

Fils du Feu K'daai

Fils du Feu K'daai :

55pts/figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fils du Feu K'daai	6	4	2	5	4	2	4	2	7
Brule-les-Hommes K'daai	6	4	2	5	4	2	4	3	7

Type de Troupe : Infanterie Monstrueuse

Taille d'unité : 3+

Equipement : Hargne et Feu de l'Enfer (arme de base)

Option :

- Promouvoir un Fils du Feu en Brule-les-Hommes +10pts

Règles Spéciales

Instable, Indémoralisable, Peur, Attaques Enflammées

Corps Brûlant

Toute figurine (amie ou ennemis), exceptés les K'daai eux-mêmes, en contact avec un ou plusieurs K'daai au début d'une phase de corps subit un touche automatique de Force 4 suivant la règles Spéciale Attaque Enflammée.

De plus, toutes les attaques non magiques doivent relancer leurs jets pour blesser réussit contre les K'daai.

Démons de Feu

Les K'daai possèdent des corps de Feu magique, mis en forme par des structures métalliques ressemblant à des armures, et asservis par les arts noirs des Forgeurs de Démon. Les K'daai subissent tout effet additionnels affectant les Démons, mais possèdent une sauvegarde invulnérable de 4+, qui passe à 2+ contre les Attaques enflammées.

Feu Ardent

Une fois déchaîné, le pouvoir du feu maléfique des K'daai est si puissant qu'il se consume parfois lui-même et détruit le lien qui les maintiens en forme. Pour représenter cela, à partir de deuxième tour de jeu, au début de chaque tour, chaque unité de Fils du Feu K'daai doit passer un test d'Endurance (un seul jet est requis pour chaque unité). En cas d'échec, l'unité subit immédiatement 1D3 Blessures sans sauvegarde d'aucune sorte autorisée, réparties comme des tirs.

Les Fils du Feu K'daai sont des choix d'unités Spéciales dans une Armée de la Légion d'Azgôr. Vous ne pouvez en sélectionner que si votre Armée inclut déjà un Forgeur de Démon.



LA BATAILLE DES MONTS ARDENTS

Dramnir tenait son bouclier fermement dans sa main gauche, l'autre serrant sa hache de guerre au tranchant effilé. À côté de lui, ses camarades se dressaient eux aussi, les armes à la main, prêts au combat à venir. Car aujourd'hui encore, après trois jours de batailles, les Nains du Chaos assiégeaient toujours leur forteresse, et recevaient chaque matin des troupes fraîches. Les Nains, eux, étaient coincés dans leur forteresse, sans aide, et voyant leurs effectifs se réduire après chaque affrontement. Mais ils avaient envoyé des messages aux forteresses voisines, et les renforts tant attendus devraient maintenant bientôt arriver... Il fallait simplement tenir.

Mais ils avaient tout vu, et ils avaient tenus. Des machines destructrices aux sombres sorts lancés par leurs noirs Sorciers, en passant par les innombrables Nains du Chaos formant les noires légions de leurs assaillants, ils avaient tout vu. Et rien de tout cela n'avait pu forcer leurs rangs. Grungni, Grimmir et Valaya étaient avec eux. Ils ne pouvaient échouer.

C'est pourquoi Dramnir était là à attendre de pied ferme l'assaut des Dawi Zharr. Déjà, il voyait les troupes descendre de la colline. Il serra sa hache un peu plus fermement et grinça des dents. La ligne des Nains s'avança à son tour, menée par le Seigneur de la forteresse, et soudain les deux armées se rencontrèrent. Le choc fut terrible mais tous tinrent bon et le combat s'engagea. Menés par leur hargne, les défenseurs sentaient le vent tourner en leur faveur.

C'est alors que Dramnir, couvert du sang de son dernier adversaire fut aveuglé par une intense lumière. Il leva les yeux vers la colline d'où avait chargé les Dawi Zharr et y apparut une créature de feu et de métal, immense, hideuse caricature d'un dragon trapu et sans ailes. Les combats s'arrêtèrent, tous se tournant vers la gigantesque bête, qui rugit d'un son comparable au crépitement de toute une forêt en flammes. Leur Seigneur n'hésita pas, et chargea la bête. Son arme s'abattit. Et elle traversa le corps éthéré de la créature, les flammes léchant la lame alors qu'elle traversait, inoffensive, le brasier vivant. Et une immense bouche, telle la porte de l'enfer s'ouvrit et le Seigneur y disparut dans un hurlement déchirant, couvrant à peine le grognement de la créature.

C'est alors que la bête se tourna vers eux, et chargea.

L'espoir avait changé de camp.