## **PRINCIPAL**

1 6							PRINCIPAL			
ıntan	nterie									
BRISI	E-PAV	OIS:	Horde (	(40) - Ta	aille 2			230		
Vit	Me	Tir	De	Att	Мо	PU	Acharné, Force dévastatrice (2), Ordered march  Mots clés : Nain			
4	3+	-	4+	25	21/23	4	mots cles . Ivaiii			
Infar	nterie	lourde	!							
3X] <b>TI</b>	REUR	S D'ÉI	LITE	: Troupe	e (10) - 1	Taille 2	2	100		
Vit	Me	Tir	De	Att	Мо	PU	Acharné, Ordered march, Fusils longs : Portée 36", Perforant (2), Rechargement			
4	5+	4+	5+	5	9/11	1	Mots clés : Forge-Guerre, Nain			
Mon	stres									
BÉHÉ	MOTI	H D'AC	IER:	: Taille 5	5			245		
Vit	Me	Tir	De	Att Mo PU Acharné, Charge féroce (D3), Force dévastatrice (3), Tout-terrain, Crache-flamme				12",		
5	4+	4+	6+	D6+12	2/10 17	7/19	Perforant (1), Tir stable  Mots clés: Forge-Guerre			
)ÉUÉ	MOTI	H D'AC	HED	. Ta:lla f				245		
						10	Acharné, Charge féroce (D3), Force dévastatrice (3), Tout-terrain, Crache-flammes :			
Vit 5	Me 4+	Tir <b>4+</b>	De <b>6+</b>	Att	2/10 17	Ло 7/10	Perforant (1), Tir stable	,		
				D0+12	2/10 17	/13	Mots clés : Forge-Guerre			
		de Gu		DAGU				00		
_					IE-FER		Secured position, Canon-orgue: Portée 24", Perforant (2), Rechargement	90		
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Mots clés : Forge-Guerre, Nain			
4	-	5+	5+	12	10/12	1				
Héro	_									
ABE	RIRC	NHEA	RT :	Taille 3			A # 0	175		
Vit	Me	Tir	De	Att	Мо	PU	Agile, Charge féroce (D3), Force dévastatrice (2), Motivant, Couleuvrine : Portée 24", Pe Tir stable	rforant (2)		
5	3+	5+	6+	7	-/15	1	Mots clés : Forge-Guerre, Nain			
SEIGI	NEUR	BERS	ERK	ER : Ta	aille 2			155		
Vit	Ме	Tir	De	Att	Мо	PU	Charge féroce (D3), Force dévastatrice (1), Indépendant, Motivant, Vengeance, Vicieux (	mêlée),		
8	3+	-	4+				Lame funèbre [15], Blaireau : Taille 3 - Cavalerie, perd Charge Féroce (D3) [30]  Mots clés : Berserker, Nain			
EICI	MELID			7	-/16	0	Mots cles: Berserker, Nain			
DEIGI	NEUK	NAIN	SUR				·	175		
				GRAN	NDE B	ÊTE	·	175		
Vit	Me	Tir	De	<b>GRAN</b> Att	NDE B	ÊTE PU	Taille 4	175		
		Tir		GRAN	NDE B	ÊTE PU 1	Taille 4 Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant <b>Mots clés</b> : Bête, Nain	175		
Vit <b>7</b>	Me <b>3</b> +	Tir -	De <b>6+</b>	<b>GRAN</b> Att	NDE B	ÊTE PU 1	Taille 4 Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant	175		
Vit <b>7</b> Règle	Me 3+	Tir	De <b>6+</b>	<b>GRAN</b> Att	NDE B	ÊTE PU 1	Taille 4 Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant <b>Mots clés</b> : Bête, Nain	175		
Vit 7 Règle Infan	Me 3+ de foi	Tir - rmatior	De <b>6+</b>	GRAN Att	Mo 15/17	ÊTE PU 1	Taille 4 Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant Mots clés : Bête, Nain  FORMATION : LA GARDE ROYALE	175		
Vit 7 Règle Infan	Me 3+ de for	Tir - rmatior E DE L	De <b>6+</b>	GRAN Att 7	MO 15/17	ÊTE PU 1	Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant  Mots clés : Bête, Nain  FORMATION : LA GARDE ROYALE  ASSIERS) : Horde (40) - Taille 2  Acharné, Ordered march			
Vit 7 Règle Infan	Me 3+ de foi	Tir - rmatior	De <b>6+</b>	GRAN Att	Mo 15/17	ÊTE PU 1 F	Taille 4 Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant Mots clés : Bête, Nain  FORMATION : LA GARDE ROYALE  ASSIERS) : Horde (40) - Taille 2			
Vit 7 Règle Infan L'ENC Vit 4	Me 3+  de for terie  CLUM  Me 3+	Tir - rmatior E DE L Tir -	De 6+	GRAN Att 7  ONTAG Att 25	MO 15/17  GNE (0  Mo 22/24	ÊTE PU 1 F CUIR PU 4	Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant  Mots clés : Bête, Nain  FORMATION : LA GARDE ROYALE  ASSIERS) : Horde (40) - Taille 2  Acharné, Ordered march  Mots clés : Nain	200		
Vit 7 Règle Infan Vit 4	Me 3+  de for terie  CLUM  Me 3+	Tir - rmatior E DE L Tir -	De 6+  1:  De 5	GRAN Att 7  ONTAG Att 25  BASTIG	Mo 15/17  GNE ((  Mo 22/24  ONS) :	PU  1  F  CUIR  PU  4  Régir	Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant  Mots clés : Bête, Nain  FORMATION : LA GARDE ROYALE  ASSIERS) : Horde (40) - Taille 2  Acharné, Ordered march  Mots clés : Nain  ment (20) - Taille 2			
Vit 7 Règle Infan L'ENC Vit 4 WART Vit	Me 3+  c de foi nterie  CLUMI  Me 3+  TEAUX	Tir - rmatior E DE L Tir -	De 6+  1:  A MC  De 5  ROI (E	Att 7  ONTAG Att 25  BASTIG	Mo 15/17  GNE (C Mo 22/24  ONS):	ÊTE PU 1 F CUIR PU 4 Régir	Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant  Mots clés : Bête, Nain  FORMATION : LA GARDE ROYALE  ASSIERS) : Horde (40) - Taille 2  Acharné, Ordered march  Mots clés : Nain	200		
Vit 7 Règle Infan Vit 4	Me 3+  de for terie  CLUM  Me 3+	Tir - rmatior E DE L Tir -	De 6+  1:  De 5	GRAN Att 7  ONTAG Att 25  BASTIG	Mo 15/17  GNE ((  Mo 22/24  ONS) :	PU  1  F  CUIR  PU  4  Régir	Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant  Mots clés : Bête, Nain  FORMATION : LA GARDE ROYALE  ASSIERS) : Horde (40) - Taille 2  Acharné, Ordered march  Mots clés : Nain  nent (20) - Taille 2  Acharné, Ordered march, Phalange	200		
Vit 7 Règle Infan Vit 4 Vit 4 Vit 4	Me 3+  CLUMI  Me 3+  FEAUX  Me 3+	Tir - rmatior  E DE L Tir - K DU F Tir -	De 6+  1:  A MC 5  ROI (E 5	Att 7  ONTAC  Att 25  BASTIC  Att 15	MO 15/17  GNE (C Mo 22/24  ONS):  Mo 14/16	ÊTE PU 1 F CUIR PU 4 Régir PU 3	Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant  Mots clés : Bête, Nain  FORMATION : LA GARDE ROYALE  ASSIERS) : Horde (40) - Taille 2  Acharné, Ordered march  Mots clés : Nain  nent (20) - Taille 2  Acharné, Ordered march, Phalange	200		
Vit 7 Règle Infan Vit 4 Vit 4 Vit 4	Me 3+  CLUMI  Me 3+  FEAUX  Me 3+	Tir - rmatior  E DE L Tir - K DU F Tir -	De 6+  1:  A MC 5  ROI (E 5	Att 7  ONTAC  Att 25  BASTIC  Att 15	MO 15/17  GNE (C Mo 22/24  ONS):  Mo 14/16	ÊTE PU 1 F CUIR PU 4 Régir PU 3	Acharné, Agile, Charge fracassante (2), Force dévastatrice (1), Motivant  Mots clés : Bête, Nain  FORMATION : LA GARDE ROYALE  ASSIERS) : Horde (40) - Taille 2  Acharné, Ordered march  Mots clés : Nain  ment (20) - Taille 2  Acharné, Ordered march, Phalange  Mots clés : Nain	200		

## Héros

## LE PORTE-ÉTENDARD DU SEIGNEUR : Taille 2

Acharné, Aura (Elite (Mêlée) - Infanterie uniquement), For the king !, Très motivant, Luth des

Vit Me Tir De Att Мо ténèbres insatiables [25] 4 3+ 5+ 11/13 1

0 Mots clés : Nain

Total: 2300 points | PU: 23 | 15 unités

105

## 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 avant1 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.					