

WARHAMMER ARMÉES : NAINS DU CHAOS

Mise à Jour Non Officielle (Juillet 2010)

Ceci est un document non officiel, créé dans le but de permettre aux joueurs Nains du Chaos de continuer à jouer leur armée en V8. Ce document comprend certains ajouts et clarifications afin de permettre à cette armée qui fait partie du monde de Warhammer de perdurer sur nos champs de batailles.

Cette mise à jour se divise en trois parties : Modifications, Foire Aux Questions et Ajouts. Les Modifications rendent la liste d'armée conforme aux nouvelles règles. La Foire Aux Questions (ou "FAQ") répond aux questions fréquemment posées à propos des règles. Les Ajouts sont des propositions de modification de la liste d'armée s'appuyant sur l'évolution des autres livres.

Notez que toutes ces modifications s'appliquent à la liste parue dans le supplément « Hordes Sauvages » édité en 2000.

MODIFICATIONS

Types de Troupes

- Infanterie : Guerriers nains du chaos, Hobgobelins, Assassins hobgobelins
- Cavalerie : Centaures-taureaux, Chevaucheurs de Loups Hobgobelins
- Monstre monté : Lammasu, Grand Taurus

Liste d'Armée

Utilisez les règles de la section "Choisir Votre Armée" du livre de règles de Warhammer.

De plus, toute armée de Nains Du Chaos doit dépenser un minimum de 15 % de sa valeur totale en points en guerriers nains du chaos choisis normalement comme unités de base avant de pouvoir ajouter des hobgobelins.

Ainsi, par exemple, pour une armée de 2000 points, le joueur devra dépenser en guerriers nains du chaos un minimum de 300 points parmi les 500 points obligatoires dépensés en unités de base de l'armée.

Tromblons

Remplacez la phrase « Seuls les rangs de 4 ou plus comptent » par la phrase « Seuls les rangs de 5 ou plus comptent »

Animosité

Remplacez la seconde phrase « De 2-6 tout va bien... ne peuvent rien faire ce tour-ci » par le tableau d'animosité du Livre d'Armée Orques et Gobelins.

Grand Taurus

Remplacez « immunisé aux attaques basées sur le feu » par « immunisé aux Attaques Enflammées ».
Ajoutez « Vol »

Lammasu

Remplacez « contre tout sort qui l'affecte » par « contre tout sort affectant la figurine (ce qui comprend donc le cavalier) ».
Ajoutez « Vol »

Hobgobelins

Ignorez la note concernant le minimum d'unités de base.

Assassins Hobgobelins

Ignorez les deux dernières phrases « Les unités ennemies ne peuvent... »

Centaures Taureaux

Ignorez toute référence à la Puissance d'Unité.

Armure de Fournaise

Remplacez la phrase « Porteur (et sa monture) immunisé aux attaques et aux sorts de feu » par « Porteur (et sa monture) immunisé aux Attaques Enflammées ».

FAQ

Q. Comment sont traités les centaures-taureaux ?

R. Comme de la cavalerie avec tout ce que cela implique.

Q. Quel effet la bannière d'orage des Skavens a-t-elle sur une unité de tromblons ?

R. L'unité de tromblons ne pourra tirer que sur un 4+ préalable.

Q. Une armée Nains du Chaos peut elle lancer une Waagh ?

R. Non.

Q. En cas d'objets magiques portant le même nom (exemple de la lame d'obsidienne), quelle est la solution adaptée ?

R. Considérez que les deux objets portent un nom différent.

Q. Est-il possible de faire feu avec des tromblons si des figurines amies engagées au corps à corps avec l'ennemi se trouvent dans la zone d'effet du tir ?

R. Non. Seuls les skavens ont le droit de mettre en danger leurs troupes de la sorte ! (FAQ officielle GW — Juillet 2006)

Q. Comment s'utilisent les tromblons des Nains du Chaos lorsqu'ils décident de maintenir leur position & tirer en réponse à une charge ?

R. Les règles s'appliquent comme pour n'importe quelle unité. Si l'unité qui charge se trouve déjà à portée des tromblons, toutes ses figurines se trouvant à moins de 12ps peuvent être touchées. Si elle commence à plus de 12 ps, le tir a lieu comme d'habitude dès qu'elle se trouve à portée, ce qui implique que dans ce cas, seules les figurines du premier rang seront dans la zone d'effet du tir. (FAQ officielle GW — Juillet 2006)

Q. Dans le cadre d'une alliance, de quel alignement font partis les Nains du Chaos ?

R. Les Nains du Chaos font partis des forces de la destruction.

AJOUTS

Pour les unités provenant d'un autre livre d'armée, il convient de se référer à l'ouvrage correspondant pour les coûts ; options et règles spéciales.

Unités spéciales

Ajoutez l'entrée « Archers Orques » du LA Orques et Gobelins.

Unités rares

Ajoutez l'entrée « 0-1 Canon Apocalypse » du LA Guerriers du Chaos.