mesquines vengeances de Nurgle. En plus d'être traînés comme des mouches pestilentielles dans le sillage des campagnes de destruction du Chaos et des incursions démoniaques, ces démons sont attirés sur les lieux de la maladie et de la pourriture dans le monde des mortels, comme les tronçons d'égout humides, les fosses et les borbiers stagnants, dévorant les imprudents qui croisent leur chemin et trouvent des moyens de subsistance dans la souffrance et la dépravation. C'est dans des endroits comme ceux-ci que ceux qui sont bien versés dans le folklore de la Grand-père Nurgle peut attirer des bêtes, et les lier à sa volonté, leur offrant la chance pour assouvir leurs appétits de la chair encore-non corrompue.

Profile **M CC CT F E PV I A Cd**

Crapauds de la peste 6 3 0 4 4 2 1 2 5 24 points par figurine

Taille d'unité: 3+

Type :

Bête monstrueuse

Equipement :

- Corne glacée et horrible langue (arme de base)

Règles spéciales

- Immunisés à la psychologie
- Peur
- Attaques empoisonnées
- Sauvegarde de régénération (5+)
- Guide des marais
- Attaques Démoniaques
- Instabilité démoniaque

REGLES SPECIALES :

Attaques Démoniaques : Les Crapauds de la Peste sont une manifestation du chaos, et toutes leurs attaques sont magiques.

Instabilité démoniaque : Les Crapauds de la peste sont des créatures démoniaques, et quand une unité de Crapauds perd un combat, elle doit effectuer un type spécial de test de Moral, appelé Test d'Instabilité Démoniaque. En cas de combat multiple chaque unité doit effectuer un test séparément. Premièrement, calculez normalement le résultat de combat normalement et lancez 2D6. Ensuite comparez le jet de dé au commandement des Crapauds de la Peste (avec le malus du résultat de combat). Pour chaque point en plus du Cd des Crapauds, l'unité subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte autorisée. Notez qu'un test d'Instabilité Démoniaque est un test de Cd (quoique d'un genre particulier) et peut être relancé en raison de la règle Tenez bon!, d'une règle spéciale ou peut-être effectué sur le Cd non-modifié si l'unité est tenace.

Peur, Attaques empoisonnées, Immunisé à la Psychologie, Sauvegarde de régénération (5+) et Guide des marais : Voir le livre de Règles Warhammer.

Une unité de Crapauds de la Peste est un choix d'unités de base dans une armée de Démons du Chaos, ou un choix d'unités spéciales dans une armée de Guerriers du Chaos qui contient au moins un personnage portant la marque de Nurgle.

