

# Tamurkhan Le Seigneur Larve

Tamurkhan dans le corps de Sargath : 645pts  
Tamurkhan dans le corps de Tyran: 835pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sargath	3	7	3	5	5	3	5	4	9
Tyran	5	7	3	5	6	6	3	5	9
Possesseur	*-1	7	3	*	*+1	*+1	*-1	*	9

*\*Identiques aux valeurs du possédé*

## Type de Troupe :

Corps de Sargath (Infanterie, Personnage Spécial)  
Corps de Tyran (Infanterie Monstrueuse, Personnage Spécial)

## Monture :

Quel que soit son corps, Tamurkhan monte Bubebolos le Grand Dragon Crapaud

## Règles Spéciales

### Le Festin du Seigneur Larve

Si le corps actuel de Tamurkhan est occis, le parasite qui est à l'intérieur, une larve décrépie, tentera immédiatement d'attaquer et de posséder un nouvel hôte, se creusant un chemin en dévorant la chair et en consommant le cerveau de la victime

**L'Attaque de Possession :** Si Tamurkhan est tué au corps à corps, son attaque de possession est effectuée sur la figurine qui lui a enlevé son dernier point de vie. Si il est mort suite à une attaque à distance, tel que la magie ou le tir, il effectue son attaque de possession sur la figurine d'infanterie ou d'infanterie monstrueuse (amie ou ennemie) la plus proche dans un rayon de 6ps. Si plusieurs figurines sont éligibles, le joueur de Tamurkhan choisi la cible de l'attaque de possession.

Chaque joueur lance 1D6 et ajoute la Capacité de Combat de leurs figurines respectives. Relancer en cas d'égalité. Si le joueur de Tamurkhan obtient le plus haut résultat, la victime est tuée instantanément et son corps est possédé. A partir de ce moment, Tamurkhan prend le contrôle de la victime, qui est séparée de son éventuelle unité et placée à 1ps d'elle. La figurine est désormais jouée par le joueur de Tamurkhan exactement comme si il s'agissait de l'une des figurines de son armée.

**Le Possédé :** Les modificateur du profile du « Possesseur » sont appliqués aux statistiques de la victime, mais toute blessure qu'il avait subi précédemment reste effective. Par exemple, une figurine victime de l'attaque de possession et n'ayant plus qu'un PV restant, compte désormais comme ayant 2PV, en comptant le modificateur de +1 du « Possesseur ».

Tamurkhan utilise toute arme ou armure que la victime possédais (y compris magique). Tout autre équipement de la victime, ainsi que les anciens équipements de Tamurkhan, sont détruits. De même, les montures ne sont jamais utilisées (les Monstres Montés compte comme ayant eu leur cavalier tué). Toute Règle Spéciale de la victime est ignorée, excepté son Type de Troupe.

Si aucune figurine n'est éligible, ou si le joueur ennemi obtient un plus haut score que Tamurkhan lorsque vous déterminez l'attaque de possession, Tamurkhan est retiré normalement du jeu. Notez que le pouvoir de Tamurkhan ne peut pas le sauver d'attaques censées retirer un modèle du jeu purement et simplement au lieu de causer des blessures, comme Le Soleil Violet de Xereus par exemple.

## Fils Favori de Nurgle

Tamurkhan doit toujours être le général de votre Armée. Telle est sa fierté, et il ne s'agenouillera que devant le Grand Père Peste.

**L'œil des Dieux, La Volonté des Dieux et Marque de Nurgle** (Voir le livre d'Armée Guerriers du Chaos), **Indémoralisable et Peur** (Voir le Livre de Règles de Warhammer)

## Objet Magique

### Lame Runique de Tamurkhan (Arme Magique –Sargath uniquement)

*Lorsque Tamurkhan était en possession des restes pourris de Sargath le Vaniteux, il maniait la Lame Runique du Chaos du guerrier déchu, qui fut finalement brisé dans son combat contre le tyran ogre Karaka Brise-Montagnes.*

Les Attaques effectuée avec cette arme suivent les règles Perforantes et Blessures Multiples (2)

### Le Fendoir Noir

*Suite à son pacte avec les nains du Chaos, ceux-ci donnèrent à Tamurkhan une grande hache à deux mains, noire comme les profondeurs de leurs forteresses, où celle-ci fut forgée. Les vapeurs grisâtres et empoisonnée qui s'en échappaient lorsqu'elle tournoyait plurent beaucoup à Tamurkhan.*

Arme Lourde – Toute figurine qui subit une blessure à cause de cette arme doit passer réussir un test d'Endurance ou subir un malus permanent de -1 en Endurance.

### Il ne peut y en avoir qu'un !

Une seule figurine de Tamurkhan peut être sélectionnée par Armée, soit dans le corps de Sargath, soit dans le corps de Tyran. Dans tous les cas, Tamurkhan est un choix de Seigneur dans une Armée de Guerriers du Chaos.

# Bubebolos Le Grand Dragon Crapaud

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bubebolos	8	5	0	8	7	10	2	4	7

**Type de Troupe :**  
Monstre

## Règles Spéciales

### Bête Colossale

Bubebolos est énorme, et les attaques habituelles ne lui font rien : les flèches et les lames lui semblent être des piqures de moustiques, la Magie le chatouille. Même les boulets des canons ne lui font que des égratignures.

Bubebolos ne peut être blessé que par des attaques de force 4 ou plus, et quelle que soit la force de l'attaque, il ne peut jamais être blessé sur mieux que 4+.

Si Bubebolos subit une attaque qui devrait le retirer purement et simplement du jeu, il subit 1D6 blessures à la place.

Cette créature est si énorme qu'elle peut broyer des douzaines de guerriers sous sa masse corporelle, et en annihiler des poignées entières d'un coup de langue. Les Attaques de Piétinement de Bubebolos infligent 2D6 touches.

**Grande cible, Peau écailleuse (3+), Immunisé à la psychologie, Terreur, Marque de Nurgle**

### Innommables Immondices

Bubebolos peut exalter un souffle putride de chair en décomposition. Tout malheureux prit dans cette marée d'immondices subi le sort le plus terrible qui soit, ses poumons se remplissant de restes humains et de pus.

Le Dragon Crapaud possède une attaque de souffle. Toute figurine touchée doit réussir un test d'Endurance avec un malus de -1 ou subir 1D3 Blessures sans sauvegarde d'armure.

### Langue-Fouet

En plus de ses attaques normales, Bubebolos peut effectuer une unique attaque spéciale avec sa langue venimeuse. Cette attaque est résolue contre une figurine en contact socle à socle avec lui, et bénéficiant des règles Frappes Toujours en Premier et Attaques Empoisonnée, résolue avec une force 4. Si la victime survie, elle subira un malus de -1 pour toucher pendant ce round de corps à corps.