BannerWar

Nains d' Hellgaroth

Attaque 4
Défense 3
Logistique 3

1 - 2 Désert
3 - 6 Montagne

Camp Fortifié
0 - 1
Barricades
0 - 2

Histoire : Les Nains d' Hellgaroth sont plus anciens que les Royaumes Nains et sont nés des conflits antiques entre des Démons et des Créatures Mythiques comme de Grand Taurus.

Adorateur Démoniaque : Permet de bénéficier de faveurs démoniaques
Canalisation Maléfique : Permet d'obtenir des dés supplémentaires en magie

Personnages civils :
2 Saboteurs ou 2 Espions, 1 Egorgeur Hobgobelin, 2 Mages Maléfiques de Magie d'Hellgaroth :
N°1 (9pts) ou N°2 (15pts)

Alliés : Elfes Déchus, Hommes-Bêtes et Démons, Nains d'Hellgaroth, Royaumes Déchus

0 Chef
0 - 3 Capitaine
1 - 2 Commandant
0 Stratège

2-4 Etendard
1-3 Musicien
0-1 Gd Etendard

Les Légions d' Azgaroth (Option de Liste)

- 2 - 4 Guerrier des Abîmes
- 0 - 1 Garde Immortel
- 0 - 1 Golem de Lave ou Démoniaque
- 0 - 1 Lance Fusée

Entre 2 et 3 fois dans la liste

- 0 - 1 Seigneur Bulltaurus
- 2 - 4 Bulltaurus
- 0 - 2 Canon Trembleterre
- 0 - 2 Faucheur des Abîmes *ou* 0 - 3 Novice avec Tromblon

Jusqu'à 2 fois dans la liste

- 0 - 3 Ogre Ensorcelé

Liste Elfes Dechus

Les Terres Désolées d'Osthan (Option de Liste)

- 4 - 8 Cultiste des Abîmes → Remplacer 0 - 2 Fanatique des Abîmes
- 2 - 4 Archer Gob *(Non Fiable)* → Remplacer 0 - 4 Eclaireur Gob *(Non Fiable)*

Liste "Orcs"

- 0 - 1 Grand Shalabak
- 2 - 6 (Clan) Centaure Déchu *(Non Fiable)*
- 2 - 3 (Clan) Minotaure du Chaos
- 0 - 2 Baliste Hobgobeline *ou* 0 - 1 Lanceuse de Haches
- 0 - 4 Centogre du Chaos

Les Monts Ténébreux (Option de Liste)

- 2 - 4 Garde Immortel
- 0 - 1 Golem de Lave ou Démoniaque

Entre 2 et 3 fois dans la liste

- 2 - 3 Bête des Enfers *ou* 0 - 1 Canon Apocalypse

Jusqu' à 2 fois dans la liste

- 0 - 2 Lance Fusée
- 2 - 4 Guerrier des Abîmes *ou* 2 - 3 Cultiste des Abîmes
- 2 - 8 *(Non Fiable)* Guerrier & Archer Hobgobelin
- 0 - 2 Esclavagiste
- 0 - 3 *(Non Fiable)* Esclave (Divers)

Nouvelles CAPACITES

ADORATEUR DEMONIAQUE

Au début de chaque tour Nains d'Hellgaroth, lancer 1D6 par unité amie disposant de la capacité *Novice* ou *Dévot* ET 2D6 pour chaque unité avec la règle *Élu* ET 3D6 pour chaque unité avec la règle *Cultiste* .
Chaque doublé de 6 ainsi obtenu (66) permet à une unité de votre choix parmi *Dévot, Elu ou Cultiste* de gagner définitivement une Faveur Démoniaque.

FAVEUR DEMONIAQUE

Dévot gagne ADORATEUR SANGLANT :
L'unité bénéficie de la capacité *Sanguinaire*.

Elu & Cultiste gagnent FUREUR DEMONIAQUE :
L'unité bénéficie de la capacité *Féroce.*

EGORGEUR **: Après le déploiement, le personnage ou l'unité disposant de cette capacité est retiré du jeu. Un assassinat de personnage adverse est alors tenté ! Désigner un personnage adverse de la liste ci-dessous et lancer 1D6. Sur le résultat indiqué le personnage est assassiné.**
- 6+ pour un Commandant ou un Capitaine, Sorcier N°1 ou N°2
- 5+ pour un Religieux ou Spirituel, un Martyr, Sapeur, Ambassadeur, Espion ou Saboteur

Un Général ou Sorcier N° 2 assassiné est remplacé par le grade juste inférieur, le talent du général est conservé. Les autres types de personnages sont perdus.

Magie Maléfique d' HELLGAROTH

CANALISATION MALEFIQUE : Pour chaque objet/personnage maléfique/démoniaque (ami ou ennemi), un mage d'Hellgaroth dispose d'un D6 supplémentaire pour lancer son sort. Chaque objet/personnage béni (ami ou ennemi) lui en retire un. Le mage lui-même ne compte pas.

EVASION : **Sort de base 3+ (Sorcier lui-même) : Le sorcier disparait dans un nuage d'énergie noire pour se téléporter et rejoindre une unité amie située dans un rayon de 8UJ.**

LANCE NOIRE **: Sort Amélioré 4+ (Unité à Portée 3UJ/6UJ) : Tir à 1D6 / Rang sans Protection.**

ASSERVISSEMENT : **Sort Expert 4+ (Unité au contact / 3UJ) : Une unité au contact exempt de personnage devient non fiable et doit tester sa Fiabilité. Jeter 1D6, sur un résultat de 1, elle quitte le champs de bataille mais n'est pas comptabilisée comme perte. Si l'unité était déjà non fiable, un résultat de 1 à 3 est un échec et l'unité est considérée comme détruite. Si l'unité peut bénéficier d'une relance, celle-ci est autorisée.**

PUITS d'ENERGIE MALEFIQUE : **Sort Ultime 6+ (Unité au contact / 3UJ) : L'unité ennemie est détruite sur un jet de coordination raté. Si l'unité peut bénéficier d'une relance, celle-ci est autorisée.**

Seigneur Bulltaurus
4 | 3 | 5 | 3+

Puissant élu Bulltaurus de taille démesurée

4 / 3 / 2 | -1 | Massif, Rompre

R / R / 3
4 / 4 / 3

Armure
Coup Puissant
Massif
Percutant (3)

46

Ardeur : -
Spécial : Général Inclus, Maître des BullTaurus, Moral (+2), Peur -1 contre les Unités Héroïques

Bulltaurus
4 | 3 | 5 | 3+

Puissant cavalier mi-adorateur des abîmes, mi-taureau

3 / 2 / 1 | -1 | Charge, Haut Rompre

4 / 4 / 2
4 / 4 / 2

Haut
Parade
Percutant (2)

28

Ardeur : -
Spécial : Élu

Garde Immortel
5 | 3 | 4 | 3+

Fidèle garde éternel dévoué au dieu Taurus

2 / 1 / 1 | -1

4 / 4 / 2
4 / 4 / 2

Coriace
Coup Puissant

22

Ardeur : -1 en Ardeur dans les Terrains
Spécial : Élu

Guerrier des Abîmes
5 | 3 | 4 | 3+

Combattant équipé d'une armure lourde et d'une hache

2 / 1 / 1 | -1

3 / 4 / 2
3 / 3 / 2

Armure Lourde
Parade

15

Ardeur : -1 en Ardeur dans les Terrains
Spécial : Dévot

Faucheur des Abîmes
5 | 2 | 3 | 4+

Combattant en armure lourde tirant au tromblon

2 / 1 / 1 | -1 | Armure Lourde

3 / 3 / 2
3 / 3 / 2

0 à 4 | 6
4 à 6 | 3

22

Ardeur : -1 en Ardeur dans les Terrains
Spécial : Dévot

Novice avec Tromblon
4 | 2 | 2 | 4+

Tireur débutant avec un tromblon

3 / 2 / 2 | -1 | Armure

3 / 3 / 2
2 / 2 / 2

0 à 4 | 4
4 à 6 | 2

13

Ardeur : -
Spécial : Novice

Golem de Lave
4 | 4 | 5 | 6+

Élémentaire de lave animé par la magie noire

2 / 2 / 1 | -2 | Haut, Lent

R / R / 1
4 / 4 / 2

Attaque Enflammée
Coup Puissant
Haut

26

Ardeur : -
Spécial : Coriace, Peur

Golem Démoniaque
4 | 4 | 5 | 5+

Créature humanoïde démoniaque faite de métal et de chair

3 / 2 / 1 | -2 | Haut, Lent

4 / 4 / 1
4 / 4 / 2

Coup Puissant
Haut

32

Ardeur : -
Spécial : Coriace, Peur

Canon Trembleterre
3 | 3 | 0 | -

Gigantesque canon projetant des boulets explosifs

1 / - / - | -1 | Fuite

0 / 0 / 0
0 / 0 / 0

2 à 5 | R +1
5 à 16 | R

30

Cadence : Mouvement ou Tir, Tour Actif
Tir : Dégât de Zone, Tir Enflammé (+5pts)

Lance-fusée
2 | 1 | 0 | -

Machine expérimentale tirant des fusées explosives

1 / 1 / - | 0 | Fuite

0 / 0 / 0
0 / 0 / 0

0 à 4 | 8
4 à 8 | 6

18

Cadence : Mouvement ou Tir, Tour Actif
Tir : Expérimental

Cultiste des Abîmes

4 | 2 | 4 | 4+

Adorateur noir équipé d'une armure et d'une arme lourde

3 / 2 / 2 | -1

3 / 3 / 3
3 / 3 / 2

Armure
Coup Puissant

13

Ardeur : -1 en Ardeur dans les Terrains

Spécial : Cultiste, Intrépide

Fanatique des Abîmes

4 | 2 | 4 | 4+

Frénétique combattant avec fléau et chaînes

3 / 2 / 2 | -1 | Furie

4 / 4 / 4
3 / 3 / 2

Armure
Sanguinaire

16

Ardeur : -1 en Ardeur dans les Terrains

Spécial : Aguerri, Cultiste

Grand Shabalak

5 | 3 | 6 | 5+

Seigneur des Centogres de taille gigantesque

5 / 3 / 2 | -2 | Massif, Rompre

R / R / 2
4 / 4 / 2

Coup Puissant
Massif

60

Ardeur : Piéton d'Ardeur 0

Spécial : Maître des Centogres, Moral (+1), Personnage, Terreur
-1 contre les Unités Héroïques

Centogre du Chaos

4 | 3 | 4 | 5+

Créature massive et féroce mi-centaure mi-ogre

4 / 3 / 2 | -2 | Haut

4 / 4 / 1
4 / 4 / 2

Armure
Coup Puissant

35

Ardeur : -

Spécial : Peur

Centaure Déchu

3 | 2 | 4 | 4+

Brigand en armure, mi-bête à cornes mi-cheval

4 / 3 / 2 | -2 | Furie, Haut
Poursuite, Rompre

4 / 4 / 2
4 / 4 / 2

Armure
Percutant

20

Ardeur : -2 en Ardeur dans les Terrains

Spécial : -

Minotaure du Chaos

4 | 2 | 4 | 5+

Créature féroce humanoïde à l'allure de taureau

3 / 2 / 1 | -2 | Furie, Haut

4 / 4 / 1
4 / 4 / 2

Coup Puissant
Féroce

25

Ardeur : -

Spécial : Peur

Baliste Hobgobeline

1 | 2 | 0 | -

Arc géant propulsant de lourdes lances

1 / 1 / - | 0 | Fuite

0 / 0 / 0
0 / 0 / 0

0 à 4 | R
4 à 8 | R -1

10

Cadence : -

Tir : Tir Enflammé (+2pts)

Lanceuse de Haches

2 | 2 | 0 | -

Machine archaïque projetant des haches tournoyantes

1 / - / - | Fuite

0 / 0 / 0
0 / 0 / 0

0 à 4 | R
4 à 8 | R -1

22

Cadence : Mouvement ou Tir

Tir : Coup Puissant (1D3)

Guerrier Hobgobelin

4 | 2 | 3 | 5+

Piètre guerrier avec coutelas et bouclier

3 / 3 / 2 | -1

2 / 3 / 2
2 / 2 / 2

Parade

7

Ardeur : -

Spécial : Sacrifiable

Archer Hobgobelin

4 | 1 | 0 | 5+

Faible créature tirant à l'arc court

3 / 3 / 2 | -1

1 / 1 / 1
2 / 1 / 2

0 à 2 | 4
2 à 6 | 3

8

Ardeur : -

Spécial : Unité d'Appui, Sacrifiable

Bête des Enfers

4 | 2 | 5 | 4+

Créature humanoïde géante invoquée directement des Enfers

3 / 2 / 2 | -2 | Charge, Haut

4 / 3 / 2
4 / 3 / 2

28

Ardeur : -

Spécial : *Elu, Peur, Surnaturel*

Canon Apocalypse

3 | 3 | 4 | 4+

Hybridation de canon et de démon semant la destruction

2 / 2 / 1

3 / 3 / 1
4 / 4 / 2

0 à 3 | R -1
3 à 8 | R -2

55

Cadence : *Mouvement ou Tir, Tir Actif*

Tir : *Dégât de Ligne, Coup Puissant (4D6)*

Spécial : *Peur, Surnaturel*

Esclavagiste

4 | 2 | 3 | 4+

Combattant des abîmes, expert de l'esclavage

3 / 3 / 2 | -1

3 / 3 / 3
2 / 2 / 2

Parade

14

Ardeur : -

Spécial : *Dévot, Embusqué, Esclavage, Intrépide*

Esclave de race inférieure

4 | 1 | 4 | 5+

Piètre combattant prisonnier ou esclave

2 / 2 / 1 | -1

3 / 2 / 1
3 / 2 / 1

6

Ardeur : -1 en Ardeur dans les Terrains

Spécial : *Insignifiant, Non Fiable*

Esclave Orc Noir

4 | 2 | 4 | 4+

Puissant guerrier orc, mi-esclave mi-mercenaire

2 / 2 / 1 | -1 | Furie

5 / 4 / 2
3 / 4 / 2

Féroce

20

Ardeur : -1 en Ardeur dans les Terrains

Spécial : -

Esclave gladiateur d'arène

4 | 2 | 3 | 4+

Prisonnier issu des arènes noires sacrificielles

3 / 3 / 2 | -1

3 / 4 / 3
2 / 3 / 2

Parade

12

Ardeur : -

Spécial : *Aguerri, Non Fiable*