

Key : [Nains] Colony s.brzkr

Infanterie							
BERSERKERS : Régiment (20) - Taille 2							185
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Charge féroce (D3), Massacreur (Mêlée - D6), Ordered march, Vengeance, Vieux (mêlée), Potion de célérité
6	4+	-	4+	20	-/18	3	Mots clés : Berserker, Nain
BASTIONS : Régiment (20) - Taille 2							130
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Ordered march, Phalange
4	4+	-	5+	15	14/16	3	Mots clés : Nain
CUIRASSIERS : Horde (40) - Taille 2							195
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Ordered march, Bottes de marche de sire Jesse
4	4+	-	5+	25	21/23	4	Mots clés : Nain
BASTIONS : Horde (40) - Taille 2							215
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Ordered march, Phalange
4	4+	-	5+	30	21/23	4	Mots clés : Nain
GARDE DE FER : Régiment (20) - Taille 2							170
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Ordered march, Marteau de la force constante
4	3+	-	6+	12	15/17	3	Mots clés : Nain
SENTINELLES DE FER : Régiment (20) - Taille 2							140
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Ordered march, Huile enflammée, Arbalètes : <i>Portée 24", Perforant (1)</i>
4	4+	5+	4+	10	14/16	3	Mots clés : Nain, Sentinelle de fer
SENTINELLES DE FER : Régiment (20) - Taille 2							150
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Ordered march, Fusils : <i>Portée 24", Perforant (2)</i>
4	4+	5+	4+	10	14/16	3	Mots clés : Nain, Sentinelle de fer
Monstres							
BÉHÉMOTH D'ACIER - FUREUR DE GOLLOCH : Taille 5							295
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Aura (Volonté de fer - Nains uniquement), Charge féroce (D3), Force dévastatrice (3), Tout-terrain, Très motivant, Canon de Golloch : <i>Portée 18", Perforant (2)</i>
5	4+	4+	6+	D6+12/12	17/19	1	Mots clés : Forge-Guerre
Machines de Guerre							
[2X] BOMBARDE DE JARRUN : Taille 2							100
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Ignore le couvert, Déflagration : <i>Portée 48", Explosion (D3+1), Perforant (3), rechargement, indirect, ignore obscured</i>
4	-	5+	5+	2	10/12	1	Mots clés : Forge-Guerre, Nain
CANON CRACHE-FER : Taille 2							110
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Canon : <i>Portée 48", Dispersion, Explosion (D3+1), Perforant (3), Rechargement, "ignore concealed"</i> , Mitraille : <i>Portée 12", Att: 10, Perforant (1), Touche toujours sur 6+</i>
4	-	5+	5+	2	10/12	1	Mots clés : Forge-Guerre, Nain
CANON-ORGUE CRACHE-FER : Taille 2							90
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Canon-orgue : <i>Portée 24", Perforant (2), Rechargement</i>
4	-	5+	5+	12	10/12	1	Mots clés : Forge-Guerre, Nain
Héros							
FORGE-GUERRE : Taille 2 - Infanterie							95
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Aura (Elite (Tir) - Forge-guerre & Sentinelle de fer), Indépendant, Motivant, Fusil : <i>Portée 24", Perforant (1)</i>
4	5+	4+	5+	4	11/13	0	Mots clés : Forge-Guerre, Nain

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Aura (Elite (Tir) - Forge-guerre & Sentinelle de fer), Indépendant, Motivant, Fusil : <i>Portée 24"</i> , <i>Perforant (1)</i>
4	5+	4+	5+	4	11/13	0	Mots clés : Forge-Guerre, Nain

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Acharné, Indépendant, Motivant, Rang d'incantation (2), Radiance de vie (Nains), Periscopes de Ej Mélopée du fléau (2), Brouillard mental (3)
4	5+	-	5+	1	11/13	0	Mots clés : Lige-Terre, Nain

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Charge féroce (D3), Force dévastatrice (1), Indépendant, Motivant, Vieux (mêlée), Lame de laceration
5	3+	-	4+	7	-16	0	Mots clés : Berserker, Nain

Total : 2300 points | PU : 28 | 16 unités

Mémo

Acharné	L'état Ébranlé est remplacé par Désorganisé si un 3+ est obtenu sur un D6.
Arbalètes	Portée 24", Perforant (1)
Bottes de marche de sire Jesse	[Usage unique] Donne Tout-terrain et éclaireur pour 1 tour.
Brouillard mental (3)	36"/Ennemis. Si touche obtenue, test de Moral pour la cible avec la règle Dispersion comme si elle avait été blessée, à la fin de la phase de tir.
Canon	Portée 48", Dispersion, Explosion (D3+1), Perforant (3), Rechargement, "ignore concealed"
Canon de Golloch	Portée 18", Perforant (2)
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.
Déflagration	Portée 48", Explosion (D3+1), Perforant (3), rechargement, indirect, ignores obscured
Force dévastatrice (1)	+1 pour les jets pour blesser au corps a corps
Force dévastatrice (3)	+3 sur le jet de blessure en mêlée.
Fusil	Portée 24", Perforant (1)
Fusils	Portée 24", Perforant (2)
Huile enflammée	Donne Force dévastatrice (+1) et Perforant (+1) contre les unités possédant Régénération.
Ignore le couvert	L'unité ignore le couvert fourni à la cible par les décors offrant un couvert quand celle ci est en majorité dedans.
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 de laceration	Peut relancer un dé d'attaque manqué.
Marteau de la force constante	Blesse sur 4+ en mêlée, quels que soient les modificateurs.
Massacreur (Mêlée - D6)	L'unité gagne D6 attaques en mêlée contre l'inf GT et monstrueuse, la cav GT, les monstres et titans
Mélopée du fléau (2)	12"/Amis, LC. Si touche obtenue, donne Force dévastatrice (1) jusqu'à la fin du tour. Non cumulatif.
Mitraille	Portée 12", Att: 10, Perforant (1), Touche toujours sur 6+
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
Periscopes de Ej	[Héros] Augmente la taille de l'unité de 1 pour définir ses lignes de vue. NE PEUT ÊTRE PRIS AVEC UNE MONTURE
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.
Potion de célérité	Vitesse +1.
Radiance de vie (Nains)	Une fois le Mouvement de l'unité terminé, toutes les unités amies primaires dans les 6" retirent 1 blessure subie préalablement. (Nains Uniquement. Une seule source Radiance de Vie par tour)
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).
Vieux (mêlée)	Relance les 1 naturels lors d'un jet de blessure de mêlée.