

PRINCIPAL

Infanterie

BRISE-PAVOIS : Horde (40) - Taille 2							230
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Force dévastatrice (2), Ordered march
4	3+	-	4+	25	21/23	4	Mots clés : Nain

Infanterie lourde

[3X] TIREURS D'ÉLITE : Troupe (10) - Taille 2							100
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Ordered march, Fusils longs : <i>Portée 36", Perforant (2), Rechargement</i>
4	5+	4+	5+	5	9/11	1	Mots clés : Forge-Guerre, Nain

Monstres

BÉHÉMOTH D'ACIER : Taille 5							245
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Charge féroce (D3), Force dévastatrice (3), Tout-terrain, Crache-flammes : <i>12", Perforant (1), Tir stable</i>
5	4+	4+	6+	D6+12/10	17/19	1	Mots clés : Forge-Guerre

BÉHÉMOTH D'ACIER : Taille 5							245
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Charge féroce (D3), Force dévastatrice (3), Tout-terrain, Crache-flammes : <i>12", Perforant (1), Tir stable</i>
5	4+	4+	6+	D6+12/10	17/19	1	Mots clés : Forge-Guerre

Machines de Guerre

[2X] CANON-ORGUE CRACHE-FER : Taille 2							90
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Secured position, Canon-orgue : <i>Portée 24", Perforant (2), Rechargement</i>
4	-	5+	5+	12	10/12	1	Mots clés : Forge-Guerre, Nain

Héros

FABER IRONHEART : Taille 3							175
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Charge féroce (D3), Force dévastatrice (2), Motivant, Couleuvrine : <i>Portée 24", Perforant (2), Tir stable</i>
5	3+	5+	6+	7	-/15	1	Mots clés : Forge-Guerre, Nain

SEIGNEUR BERSERKER : Taille 2							155
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Charge féroce (D3), Force dévastatrice (1), Indépendant, Motivant, Vengeance, Vieux (mêlée), Lame funèbre [15], Blaireau : <i>Taille 3 - Cavalerie, perd Charge Féroce (D3) [30]</i>
8	3+	-	4+	7	-/16	0	Mots clés : Berserker, Nain

SEIGNEUR NAIN SUR GRANDE BÊTE : Taille 4							175
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant
7	3+	-	6+	7	15/17	1	Mots clés : Bête, Nain

FORMATION : LA GARDE ROYALE

Règle de formation :

Infanterie

L'ENCLUME DE LA MONTAGNE (CUIRASSIERS) : Horde (40) - Taille 2							200
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Ordered march
4	3+	-	5	25	22/24	4	Mots clés : Nain

MARTEAUX DU ROI (BASTIONS) : Régiment (20) - Taille 2							145
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Ordered march, Phalange
4	3+	-	5	15	14/16	3	Mots clés : Nain

MARTEAUX DU ROI (BASTIONS) : Régiment (20) - Taille 2							145
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Ordered march, Phalange
4	3+	-	5	15	14/16	3	Mots clés : Nain

Héros

LE PORTE-ÉTENDARD DU SEIGNEUR : Taille 2

105

Vit

Me

Tir

De

Att

Mo

PU

4

3+

-

5+

1

11/13

0

Acharné, Aura (Elite (Mêlée) - Infanterie uniquement), For the king !, Très motivant, Luth des ténèbres insatiables [25]

Mots clés : Nain

Total : 2300 points | PU : 23 | 15 unités

Mémo

Acharné	L'état Ébranlé est remplacé par Désorganisé si un 3+ est obtenu sur un D6.
Agile	Donne un pivot à 90° supplémentaire lors d'un mouvement. Perdu si Désorganisé en mêlée par un ennemi possédant Entraves ou Phalanges.
Blaireau	Taille 3 - Cavalerie, perd Charge Féroce (D3)
Canon-orgue	Portée 24", Perforant (2), Rechargement
Charge féroce (D3)	Distance de Charge = (Vitesse x 2) + D3. Le dé est lancé avant de donner l'ordre.
Charge fracassante (2)	+2 sur le jet de blessure en mêlée. Perdu si unité Désorganisée, -1 sur charge gênée.
Couleuvrine	Portée 24", Perforant (2), Tir stable
Crache-flammes : 12"	Perforant (1), Tir stable
Force dévastatrice (1)	+1 pour les jets pour blesser au corps a corps
Force dévastatrice (2)	+2 sur le jet de blessure en mêlée.
Force dévastatrice (3)	+3 sur le jet de blessure en mêlée.
For the king !	les unités amies à 6" peuvent relancer leur jet de acharné
Fusils longs	Portée 36", Perforant (2), Rechargement
Indépendant	Donne Agile, Tir stable et -1 pour être touché si ciblé au tir. Ne multiplie pas ses attaques (sauf sur MdG). Si détruit et que l'attaquant avance d'1d6, mêlée immédiate si contact avec un nouvel ennemi.
Lame funèbre	[Héros indépendant] Donne Duelliste.
Luth des ténèbres insatiables	[Héros] Donne Mélopée du fléau (2)
Motivant	Permet à une unité amie dans les 6" (ou soi-même) de faire relancer le jet de Moral si elle est mise en Déroute.
Ordered march	Pivot gratuit pendant une marche forcée
Phalange	Annule la Charge fracassante des ennemis dans son arc avant. -1 au jet d'attaque d'une charge non gênée d'un ennemi [Cav/Cav GT] ou ayant Vol.
Tout-terrain	Charges non gênées par les terrains difficile et les obstacles.
Très motivant	Permet à une unité amie dans les 9" (ou soi-même) de faire relancer le jet de Moral si elle est mise en Déroute.
Vengeance	En Contre-charges, gagne Force dévastatrice (1).
Vicieux (mêlée)	Relance les 1 naturels lors d'un jet de blessure de mêlée.